



Drakar och Demoner

REGLER

Drakar och Demoner

HUVUDKONSTRUKTÖR & REDAKTÖR

Tomas Härenstam

ÖVRIGA SKRIBENTER

Roger Undhagen (*originaltexter Utkante och Dimön*), Andreas Marklund (*inledningstext, monster, Ridders rös, Drakkejsarens hemlighet, bearbetning Utkante och Dimön*), Krister Sundelin (*magi*), Niklas Natt och Dag (*Gårdagens by*), Moa Frithiofsson (*Orakelgrottan*), Johan Sjöberg (*Bothilds bryte*), Gabrielle de Bourg (*De döda ögonens grotta*), Magnus Seter (*Trolletinn*), Gunilla Jonsson & Michael Petersén (*Suckarnas torn*), Svante Landgraf (*Templet Purpurbrand*), Pelle Nilsson (*Vägs ändes värdshus*), Mattias Johnsson Haake (*Apelsborg, yrkesscitat*), Mattias Lilja (*bearbetning Dimön*), Anders Blixt (*förord*), Shawn Tomkin (*soloregler*), Marco Behrmann (*färdiga rollpersoner*), Nils Karlén (*SL-tips och tabeller*)

HUVUDILLUSTRATÖR

Johan Egerkrans

ÖVRIGA ILLUSTRATÖRER

Anton Vitus, Niklas Brandt

GRAFISK FORM

Niklas Brandt, Christian Granath, Dan Algstrand

LAYOUT

Dan Algstrand

KARTOR

Francesca Baerald,
Niklas Brandt

KORREKTUR

Svante Landgraf

REGELGRANSKNING

Jonas Ferry, Marco Behrmann, Nils Karlén, Kosta Kostulas

DIGITALA PLATTFORMAR

Martin Takaichi

EVENT-ANSVARIG

Anna Westerling

PR-ANSVARIG

Boel Bermann

KUNDSUPPORT

Daniel Lehto, Jenny Lehto

SPELTESTARE

Marco Behrmann, Nils Karlén, Kosta Kostulas, Anna Westerling, Jonas Ferry, Fredrik Jarl, Kristoffer Sjöo, Henric Löfqvist, Kalle Henricsson, Krister Sundelin, Andreas Ekeroot, Johan Osbjer, Niklas Fröjd, Emma Fahlström, Olle Karlsson, Mattias Strandberg, Sara Engström, Maximilian Pukk Härenstam

SÄRSKILT TACK TILL

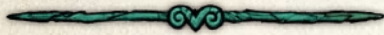
Roger Undhagen, Orvar Säfström, Fredrik Malmberg, Anders Blixt, Pelle Nilsson, Kiku Pukk Härenstam, Stella Härenstam, Stephen Perrin, Chaosium, Inc.

INNEHÅLL

KAPITEL 1

I DEN ÄLDSTA TIDEN

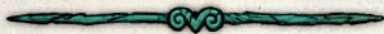
Introduktion.....	5
-------------------	---



KAPITEL 2

DIN ROLLPERSON

Släkte.....	9
Yrke.....	13
<i>Bard</i>	14
<i>Hantverkare</i>	15
<i>Jägare</i>	16
<i>Krigare</i>	17
<i>Lärd</i>	18
<i>Magiker</i>	19
<i>Nasare</i>	20
<i>Riddare</i>	21
<i>Sjöfarare</i>	22
<i>Tjuv</i>	23
Ålder.....	24
Namn.....	24
Grundegenskaper.....	24
Sekundära egenskaper.....	25
Färdigheter.....	25
Hjälteförmågor.....	26
Drivkraft.....	26
Äodelar.....	27
Belastning.....	28
Utseende.....	28
Erfarenhet.....	29



KAPITEL 3

FÄRDIGHETER

Slå tärning.....	31
Fördel & nackdel.....	32
Motståndsslag.....	33
Grundfärdigheterna.....	33
Hjälteförmågor.....	35

KAPITEL 4

STRID & SKADA

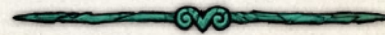
Rundor & initiativ.....	41
Handling & förflyttning.....	42
Närstrid.....	45
Avståndsstrid.....	49
Skada.....	50
Tillstånd.....	51
Läkning & vila.....	52
Andra faror.....	52
Riddjur.....	55
Improviserade vapen.....	55



KAPITEL 5

MAGI

Magiskolor.....	57
Besvärjelser.....	57
Lägga besvärjelser.....	58
Lära sig magi.....	61
Besvärjelselista.....	61
<i>Allmän magi</i>	61
<i>Animism</i>	63
<i>Elementalism</i>	65
<i>Mentalism</i>	69



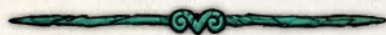
KAPITEL 6

UTRUSTNING

Rustningar & hjälmar.....	73
Närstridsvapen.....	74
Avstånds vapen.....	75
Musikinstrument.....	75
Kläder.....	75
Bruksföremål.....	76
Lärdom & magi.....	77
Belysning.....	78
Verktyg.....	78
Medicinsk utrustning.....	79

FÖRORD

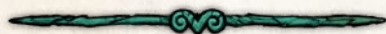
Förvaring.....	79
Tjänster.....	80
Jakt & fiske.....	81
Fordon.....	81
Djur.....	81



KAPITEL 7

BESTIARIUM

Demon.....	85
Drake.....	86
Gast.....	87
Grip.....	88
Harpya.....	89
Jätte.....	90
Jättespindel.....	91
Mantikora.....	92
Minotaur.....	93
Orch.....	94
Skelett.....	95
Spöke.....	96
Svartalf.....	97
Troll.....	98
Vampyrfladdermöss.....	99
Vanliga djur.....	99



KAPITEL 8

ÄVENTYR

Utfärder.....	101
Spelledarens roll.....	104
Spelledarpersoner.....	104
Skapa äventyr.....	107
Kampanjer.....	112

"How did we find the hidden crypt? Well, ma'am, it was pure serendipity." Det sista ordet betyder "en oväntad, lyckobringande upptäckt".

Serendipity – sedan 40 år upplever tiotusentals tjejer och killar detta när de med *Drakar och Demoner* som guide smyger längs snirkliga stigar till sagovärldarnas skattgömmor. Detta upplevde J.R.R. Tolkien när han 1917 fick syn på alvstaden Gondolin mitt i tristessen på ett militärsjukhus. Min *serendipity*: när jag 1972 trädde in i Tolkiens Midgård, när jag 1977 upptäckte rollspelen, och när jag 1985 fick jobb hos Äventyrsspel.

Livet, kosmos, himlen, ödet – vad man nu vill kalla det – har välsignat mig: tillsammans med andra skapar jag spänning och skratt, lycka, sorg och skönhet i det märkliga medium som bland annat heter *Drakar och Demoner*. Delad glädje är dubbel glädje: spelare stöttar varandra, byter idéer och inspireras till nya påhitt. Många har berättat för mig vilken lycka *Drakar och Demoner* har skänkt dem, vilken kraftkälla de fann i sina kampanjer när en bister vardag förmörkade deras liv. Deras feedback värmer mitt hjärta – mitt slit vid datorn har burit mer god frukt än jag någonsin anade 1985.

Drakar och Demoner är även ett stafettlopp. Steve Perrin, som skrev spelet som 1982 blev den första utgåvan av *Drakar och Demoner*, sprang första sträckan. När jag löpt klart min sträcka överlämnade jag stafettpippen till näste man, och så vidare. Loppet har pågått utan avbrott i 40 år och nu rusar Fria Ligan i väg med pinnen i ett stadigt grepp, medan jag hejar på från läktarplats.

Mitt *Drakar och Demoner*-tänk m/1985: du ska kunna spela *Hobbiten*, *Röde Orm* eller nyårsfilmen om *Ivanhoe*. Jag har nu spelat Fria Ligans version och bekräftar att så kan du fortfarande göra. Det finns några olikheter i formen, men den gamla andan lever kvar – det här blir bra.

– ANDERS BLIXT, STOCKHOLM, DECEMBER 2022

IDEN ÄLDSTA TIDEN





Det var i den äldsta tiden, innan världen täcktes av skog och järnet gjordes fogligt av brummande mästerdvärgar. Före människornas ankomst och bemästrandet av konsterna som ger bröd och öl.

Världen styrdes då av drakar och demoner. Ja, drakoniska ormar och demoniska kreatur var den äldsta tidens furstar och furstinnor. De var de urkrafter genom vilka världen och dess urmaterier gestaltades: himlen, bergen och de flammmande oceanerna av magma och viljelöst liv.

De var motstridiga principer som gjorde världen fullständig. Lag och ordning mot kaos och galenskap, det stabila och av fasta strukturer besjälade mot vildsintheten och det evigt flytande.

Drakar mot demoner.

De äldsta urkunderna förtäljer om ett drakoniskt imperium som en gång i forntiden täckte stora delar av den kända världen, där kejsarens fred upprätthölls av grymma drakberidna riddare. Men skrifterna rymmer också spår av ett annat mäktigt rike, i en annan tidsålder, styrt av demonfurstar som insvepte världen i dårskap och blodtörstig vrede.

Kvarlevor av dessa riken finner vi fortfarande i marken under våra fötter. I djupen av de stora skogarna och bergens avgrunder finns slumrande minnen från tidsåldrar då urtidens grymma bestar regerade.

Fiendskapen mellan drakar och demoner har bringat död och undergång över forntidens civilisationer. Det tycks som en lagmässighet i naturens fundament – att allt som skapats av drakar allena fördärvas av demoner, och allt som växer fram ur demoners värv bränns till aska av drakars eld.

Denna obevekliga grundsanning ger också anledning till förtröstan, ty den har skapat betingelser för andra riken, där människorna och andra släkten har kunnat blomstra och söka sina egna vägar.

Men lagens och upplösningens uråldriga väktare kommer aldrig att lämna världen åt sitt öde. Efter dagen kommer natten, lika visst och oundvikligt är att den tid skall komma åter då drakar och demoner kämpar om makten över människan, naturen och de eviga mysterierna.

– UR GODMUNDAG DEN ÄLDRES KEJSARKRÖNIKA ÖVER DE ÄLDSTA ÅLDRA RIKEN OCH DERAS KVARLEVOR



Välkommen till *Drakar och Demoner*, Sveriges första och största rollspel! Denna bok innehåller spelets alla regler. Det kan verka överväldigande, men oroa dig inte! Boken lär ut spelets moment steg för steg, och du måste inte läsa allt för att börja spela.

SPELARE

Alla deltagare i spelet utom en tar rollen som äventyrare i *Drakar och Demoners* värld. Dessa individer kallas rollpersoner. Som spelare bestämmer du vad din rollperson tänker och känner, vad den gör och säger – men inte vad den råkar ut för. Det är ditt jobb som spelare att leva dig in i din rollperson.

Drakar och Demoner är bäst lämpat för spel med tre till fem spelare. Det går att spela med fler eller färre än så, men det kan kräva lite anpassning av äventyret.

SPELLEDARE

Den sista spelaren är spelledaren, förkortad SL. SL beskriver *Drakar och Demoners* värld för er, spelar de personer ni möter under era skattjakter (så kallade *spelledarpersoner*, eller SLP) och styr monstren som döljer sig i djupen.

Spelet är en konversation mellan spelarna och SL, fram och tillbaka, tills en laddad situation uppstår där utgången är oviss. Då är det dags att ta fram tärningarna – läs mer om det nedan.

Det är SL:s jobb att ställa hinder i spelarnas väg och utmana rollpersonerna, tvinga dem att visa vad de verkligen går för. Men det är inte SL:s jobb att bestämma allt som händer i spelet – och framförallt inte hur er berättelse ska sluta. Det ska spelet avgöra. Det är det ni spelar för att ta reda på.



DU OCH ANDRA

De flesta regler i detta spel är skrivna i andra person, alltså i du-form. Alla regler som gäller dig gäller även andra personer i spelet, rollpersoner såväl som SLP (personer som styrs av spelledaren), om inget annat uttryckligen sägs.

SLÅ TÄRNING

Att spela *Drakar och Demoner* är ett samtal mellan SL och spelarna, fram och tillbaka, tills ni når en dramatisk eller utmanande situation vars utgång är oviss. Då är det dags att slå tärning.

Drakar och Demoner använder flera olika sorters tärningar – med fyra, sex, åtta, tio, tolv och tjugo sidor. Tärningarna kallas i reglerna T4, T6, T8, T10, T12 och T20. Du hittar dessa tärningar i spelboxen. Att slå T3 innebär att slå en T6 och halvera resultatet (avrunda uppåt). Behöver ni fler kan tärningsset för *Drakar och Demoner* inhandlas i Fria Ligans webshop eller spelbutiker.

Flera tärningar: Reglerna anger ofta att du ska slå flera tärningar av samma typ och räkna samman resultatet. Att slå 2T6 betyder alltså att du slår två sexsidiga tärningar och räknar ut summan.

Färdighetsslag: För att avgöra om en handling lyckas eller misslyckas slår du vanligtvis en T20. Slår du lika med eller under ditt färdighetsvärde (FV) lyckas handlingen. Om du har en fördel eller nackdel på handlingen slår du två T20 och räknar enbart den lägsta respektive högsta. Färdighetsslag förklaras i mer detalj i kapitel 3.

SPELA ONLINE

Drakar och Demoner spelas traditionellt med spelgruppen samlad kring ett bord. Men om gruppen har svårt att samlas fysiskt så går det lika bra att spela online. Det finns färdiga moduler för *Drakar och Demoner* för populära plattformar som Foundry och Roll20, och fler är på väg. Läs mer på drakarochdemoner.se

SPELA SOLO

Vill du testa *Drakar och Demoner* själv innan du samlar en spelgrupp? Eller har du svårt att samla gänget någon gång? Då kan du spela *Drakar och Demoner* solo, som ensam äventyrare som nedstiger i Den svarta eldens klyfta i Dimmornas dal. Hur detta går till kan du läsa allt om på sidan XX och framåt i boken Äventyr i denna box.

SPELA TRYGGT

I *Drakar och Demoner* har ni själva stor kontroll över spelets handling, och med det följer även ett ansvar. Rollpersonerna kommer att ställas inför faror och svåra utmaningar, men ingen spelare ska uppleva situationer som de upplever som obehagliga eller kränkande. Det är viktigt att alla vid spelbordet har roligt och känner sig trygga.

Prata gärna igenom innan spelet börjar om det finns ämnen som någon vill hålla utanför spelet. Respektera alltid en spelare som vill ta en paus och diskutera något som sker i spelet, eller till och med lämna bordet om spelaren så önskar. Och prata gärna igenom vad som skett under spelmötet efteråt.

ROLLSPEL? VAD ÄR DET?

Om du har hittat hit utan att veta vad ett rollspel är, är det bara att gratulera – välkommen till en givande och kreativ hobby. Rollspel är en unik spelform, eller kulturform om man så vill, som kombinerar sällskapsspel med historieberättande. På ett sätt som varken böcker, film, tv eller ens dataspel klarar av låter rollspelet dig skapa en egen berättelse tillsammans med dina vänner, med spelets regler som stöd.

Behöver ni råd eller tips finns ett forum tillägnat *Drakar och Demoner* på Fria Ligans webbplats frialigan.se. Det finns också sidor och grupper tillägnade spelet på sociala medier.

SÄTT IGÅNG

Äventyret i *Drakar och Demoners* värld väntar på dig. Allt ni behöver göra för att komma igång och spela är:

1. Bestäm vem som ska vara SL.
2. Övriga spelare skapar varsin rollperson (se nästa kapitel) eller väljer varsin av de färdiga rollpersonerna som finns i boxen.
3. SL läser igenom denna regelbok samt inledningen och startscenen i Äventyrsboken. Spelarna får gärna läsa reglerna men får inte läsa äventyret innan ni spelar.
4. Börja spela!

FÖRKORTNINGAR

STY = Styrka
FYS = Fysik
SMI = Smidighet
INT = Intelligens
PSY = Psykisk kraft
KAR = Karisma

FV = Färdighetsvärde
KP = Kroppspoäng
VP = Viljespoäng
SL = Spelledaren
SLP = Spelledarperson



FRIVILLIGA REGLER

Gröna rutor som denna innehåller frivilliga regler. De ger spelet lite mer djup och komplexitet, men det går utmärkt att spela spelet utan dem. Ett tips är att spela utan dessa till en början, och lägga till dem efter hand.

MÄTA TID

I *Drakar och Demoner* används tre enheter för tid i spelet. I strid används *rundor*, men i andra situationer används *Kvartar* och *Skift*.

TIDS- ENHET	LÄNGD	DU HINNER
Runda	Cirka 10 sekunder	Utföra en handling i strid.
Kvart	Cirka 15 minuter	Utforska ett rum, ta en kort vila (sid 52).
Skift	Cirka 6 timmar	Vandra cirka 15 km, ta en lång vila (sid 52).

DIN ROLLPERSON





Den äventyrare som du spelar i *Drakar och Demoner* kallas din *rollperson*. Den är ditt redskap, dina ögon och öron i spelvärlden. Ta din rollperson på allvar och spela den som om den vore en verklig person. Försök leva dig in i din rollperson. Det blir roligast så. Samtidigt ska du inte försöka skydda din rollperson mot alla faror. Spelets mål är att skapa en spännande berättelse – om det ska lyckas måste du ta risker.

Under spelets gång kommer din rollperson att förändras och utvecklas. Dess färdigheter kan förbättras genom erfarenhet, men du kan också upptäcka hur dess personlighet förändras och formas på sätt som inte kan mätas i siffror. Det är då din rollperson verkligen får liv.

Rollformulär: För att skapa din rollperson behöver du ett rollformulär. Det finns flera tomma rollformulär i boxen, och du kan också ladda ner rollformulär från Fria Ligans hemsida och skriva ut.

FÄRDIGA ROLLPERSONER

I boxen finns sex färdiga rollpersoner med ifyllda rollformulär. Ni kan använda dessa om ni vill komma igång snabbt att spela, eller bara som inspiration för era egna rollpersoner.

SKAPA DIN ROLLPERSON

Hur du skapar din rollperson förklaras i detalj i detta kapitel. Nedanstående sammanfattning kan vara till hjälp för att få en överblick. Ta ett rollformulär och en blyertspenna och följ dessa steg:

1. Välj eller slå fram ditt **släkte**.
2. Notera din **släktesförmåga**.
3. Välj eller slå fram ditt **yrke**.
4. Välj eller slå fram din **ålder**.
5. Välj eller slå fram ditt **namn**.
6. Slå fram dina **grundegenskaper**.
7. Beräkna dina **sekundära egenskaper**.
8. Välj dina **tränade färdigheter**.
9. Välj en **hjälteförmåga**.
10. Välj eller slå fram din **drivkraft**.
11. Välj eller slå fram dina **ägodelar**.
12. Välj eller slå fram din **minnessak**.
13. Välj eller slå fram ditt **utseende**.

SLÄKTE

Du väljer mellan sex olika släkten att spela: människa, halvling, dvärg, alv, anka och vargfolk. Människor är det vanligaste släktet, men du väljer fritt vad du vill spela. Du kan också slå fram ditt släkte med hjälp av tabellen nedan vänster. Samtliga släkten beskrivs kortfattat på följande sidor.

T12 SLÄKTE

1–4	Människa
5–7	Halvling
8–9	Dvärg
10	Alv
11	Anka
12	Vargfolk

Släktesförmåga: Varje släkte har en unik släktesförmåga som inget annat släkte kan ha (ankor har två). De flesta släktesförmågor kräver *viljapoäng* (VP) för att aktiveras. Skriv upp din släktesförmåga i rutan Förmågor & Besvärjelser på rollformuläret.

SPRÅK

Alla rollpersoner i *Drakar och Demoner* kan tala, läsa och skriva ett gemensamt språk, för enkelhetens skull kallat allmänspråket. De flesta varelser som rollpersonerna träffar på kan detta språk, men det kan finnas undantag. Icke-mänskliga folk har ofta egna språk som få människor förstår. För att förstå andra språk används färdigheten **FRÄMMANDE SPRÅK**.



MÄNNISKA

Människorna är de sistfödda. De andra folken har sägner och sånger om tidsåldrar före människans ankomst. I dag har människorna spridit sig över stora delar av den kända världen. Många är bönder och lever i små byar som har gyttrat ihop sig kring borgar och furstesäten. Andra är krigare och har vikt sina liv åt att skydda bönderna och deras utsatta bosättningar – liksom marknadsplatser och handelskaravaner – mot världens många faror. Ytterligare en grupp är äventyrarna: människor utan rädsla som söker sig ut i det okända på jakt efter ära, guld och kunskap.

T6 FÖRNAMN

1 Joruna

2 Tym

3 Halvelda

T6 FÖRNAMN

4 Garmander

5 Verolun

6 Lothar

FÖRMÅGA: ANPASSLIG

♦ Viljepoäng: 3

När du ska slå för en färdighet kan du välja att istället slå slaget med en annan, valfri, färdighet. Du måste kunna motivera hur du använder den valda färdigheten. SL har sista ordet, men ska vara tillåtande.





HALVLING

Halvlingar är kortvuxna, människoliknande varelser som ofta återfinns i kuperade odlingslandskap där de bor i jordhålor med välfyllda skafferier. De är anspråkslösa och godmodiga till sin natur, med en naturlig förbundenhet till hem och hushärd. Halvlingar är varken krigiska eller ärelystna, men har en stark inre dragning till episka berättelser och vackra sånger från fordomtima dagar. Det händer därför med jämna mellanrum att halvlingar lämnar hålans trygghet för att söka efter det stora äventyret. På grund av sin utsatthet och rädsla för "de större" är halvlingar skickliga på att hålla sig dolda och kvickt ta sig undan i kritiska situationer.

T6 FÖRNAMN

1 Kvicke

2 Brine

3 Kott

T6 FÖRNAMN

4 Humle

5 Perrywick

6 Theolina

DVÄRG

Dvärgarna är det äldsta av de gamla folken, åtminstone om man får tro deras egna krönikeskrivare. De är ett ytterligt stolt och traditionsbundet folk, med en kultur som genomsyras av uråldriga principer och storvulna kväden om heroiska förfäder. Dvärgar känner sig nära förbundna till urberget och världens rötter. De är skickliga smeder och hantverkare, beundrade för sin förmåga att skapa undersköna ting av gnistrande ädelmetall likaväl som sten och järn. Samtidigt är dvärgarna också fruktade krigare, beväpnade med yxor, stridshammare och andra tunga närstridsvapen som de framställer i sina underjordiska smedjor.

T6 FÖRNAMN

1 Fnöskberga

2 Halwyld

3 Tymolana

T6 FÖRNAMN

4 Traut

5 Urd

6 Fermer

FÖRMÅGA: SVÄRFÅNGAD

♦ Viljapoäng: 3

Du kan aktivera denna förmåga när du ska ducka för en attack och får då en fördel på slaget för **UNDVIKA**.

FÖRMÅGA: LÅNGSINT

♦ Viljapoäng: 3

Du kan aktivera denna förmåga när du anfaller någon som har skadat dig tidigare (1 poäng skada eller mer) och du får då en fördel på slaget. Det spelar ingen roll när skadan inträffade. Det kan vara klokt att skriva ner alla som skadat dig så att du inte glömmer vilka de är.



ALV

Alverna är ett uråldrigt släkte som i eoner har vakat över världens skogar. De vägleds av stjärnorna som enligt alverna utgör gudomliga väsen med makt att skåda in i de innersta mysterierna. Alvernas kultur är meditativt inåtvänd och kan vara svår att förstå för en utomstående. Det är dock tydligt att de har andra, mer metafysiska drivkrafter än det starka begär efter guld och ära som ofta återfinns hos dvärgar och människor. Inte desto mindre rymmer släktet många mäktiga krigare, vida respekterade och ombesjunga av barderna för sin stora skicklighet i att kämpa med svärd och pilbåge.

T6 FÖRNAMN

- 1 Arasin
- 2 Illyriana
- 3 Galvander

T6 FÖRNAMN

- 4 Tyrindelia
- 5 Erwilnor
- 6 Andremon

FÖRMÅGA: INRE FRID

♦ Viljapoäng: —

Som alv kan du meditera djupt under en kort vila (sid 52). Du läker då T6 extra KP och T6 extra VP och du kan återhämta dig från ett extra tillstånd. Nackdelen är att du är helt okontaktbar under meditationen och inte kan väckas.



ANKA

Ankornas ursprung är höljt i dunkel. Enligt vissa lärde stammar de från ett mäktigt örike som slukades av havet för tusentals år sedan, andra gör gällande att de snarare är frukten av ett felslaget magiskt experiment. Oavsett vad som är sant är dessa befädrade humanoider inte någon ovanlig syn ute i världen. De har en fallenhet för köpen-skap, och kring marknadsplatser och handelskaravaner är agiterat ankiskt kväkande ofta en integrerad del av ljudbil-den. Det finns dock ankor som istället söker lyckan som stråtrövar, pirater eller legoknektar. Trots sin ringa storlek är de farliga att möta i strid och de fruktas på många plat-ser för sitt blodtörstiga raseri.

T6 FÖRNAMN

- 1 Kvucksum
- 2 Splatts
- 3 Mogge

T6 FÖRNAMN

- 4 Groddy
- 5 Blisandina
- 6 Svulmhugg

FÖRMÅGA: VRESIG

♦ Viljapoäng: 3

Ankor tenderar att ha ett häftigt humör. Du kan aktivera denna förmåga när du ska slå ett tär-ningsslag, och du får då en fördel på slaget. Du blir även Arg, om du inte redan är det. Förmågan kan inte användas för slag mot INT eller INT-baserade färdigheter.

FÖRMÅGA: SIMFÖTTER

♦ Viljapoäng: —

Som anka får du även en fördel på alla slag för SIMMA och förflyttar dig alltid med full hastighet i eller under vatten.

VARGFOLK

Vargfolk är vildmarkens otämjda raseri. De besitter förvisso en högtstående intelligens, och likt alverna har de en osviklig tendens att i tid och otid försjunka i grubblerier över världsalltets mysterier. Men under ytan glöder också uråldriga jaktinstinkter och en outsläckt vrede över tidigare oförrätter begångna mot vargfolk, vargar och vildmarken i största allmänhet. De är oöverträffade som jägare och stigfinnare, men kan även påträffas som tungt beväpnade legoknektar eller mystiker och helbrägdagörare i människornas bosättningar.

T6 FÖRNAMN

1	Wyld
2	Vargskugga
3	Lunariem

T6 FÖRNAMN

4	Obdurian
5	Frostbite
6	Wuldenhall

FÖRMÅGA: JAKTSINNE

♦ Viljepöäng: 3

Du kan utse en varelse inom synhåll, eller vars luktspår du följer, till ditt villebråd. Detta räknas som en handling i strid. Du kan följa luktspåret upp till ett dygn, och du kan spendera ytterligare 1 VP (ej handling) för att få en fördel på en attack mot villebrådet.



YRKE

Nästa steg är att ge din rollperson ett yrke. Alla rollpersoner är äventyrare, men du har också en historia och har lärt dig ett och annat innan spelet börjar. Yrket avgör vilken inriktning du har och det påverkar flera olika saker i spelet, främst dina färdigheter – fem av dina tränade färdigheter vid spelstart (sid 25) måste väljas bland dem som listas vid yrket. Ditt yrke avgör även vilka ägodelar du inleder spelet med och påverkar vilka hjälteförmågor som är lämpligast för dig. Det finns tio yrken att välja bland och de beskrivs på följande sidor. Du är fri att välja vilket yrke du vill eller slå på tabellen till höger.

TIO YRKE

1	Bard
2	Hantverkare
3	Jägare
4	Krigare
5	Lärd

TIO YRKE

6	Magiker
7	Nasare
8	Riddare
9	Sjöfarare
10	Tjuv

BARD

”Några falskljudande toner, ett par borttappade ord, eller en trollnysning så det skvätter över åhörarna – sådant spelar ingen roll. För att trollbinda åhörarna krävs endast sann karisma, att du strålar som en högsommarsol. Som jag!”

– MALVA NYSÖRT



Minnet av forna tiders bragder och rikedomar hålls levande av barderna. De är sångare, musikanter och underhållare. Många reser runt mellan värdshus och marknadsplatser där de tjänar ihop till uppehållet genom balladsång och sagorim, andra uppträder vid världens furstehov med storslagna kväden om drakar och hjältekungar. Många barder betraktar sig som ett slags krönikeskivare med uppdrag att bevara samtida bragder i minnet hos kommande generationer. De är alltid på jakt efter personer och bravader som är värdiga att odödliggöras genom episk skaldekonst, och varje bard värd namnet arbetar ständigt på minst en handfull storverk i sång, musik eller dikt.

- ♦ **Viktigaste grundegenskap:** KAR
- ♦ **Färdigheter:** Bluffa, Främmande språk, Hoppa & klättra, Kniv, Undvika, Uppträda, Övertala
- ♦ **Lämpliga hjälteförmågor:** Insikt, Stridsrop, Tonkonst

T6 ÄGODELAR

1–2 Lyra, oljelampa, lampolja, elddon, T6 ransoner mat, T8 silver

3–4 Flöjt, dolk, rep (hampa), fackla, elddon, T6 ransoner mat, T8 silver

5–6 Blåshorn, kniv, fackla, elddon, T6 ransoner mat, T8 silver

T6 TILLNAMN

1 Kvädare

2 Skaldekraft

3 Silverstämma

T6 TILLNAMN

4 Gyllenklav

5 Honungstunga

6 Rimsmidare



”Nu låter det måhända aningen snofsigt, men oavsett vad du tillverkar måste du kunna föreställa dig den färdiga prylen och sedan göra den verklig. Konstigare än så är det inte. Eller jo, verktyg är viktigt. Bra verktyg.”

– BORE TVÄRTOFF



Med en ordentlig hammare, murbruk och spatel kan en skicklig hantverkare slå gudarna med häpnad. De är stolta individer, dessa naturens och den fysiska materiens betvingare. Oavsett om de är byggmästare, murare eller vagnmakare, smeder, garvare eller tunnbindare ser hantverkarna det som sin uppgift att bringa ordning och fasta strukturer ur kaos. De bygger broar, hus och fästningsverk, smider vapen och verktyg, gjuter kannor och krus, binder tunnor och skapar läderrustningar ur garvade djurhudar. Varje by och bosättning behöver dugliga hantverkare, och de är ofta högt respekterade för sina handfasta och i högsta grad användbara specialistkunskaper.

- ♦ **Viktigaste grundegenskap:** STY
- ♦ **Färdigheter:** Fingerfärdighet, Hammare, Hantverk, Kniv, Slagsmål, Svärd, Yxa
- ♦ **Lämpliga hjälteförmågor:** Garverimästare, Mästersmed, Mästersnickare

T6 ÄGODELAR

- 1–2 Stridshammare (liten), läderrustning, smidesverktyg, fackla, elddon, T8 ransoner mat, T8 silver
- 3–4 Handyxa, läderrustning, snickarverktyg, fackla, rep (hampa), elddon, T8 ransoner mat, T8 silver
- 5–6 Kniv, läderrustning, läderverktyg, stormlykta, lampolja, elddon, T8 ransoner mat, T8 silver

T6 TILLNAMN

- 1 Stenhammare
- 2 Timmerklyve
- 3 Kraftnäve

T6 TILLNAMN

- 4 Tunnmakare
- 5 Brovälvare
- 6 Järnmästare

JÄGARE

”Vad behövs inte för att bli en skicklig jägare? Kvickhet, smygförmåga? Träffsäkerhet med bågen, slughet för snarorna? Kunskap om jaktmarken och bytesdjuren? Visst, fina manér och tjusigt snack klarar du dig utan, men vem bryr sig om sånt bjäfs?”

– CILIEL NATTSJÖ



Snara hare, dolka vildsvin och smyga ljudlöst med pilen på bågsträngen efter undflyende hjortar i urskogens djup. Jägaren lever för jakten och fångsten. Att nedlägga bytet på ett respektfullt sätt och omsorgsfullt ta vara på dess olika beståndsdelar – till föda, kläder, redskap och vapen – är ett heligt kall för alla sanna jägare. Deras hem och öde är vildmarken: den storslagna, otämjda och grymma. Det är där de finner sinnesfrid och hämtar sina krafter. Det är där deras gudar har sin boning. Många jägare är därför ganska enstöriga och kan ha svårt att föra sig bland folk.

- ♦ **Viktigaste grundegenskap:** SMI
- ♦ **Färdigheter:** Bågskytte, Hoppa & klättra, Jakt & fiske, Kniv, Slunga, Smyga, Upptäcka fara, Vildmarksvana
- ♦ **Lämpliga hjälteförmågor:** Enstöring, Följeslagare, Tvillingpil

T6 ÄGODELAR

- 1–2 Dolk, kortbåge, koger, läderrustning, sovfäll, fackla, elddon, rep (hampa), snara, T8 ransoner mat, T6 silver
- 3–4 Kniv, långbåge, koger, läderrustning, sovfäll, fackla, elddon, rep (hampa), fiskespö, T8 ransoner mat, T6 silver
- 5–6 Dolk, slunga, fällor, läderrustning, sovfäll, fackla, elddon, rep (hampa), snara, T8 ransoner mat, T6 silver

T6 TILLNAMN

- 1 Skogsräv
- 2 Ulvbane
- 3 Stigfinnare

T6 TILLNAMN

- 4 Vindfarne
- 5 Blodshunger
- 6 Skuggpil

KRIGARE

"Öh, mja, en krigare måste förstås kunna döda saker. Alltså varelser och monster och sånt. Att kunna undgå att bli dödad är också bra. Sedan ... ja, det finns olika vapen, olika tekniker och ... Aja, grunden är enkel: döda, och undvika att dö."

– NORDE FRÅN GALTÅS



Det är genom att följa svärdets väg som krigaren förtjänar sitt levebröd. Det kan naturligtvis också vara långspjutets eller armborstets bana, men krigarens yrkesspecialitet är alltid en fråga om teknisk vapenexpertis och blodsutgjutelse. Det betyder dock inte att alla krigare är blodtörstiga. Somliga ser det som en yrkesmässig hederssak att uppnå största möjliga effekt med minsta möjliga blodspillan, andra är lata och föredrar vapenskrammel framför äkta strid. Många krigare är plågade själar, hemsökta av mar- drömmar och onda minnen från ett liv i dödens närhet. Därför kan de också vara överraskande sentimentala, med en fallenhet för tårar och kamratliga omfamningar.

- ♦ **Viktigaste grundegenskap:** STY
- ♦ **Färdigheter:** Armborst, Hammare, Slagsmål, Spjut, Svärd, Undvika, Yxa
- ♦ **Lämpliga hjälteförmågor:** Dubbelhugg, Stridsvana, Två vapen

T6 ÄGODELAR

- 1–2 Bredsvärd/stridsyxa/morgonstjärna, liten sköld, ringbrynja, fackla, elddon, T6 ransoner mat, T6 silver
- 3–4 Kortsvärd/handyxa/kortspjut, kortbåge, koger, läderrustning, fackla, elddon, T6 ransoner mat, T6 silver
- 5–6 Långspjut, nitläderrustning, öppen hjälm, fackla, elddon, T6 ransoner mat, T6 silver

T6 TILLNAMN

- 1 Gravmakare
- 2 Grymkäft
- 3 Vindhugg

T6 TILLNAMN

- 4 Svärdsblank
- 5 Orädd
- 6 Slaktaren

”Du kan tala om bildning, snille och saklighet hur mycket du vill, men den lärde är aldrig bättre än sina källor. Ska du bli lärd på riktigt duger det inte att sitta och ruva i nåt dammig tornrum – du måste ut, i världen, dit där källorna häckar!”

– KVASIMO DYRFJÄDER



Lärda individer samlar kunskap om världens beskaffenhet och dimhöljda förflutna. De söker efter sanningen för att nå insikt i de dolda krafter och djupare strukturer som binder världsalltet samman i en enhet. Vissa är specialiserade och har särskilda expertisområden som monster, växter eller utdöda språk. Andra sätter en ära i att undgå begränsningar och verkar utifrån ett allomfattande, icke-diskriminerande kunskapsideal där drakens parningsrop, ölets skummande och mineralernas känslövärld bereds plats i samma lärda system. Lärda är ofta väl bevandrade inom sägner, legender och mytiska berättelser, och har lärt sig att tyda uråldriga språk och glömda skriftsystem.

- ♦ **Viktigaste grundegenskap:** INT
- ♦ **Färdigheter:** Bestiologi, Finna dolda ting, Främmande språk, Läkekonst, Myter & Legender, Undvika, Upptäcka fara
- ♦ **Lämpliga hjälteförmågor:** Intuition, Mästerkock, Skattletare

T6 ÄGODELAR

- | | |
|-----|---|
| 1–2 | Trästav, anteckningsbok, fjäderpenna, sovfäll, fackla, elddon, T6 ransoner mat, T10 silver |
| 3–4 | Kniv, bok (valfritt ämne), sovfäll, oljelampa, lampolja, elddon, T6 ransoner mat, T10 silver |
| 5–6 | Kortsvärd, förband, sövande gift (en dos), sovfäll, stormlykta, lampolja, elddon, T6 ransoner mat, T10 silver |

T6 TILLNAMN

- | | |
|---|-----------|
| 1 | Boksynte |
| 2 | Allomklok |
| 3 | Vidblicke |

T6 TILLNAMN

- | | |
|---|------------------------|
| 4 | Tankeklar |
| 5 | Dammlunga |
| 6 | Den lärde och välgödde |

"Glöm det, bara glöm det – måste du fråga vad som krävs för att bemästra magins hemligheter så har du det inte. Eller, möjligen kan du lära dig att pladdra med djur eller fjärrskåda, men riktig magi, elementens magi ... Icke!"

– CYRIL ELDMANE

Magiker har lärt sig att styra de uråldriga krafter som genomsyrar naturen och världens urstrukturer. Det är inte någon enhetlig yrkeskategori, utan omfattar en brokig skara av individualister och viljestarka excentriker. Det finns olika skolor som alla har sin syn på vad magi är och hur det fungerar. I grundspelet kan du välja mellan animism, elementalism och mentalism. Animisten anser att världen är besjälad, och ser på magi som en kraft att låna från andeväsen i naturen. Elementalisten beskriver magi utifrån fyra element som utgör essensen av allting. Mentalisten säger att magi kommer inifrån, och att genom självkontroll och disciplin kan magi manifesteras.

- ♦ **Viktigaste grundegenskap:** PSY
- ♦ **Färdigheter Animist:** Animism, Bestiologi, Jakt & fiske, Läkekonst, Smyga, Stav, Vildmarksvana
- ♦ **Färdigheter Elementalist:** Elementalism, Finna dolda ting, Främmande språk, Myter & Legender, Stav, Undvika, Upptäcka fara
- ♦ **Färdigheter Mentalist:** Mentalism, Främmande språk, Hoppa & klättra, Myter & legender, Slagsmål, Undvika, Upptäcka fara

MAGI

Som magiker kan du använda magi. Du måste välja mellan magiskolorna animism, elementalism och mentalism, och den valda skolan blir en av dina tränade färdigheter. Som nyskapad magiker får du välja tre besvärjelser på nivå I och tre trolleritrick som du kan från spelstart. Du måste välja från din magiskola eller den allmänna magin. Du får även en formelbok där alla dina besvärjelser finns nedskrivna. Läs mer om magi i kapitel 5.



T6 ÄGODELAR

- 1–2 Trästav, spåkula, formelbok, fackla, elddon, T6 ransoner mat, T8 silver
- 3–4 Kniv, trollspö, formelbok, fackla, elddon, T6 ransoner mat, T8 silver
- 5–6 Amulett, formelbok, sovfäll, fackla, elddon, T6 ransoner mat, T8 silver

T6 TILLNAMN

- 1 Rothjärta
- 2 Krokrygg
- 3 Gråkåpa

T6 TILLNAMN

- 4 Vindhand
- 5 Stavhalte
- 6 Skuggmanare

”Ja du, många tror att handel handlar om att sälja ditt och datt, men dess faktiska grundbult stavas ’förmerandets princip’ – att omvandla det du har till mer. Har du förstått detta behövs inte mycket annat för att lyckas som nasare.”

– BULDIL HALE



Att köpa billigt och sälja dyrt är nasarens gyllene levnadsregel. Ingen handelsvara är ointressant, inga affärsuppgörelser för små och obetydliga. I varje sketen kopparslant bor ett blivande guldmynt, och i varje varelse – levande likaväl som odöd – anas en kund med behov och drömmar om lyx. Det enda som är viktigare än kundens vilja är det ljuvliga rasslet av guld och silver som forsar in i kassakistan. Vissa nasare driver fasta handelsbodas i städer, byar och andra bosättningar. Andra färdas med handelskaravaner och äventyrssällskap, ständigt på jakt efter exotiska lyxartiklar, nya kunder och artefakter som gör sig på marknaden.

- ♦ **Viktigaste grundegenskap:** KAR
- ♦ **Färdigheter:** Bluffa, Fingerfärdighet, Finna dolda ting, Köpslå, Undvika, Upptäcka fara, Övertala
- ♦ **Lämpliga hjälteförmågor:** Insikt, Skattletare, Ynkrygg

T6 ÄGODELAR

- | | |
|-----|--|
| 1–2 | Kortsvärd, sovfäll, fackla, elddon, rep (hampa), åsna, T6 ransoner mat, T12 silver |
| 3–4 | Kniv, sovfäll, stormlykta, lampolja, elddon, fältkök, åsna, kärra, T6 ransoner mat, T12 silver |
| 5–6 | Dolk, sovfäll, stort tält, oljelampa, lampolja, elddon, ryggsäck, T6 ransoner mat och T12 silver |

T6 TILLNAMN

- | | |
|---|-------------|
| 1 | Silversnike |
| 2 | Guldtand |
| 3 | Silkestunga |

T6 TILLNAMN

- | | |
|---|----------------------|
| 4 | Den läspe och ärlige |
| 5 | Isterbuk |
| 6 | Lockenpock |

RIDDARE

”Först måste du tro på någonting. Sedan måste du vara beredd att strida och dö för detta något. Slutligen behöver du studera, öva och praktisera tills du når höjderna av en värdig förkämpe. Därefter är du redo att ... ja, lyda och tjäna.”

– GLORIEL SOLENSTRÅK



Riddaren är en krigare som har svurit trohetsed till någon form av världslig eller andlig överhet, exempelvis en riddarorden, furste eller gudom. Denna trohetsed är grundbulten för riddarens världsåskådning och fysiska existens. Den inbegriper alltid regler och principer som riddaren måste lyda i tanke och handling. Krav på ridderlighet och ett ädelt sinne kombineras ofta med ett oförsonligt hat mot allt som anses strida mot riddarlöftets anda. Många riddare tillhör ordnar, men det förekommer också ensamma riddare som har vigat sina liv åt försvara något specifikt – till exempel en utvald person eller laddad plats – som förlämnar deras liv en högre mening.

- ♦ **Viktigaste grundegenskap:** STY
- ♦ **Färdigheter:** Bestiologi, Hammare, Myter & legender, Rida, Spjut, Svärd, Uppträda
- ♦ **Lämpliga hjälteförmågor:** Beskyddare, Defensiv, Drakdräpare

T6 ÄGODELAR

- 1–2 Bredsvärd/morgonstjärna, sköld (liten), helrustning, tunnhjälm, fackla, elddon, T6 ransoner mat, T12 silver
- 3–4 Stridsgissel/stridshammare (liten), sköld (liten), ringbrynja, öppen hjälm, fackla, elddon, T6 ransoner mat, T12 silver
- 5–6 Kortsvärd, lans, sköld (liten), ringbrynja, öppen hjälm, stridstränad häst, T6 ransoner mat, T12 silver

T6 TILLNAMN

- 1 Drakhjärta
- 2 Gyllenlans
- 3 Gripenklo

T6 TILLNAMN

- 4 Ädelsinne
- 5 Blankenhjelm
- 6 Sorgmantel

SJÖFARARE

”Sjöfarare blir du inte, det föds du till. Om du känner berggrunden gunga där du går, då vet du att du hör hemma på böljorna blå. Finns det något mer sorgesamt än att se en boren sjöbuse vingla omkring på fast mark?”

– FRIGA SJÖMAKA



Skummande vågor och skutor som oförskräckt stävar genom mörka vatten är sjöfarens domän och levnadskall. Vissa sjöfarare är för evigt svurna åt de stora haven, andra håller sig till floder och sjöar. Alla sjöfarare har dock en sak gemensamt: ett symbiotiskt förhållande till vattnets element – ofta konkretiserat i form av en specifik sjö, flod eller havsvik. Förhållandet är alltid komplicerat, baserat på lika delar kärlek, respekt och dödsångest. I övrigt är sjöfararyrket brett och mångfacetterat. Här finns allt från kustpirater, kapare och griniga färjkarlar till valfångare, upptäcktsresande och myndiga kaptener för sjöburna handelsexpeditioner.

- ♦ **Viktigaste grundegenskap:** SMI
- ♦ **Färdigheter:** Hoppa & klättra, Jakt & fiske, Kniv, Simma, Sjökunnsighet, Svärd, Upptäcka fara
- ♦ **Lämpliga hjälteförmågor:** Falköga, Sjöben, Stridsrop

T6 ÄGODELAR

- | | |
|-----|---|
| 1–2 | Dolk, kortbåge, rep (hampa), änterhake, sovfäll, fackla, elddon, T8 ransoner mat, T10 silver |
| 3–4 | Kroksabel, léderrustning, rep (hampa), änterhake, fackla, elddon, T8 ransoner mat, T10 silver |
| 5–6 | Treudd, kikare, rep (hampa), änterhake, fackla, elddon, T8 ransoner mat, T10 silver |

T6 TILLNAMN

- | | |
|---|------------|
| 1 | Sjöskum |
| 2 | Vågryttare |
| 3 | Skumfarne |

T6 TILLNAMN

- | | |
|---|------------|
| 4 | Saltstänke |
| 5 | Sjöbjörn |
| 6 | Havsstorm |

"Jag skulle säga att det finns väldigt många olika sorters tjuvar – inbrottstjuvar, ficktjuvar, luren-drejare, stråtrövare, pirater och så vidare. Det enda vi har gemensamt är nog en särskild syn på äganderätten. Alltså, det här med 'ditt och mitt' ..."

– VIOLA KORPÖGA



Tjuvar betraktar sig som yrkesmässiga experter, specialiserade på att bemäktiga sig andras egendom. Det är en stolt och förvånansvärt hedersmedveten yrkesgrupp. De åberopar gärna högtidliga principer om tjuvars heder och ärlighet – utfästelser som ofta är svåra att ta på allvar för stöldoffer och andra utomstående. Många tjuvar organiserar sig i gillen, andra sätter en ära i att verka utan bindningar och tar sig ensamma fram genom natten och skuggorna. Bland tjuvarna finns diskreta specialister som aldrig använder andra metoder än list. Men tjuvayrket rymmer också brutala rövare som inte tvekar att använda vapen för att uppnå sina mål.

- ♦ **Viktigaste grundegenskap:** SMI
- ♦ **Färdigheter:** Bluffa, Kniv, Fingerfärdighet, Finna dolda ting, Hoppa & klättra, Smyga, Undvika
- ♦ **Lämpliga hjälteförmågor:** Kattfot, Lönnmördare, Tjuvhugg

T6 ÄGODELAR

1–2 Dolk, slunga, rep (hampa), änterhake, fackla, elddon, T6 ransoner mat, T10 silver

3–4 Kniv, dyrkar (enkla), fackla, elddon, T6 ransoner mat, T10 silver

5–6 Två dolkar, stenkulor, rep (hampa), fackla, elddon, T6 ransoner mat, T10 silver

T6 TILLNAMN

1 Halvfinger

2 Svartråta

3 Rödöga

T6 TILLNAMN

4 Kwickfot

5 Dubbeltunga

6 Dolkenstöt

ÅLDER

Nästa steg är att välja din ålder. Många äventyrare lämnar sin by i ung ålder, men nöden har ingen lag och det händer att även äldre individer tvingas ut på jakt efter rikedomar i ruinerna. Ålder indelas i tre nivåer: ung, medelålders och gammal. Du väljer din ålder fritt eller slumpar den med tärningens hjälp.

Högre ålder ger lägre grundegenskaper men högre färdighetsvärden vid spelstart – se tabellen nedan. Modifikationerna på grundegenskaperna nedan är *inte* kumulativa. Vad din ålder faktiskt innebär i år beror på vilket släkte du tillhör, och har ingen spelteknisk betydelse.

NAMN

När du har valt släkte och yrke är det dags att namnge din äventyrare. Vid beskrivningen av varje släkte finns sex namn som är typiska för släktet. Slå fram eller välj något av dessa namn, eller hitta på ett eget namn om du föredrar det.

Tillnamn: En vanlig sed bland äventyrare är att ta sig ett tillnamn, ofta ett beskrivande namn som säger något om ditt utseende eller karaktär. Du kan ta dig ett tillnamn redan nu, eller lägga till det senare under spel om du föredrar det. Ett antal förslag på tillnamn anges vid ditt yrke.

EFFEKTER AV ÅLDER

T6	ÅLDER	TRÄNADE FÄRDIGHETER*	GRUNDEGENSKAPER†
1–3	Ung	5+1	SMI och FYS +1
4–5	Medelålders	5+2	—
6	Gammal	5+3	STY, SMI och FYS –2, INT och PSY +1

* Fem tränande färdigheter måste väljas bland dem som anges av yrket, övriga är helt valfria. † Upp till maximala 18.

GRUNDEGENSKAPER

Din äventyrare har sex grundegenskaper som visar dina grundläggande fysiska och mentala förutsättningar på en skala från 3 till 18. Ett högre värde är bättre än ett lägre.

Startvärden: Slå 4T6 och ta bort den sämsta tärningen, vilket ger ett värde mellan 3 och 18. Sätt ut värdet på vilken grundegenskap du vill. Upprepa sedan fem gånger till, tills du har placerat ut ett värde på alla grundegenskaper. Du

måste alltså placera ut värdena du slår efter hand, men när du är klar får du låta två värden byta plats med varandra.

Sedan justerar du dina grundegenskaper för din ålder. Observera att du aldrig kan ha ett högre värde än 18 i en grundegenskap, oavsett din ålder. När grundegenskaperna väl är satta ändras de sällan under spel.

Styrka (STY): Rå kroppslig muskelkraft.

Fysik (FYS): Fysisk kondition och motståndskraft.

Smidighet (SMI): Kroppskontroll, snabbhet och finmotorik.

Intelligens (INT): Sinnesskärpa, logik och förnuft.

Psyke (PSY): Viljestyrka och mentalt fokus.

Karisma (KAR): Personlig utstrålning och empati.

ANDRA METODER

Det finns många olika sätt att ta fram rollpersonernas grundegenskaper, till exempel att slå alla slag och sedan placera ut dem efteråt, eller lägga ihop slagen i en stor pott och placera ut poängen fritt. Så länge ni är överens i gruppen om vilken metod som gäller så är det fritt fram.

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

Utifrån dina grundegenskaper räknar du ut ett antal sekundära egenskaper som används i spelet på olika sätt.

FÖRFLYTTNING

Detta värde avgör hur många meter du kan springa på en runda i strid (sid 43). Det avgörs i grund av ditt släkte, men modifieras sedan av din SMI.

SLÄKTE	FÖRFLYTTNING
Människa	10
Halvling	8
Dvärg	8
Alv	10
Anka	8
Vargfolk	12
SMI 1–6	–4
SMI 7–9	–2
SMI 13–15	+2
SMI 16–18	+4

SKADEBONUS

Din skadebonus ökar den skada du gör i attacker. Du har två skadebonusar – en för vapen som baseras på STY och en annan för vapen som förlitar sig på SMI. Se tabellen nedan.

STY/SMI	SKADEBONUS
≤12	—
13–16	+T4
17+	+T6

KROPPSPOÄNG (KP)

Detta värde avgör hur mycket skada du tål. Ditt maximala antal KP är i grunden lika med din FYS, men kan ökas med hjälteförmågan Tålig. Läs mer om skada i kapitel 4.

VILJEPOÄNG (VP)

Viljepoäng används för magi samt släktes- och hjälteförmågor. Ditt maximala antal VP är i grunden lika med din PSY, men kan ökas med hjälteförmågan Fokuserad.

FÄRDIGHETER

Dina färdigheter är inlärd kunskap och erfarenhet du har fått under ditt liv som äventyrare eller innan dess. Dessa är viktiga, då de avgör hur effektivt du kan utföra olika handlingar i spelet. Det finns totalt 30 olika färdigheter (plus magiskolor) i grundspelet och de beskrivs alla i detalj i nästa kapitel. Din skicklighet i en färdighet mäts i *färdighetsvärde*, förkortat FV, på en skala från 1 till 18. Ju högre FV desto bättre.

Grundchans: Varje färdighet är kopplad till en grundegenskap, som avgör vilken grundchans du får i färdigheten. Detta anges på rollformuläret och i kapitel 3. Grundchansen är ett "gratis" FV som du får automatiskt. Se tabellen till höger.

Startvärden: Utöver grundchanserna har du vid spelstart ett antal *tränade färdigheter* – sex, sju eller åtta beroende på din ålder. I dina tränade färdigheter börjar du spelet med FV lika med dubbla grundchansen. Fem av dina

GRUNDEGENSKAP	GRUNDCHANS
1–5	3
6–8	4
9–12	5
13–15	6
16–18	7

tränade färdigheter måste väljas bland dem som anges vid ditt yrke. Övriga (en, två eller tre beroende på ålder) väljer du helt fritt. Du kan öka dina FV under spel.

Sekundära färdigheter: Utöver grundfärdigheterna finns sekundära färdigheter, exempelvis magiskolor. Som regel får du inte grundchans i dessa. Fler sekundära färdigheter kan tillkomma i expansioner till *Drakar och Démoner*.

Magi är indelad i olika skolor, och varje sådan skola är sin egen färdighet. Som nybakad magiker måste du välja en magiskola, som då blir en av dina tränade färdigheter med FV lika med dubbla din grundchans för INT. Du får tre valfria besvärjelser på nivå 1 och tre trolleritrick ur denna skola eller den allmänna

magin (sid 57). Skriv upp dessa i rutan Förmågor & Besvärjelser på rollformuläret.

Du kan lära dig fler besvärjelser, och magiskolor, under spelets gång. Till skillnad från andra färdigheter får du *inte* grundchans i magiskolor som du inte kan, inte ens om du är magiker. Läs mer om magi i kapitel 5.

HJÄLTEFÖRMÅGOR

Hjälteförmågor är knep och egenheter som ger dig olika fördelar i spelet, och du hittar ett antal beskrivna i nästa kapitel. Fler kan tillkomma i framtida expansioner.

Du börjar spelet med en valfri hjälteförmåga, men ditt yrke anger lämpliga val. Du kan lära dig nya

hjelteförmågor under spel (sid 29). Notera att vissa hjälteförmågor kräver ett lägsta FV i en färdighet.

Magiker: Om du är magiker får du ingen hjälteförmåga vid spelstart – i stället får du din magi. Du kan dock få hjälteförmågor under spel precis som alla andra.

DRIVKRAFT

Äventyrare är unika individer som riskerar liv och lem för spänning, ära eller rikedom. För att avgöra vad som motiverar just din rollperson ska du välja en drivkraft. Du kan slå eller välja ur tabellen nedan eller hitta på din drivkraft själv.

T20 DRIVKRAFT

- 1 Jag gör vad som helst för glimmande guld.
- 2 Jag ska dräpa de farligaste bestarna och vinna ära och rikedom.
- 3 Jag ska hitta mitt försvunna syskon.
- 4 Jag måste hålla mig undan dem som jagar mig.
- 5 Jag trivs bäst i stridens larm.
- 6 Jag söker kunskap om förgångna tider.
- 7 Jag vill hitta den rätta och slå mig ner.
- 8 Jag vill hjälpa de svaga och behövande.
- 9 Jag ska hitta ett sätt att häva förbannelsen som vilar över mig.
- 10 Jag är olyckligt kär och tar galna risker för att dämpa smärtan.

T20 DRIVKRAFT

- 11 Jag är skyldig någon mycket pengar och måste betala tillbaka.
- 12 Jag drömmer om god mat och gott vin vid eldstaden.
- 13 Jag vill bli smickrad och hyllad.
- 14 Jag trivs bäst i ute i vildmarken, långt från närmaste by.
- 15 Jag gör vad som helst för mina vänner.
- 16 Jag ska bevisa att jag inte är rädd för något.
- 17 Mitt sug efter magisk kraft är starkare än allt annat.
- 18 När jag ser något dyrbart måste jag ta det.
- 19 Jag vill göra bot för att jag en gång lämnade en vän att dö.
- 20 Jag vill rensa världen från odöda och demoner.

ÄGODELAR

Ute på äventyr behöver du rätt utrustning. Du måste anteckna alla ägodelar du bär på rollformuläret. Vapen som du har *till hands* (nästa sida) samt rustning, hjälm och sköld som du bär på kroppen noteras i respektive ruta, övriga föremål under Packning.

Skriv en ägodel per rad. Står ägodelen inte på rollformuläret har du den inte med dig. Listor över vapen och övrig utrustning återfinns i på sidorna 73–81.

MYNT

Handel sker som regel med silvermynt. För mindre transaktioner används kopparmynt och för större summor används guld. Det går 10 koppar på ett silver, och 10 silver på ett guld. De mynt du får när du skapar din rollperson kan användas till att skaffa extra ägodelar redan vid spelstart om du vill.

MINNESSAK

Vid sidan av din normala utrustning kan du om du vill ha en minnessak, något som du alltid bär med dig och som har stort affektionsvärde för dig. Välj något lämpligt eller slå på tabellen nedan.

En minnessak har normal vikt och funktion för föremålet i fråga, och dessutom kan du en gång per spelmöte använda din minnessak till att återhämta ett extra tillstånd under en kort vila (sid 52).

Om du förlorar din minnessak kan du efter spelmötets slut välja ett nytt föremål som du hittat under dina äventyr.

T20 MINNESSAK

- | | |
|----|---|
| 1 | Dina trogna gamla stövlar |
| 2 | En enkel silvermedaljong (småsak) |
| 3 | Ett brev från en gammal vän eller släkting (småsak) |
| 4 | En gammal sliten bok (valfritt ämne) |
| 5 | Ett bredsvärd som gått i arv i familjen |
| 6 | En kniv du fått som liten |
| 7 | En märkligt formad sten (småsak) |
| 8 | Ett guldmynt från en skatt som din far eller mor sökt efter |
| 9 | En flaska starkdryck |
| 10 | Ett horn du tagit som trofé från ett monster |

T20 MINNESSAK

- | | |
|----|--|
| 11 | En huggtand du tagit som trofé av ett odjur (småsak) |
| 12 | Ett par enkla tärningar av ben |
| 13 | En berlock med en hårlock (småsak) |
| 14 | En ornamenterad nyckel (småsak) |
| 15 | En handritad karta du ärvt |
| 16 | En ring med en inskription (småsak) |
| 17 | En visselpipa av ben (småsak) |
| 18 | Din förälders slitna mantel |
| 19 | En fjäder från en grip (småsak) |
| 20 | En välsnidad pipa (småsak) |

BELASTNING

Du kan utan problem bära ett antal ägodelar i din packning lika med halva din STY (avrunda uppåt). Bara de ägodelar som du antecknat i rutan för Packning räknas.

Vapen till hands: Du kan ha upp till tre olika vapen *till hands*, vilket betyder att du bär dem i bältet eller på annat sätt lätt åtkomliga för strid. Vapen som är till hands antecknas i rutan för vapen på rollformuläret och räknas inte mot din bärformåga. Även en sköld räknas som ett vapen och noteras här.

Rustning och hjälm som du bär på kroppen antecknas i respektive ruta och räknas inte heller mot din bärformåga.

Proviant: Upp till fyra ransoner proviant räknas som en ägodel vad gäller belastning. Notera alltid antalet ransoner du har kvar under Packning.

Facklor och lyktor: En fackla, lampa eller lykta är en ägodel. Dessa riskerar att brinna ut (sid 52). Lampor och stormlyktor kan fyllas på med lampolja.

Pilar och slungstenar: Du behöver inte räkna varje pil du bär. I stället räknas ett koger med pilar som en ägodel. Så länge du har kogret kan du använda ditt vapen. Stenar till en slunga behöver du inte notera alls, du antas ha stenar så det räcker.

Ryggsäck: En ryggsäck ökar din bärformåga med 2. Den räknas inte själv mot din bärformåga, men du kan bara bära en ryggsäck åt gången.



TUNGA FÖREMÅL

Riktigt tunga föremål räknas belastningsmässigt som två, tre eller ännu fler normala ägodelar. Detta anges som att föremålen har vikt 2, 3, 4 osv. För att indikera tunga föremål på rollformuläret kan du låta dem uppta lika många rader under Packning som deras vikt. Om ingen vikt anges är den alltid 1.

SMÅSAKER

Små och lätta ägodelar som kan döljas i en knuten hand kallas *småsaker*. De är så små att de inte räknas mot din belastning alls. Småsaker har en egen ruta på rollformuläret och tar alltså inte upp någon plats i din Packning.

Mynt: Enstaka mynt räknas som småsaker och belastar dig inte, så länge du bär under 100 mynt. 100–199 mynt räknas dock som en ägodel, 200–299 mynt räknas som två ägodelar, och så vidare.

ÖVERBELASTAD

Du kan tillfälligt bära mer än din normala bärformåga. Du måste då klara ett slag mot STY varje gång du vill förflytta dig i en runda i strid eller vandra under ett Skift. Misslyckas slaget måste du antingen släppa det du släpar på eller stanna där du är.

Bära andra: Om du bär en annan person räknas du automatiskt som överlastad, och du kan inte heller slåss i strid.

RIDDJUR & FORDON

Om du har en häst eller annat riddjur kan du välja att låta det bära din packning åt dig. Kärror och båtar kan bära ännu mer last. Du hittar dessa i utrustningslistorna på sidan 81.

UTSEENDE

På rollformuläret kan du anteckna något som kännetecknar din rollpersons utseende. Du behöver inte beskriva utseendet ingående – det räcker med en eller ett fåtal detaljer som sticker ut. Välj själv eller slå på tabellen på nästa sida en eller flera gånger.



T20 UTSEENDE

1	Fult ärr över kinden
2	Märklig huvudbonad
3	Onormalt blek och glåmig
4	Ständigt ett leende på läpparna
5	Iskall och genomträngande blick
6	Några extra kilon runt midjan
7	Mager och senig
8	Onormalt kraftig kroppsbehåring (beroende på släkte)
9	Mycket tunnhårig (beroende på släkte)
10	Framträdande tatuering

T20 UTSEENDE

11	Luktar illa
12	Storslagen frisyra
13	Haltande gång
14	Lortig
15	Ärliga blå ögon
16	Tand av silver
17	Välparfymrad
18	Olika ögonfärg
19	Väsande röst
20	Väderbitet ansikte

ERFARENHET

Livet som äventyrare innehåller många utmaningar, och om du överlever farorna kan du vara säker på att du förändras och kanske lär dig ett och annat på vägen.

Förbättringskryss: Varje gång du slår ett drakslag eller demonslag (sid 31) för en färdighet sätter du ett kryss i rutan intill färdigheten. När spelpasset är slut ställer SL följande frågor till dig om spelpasset ni just avslutat. För varje fråga du kan svara ja på, och motivera varför, får du ytterligare ett kryss att sätta vid valfri färdighet. SL har sista ordet, men bör ha en tillåtande attityd.

Du får bara sätta ett fritt kryss per färdighet, men du får kryssa en färdighet som redan har kryss från drak- eller demonslag. Du kan alltså ha flera kryss vid samma färdighet.

- ♦ Var du med på spelmötet?
- ♦ Utforskade du en ny plats?
- ♦ Besegrade du en eller flera farliga fiender?
- ♦ Övervann du ett hinder utan att ta till våld?
- ♦ Rollspelade du din drivkraft?

Förbättringsslag: När kryssen är utplacerade slår du en T20 för varje markering – om du slår *högre än* ditt nuvarande FV ökar färdighetsvärdet ett steg, upp till maximala 18. När förbättringsslagen är gjorda raderar du kryssen och börjar om på nytt i nästa spelpass.

Lärare: Ett Skift av intensiv träning med en lärare som har minst FV 15 och högre FV än du ger dig ett extra

färdighetsslag för att förbättra färdigheten. Slå detta slag direkt, utan att vänta till spelmötets slut. Du kan dock bara öka ett FV *ett steg* med hjälp av lärare – sen måste du öka FV genom erfarenhet ett steg innan du kan öka med hjälp av lärare igen. Lärare är vanligtvis mycket dyra.

Magi: En magiskola som du redan kan förbättras på samma sätt som andra färdigheter. För att lära dig nya besvärjelser, och nya magiskolor, krävs dock särskild träning. Läs mer i kapitel 5.

Hjälteförmågor: Under spelets gång kan du få nya hjälteförmågor. Det kan ske på två olika sätt:

- ♦ När du höjer en färdighet till FV 18 får du direkt en valfri hjälteförmåga.
- ♦ Efter ett mäktigt stordåd kan SL eller äventyret belöna dig med en hjälteförmåga. Det bör ske sällan, aldrig mer än en gång per normallångt äventyr.

För att kunna välja en ny hjälteförmåga måste du uppfylla dess FV-krav.

ÄNDRA DRIVKRAFT

Om du efter ett avslutat spelmöte känner att din drivkraft inte längre är aktuell kan du stryka den och hitta på en ny. Välj då en ny drivkraft i samråd med SL. Det får gärna vara en följd av något som har skett under spel.

FÄRDIGHETER



Rollspel är en konversation. Spelledaren beskriver scenen, ni berättar vad ni gör, SL beskriver hur SLP reagerar, ni svarar, fram och tillbaka. Så växer berättelsen fram. Men förr eller senare kommer ni till ett avgörande läge, en punkt utan återvändo, en konflikt som

konversationen inte kan lösa. Då är det dags att ta fram tärningarna och använda någon av era färdigheter.

Detta kapitel beskriver även hjälteförmågor, som låter dig utföra exceptionella handlingar som vanligt folk inte klarar.

SLÅ TÄRNING

Det finns totalt 30 grundfärdigheter i spelet, förutom sekundära färdigheter som magiskolorna. Samtliga grundfärdigheter beskrivs längre fram i detta kapitel. Varje färdighet är kopplad till en av grundegenskaperna, som avgör din grundchans i färdigheten när du skapar din rollperson.

När du använder en färdighet beskriver du först vad din rollperson försöker uppnå. Sedan rullar du en T20. Om du slår lika med eller under ditt FV lyckas din handling. I strid har färdighetsslagen ofta specifika effekter. Utanför strid avgör äventyret ni spelar eller SL vilka följder slaget får.

DRAKSLAG

Om du slår en etta (1) på din T20 lyckas du särskilt väl med din handling. Detta kallas ett *drakslag*. I strid har drakslag särskilda effekter, till exempel att en attack gör mer skada. Utanför strid avgör SL effekten av ett drakslag. Här är några förslag:

- ◆ Du imponerar på alla omkring dig.
- ◆ Du uppnår något mer än vad du tänkt dig.
- ◆ Handlingen går fortare än normalt.

MISSLYCKANDE

Om du slår över ditt FV misslyckas din handling. Av någon anledning lyckas du inte nå ditt mål, och brodera gärna ut hur det går till tillsammans med SL. SL kan även låta misslyckanden ge ytterligare konsekvenser för att driva berättelsen framåt på ett spännande sätt.

Inget tvärstopp! Ett misslyckande bör aldrig bli ett tvärstopp i berättelsen. Även vid ett misslyckat slag måste det finnas någon väg framåt – kanske till priset av tid, risk eller guld, men ändå. SL har sista ordet om vad ett misslyckande faktiskt innebär i den aktuella situationen.

DEMONSLAG

Att slå 20 på din T20 kallas ett *demonslag* och innebär att slaget misslyckas oavsett ditt FV och andra omständigheter. Om du slår ett demonslag kan slaget inte *pressas* (frivillig regel, sid 32). Demonslag kan även ha ytterligare negativa effekter i strid (sid 46 och sid 49) och besvärjande (sid 59). Utanför strid kan SL exempelvis låta ett demonslag innebära följande:

- ◆ Du skadar dig själv, en annan person eller ett föremål.
- ◆ Du gör bort dig inför alla omkring dig.
- ◆ Du ställer till med ett väldigt oväsen.

GRUNDEGENSKAPSSLAG

När ingen färdighet passar för situationen kan SL låta dig slå direkt mot ett grundegenskapsvärde, exempelvis slå mot STY för att lyfta något tungt. Om det finns en färdighet som täcker handlingen du vill utföra måste du dock slå för den. SL avgör i tveksamma fall.

BARA EN CHANS

Du har som regel bara en chans att klara en handling. När du har slagit tärningarna får du inte slå igen för att nå exakt samma mål. Du måste prova något annat eller vänta tills omständigheterna har förändrats på något påtagligt sätt. Eller låta en annan rollperson försöka. Detta gäller inte i strid.

FÖRDEL & NACKDEL

Oftast gör SL ingen bedömning av hur svår handlingen du ska utföra är. Du slår bara för utmanande handlingar, punkt. Men det kan finnas tillfällen när SL eller reglerna betonar att omständigheterna gör en handling lättare eller svårare att lyckas med. Du kan då få en *fördel* eller *nackdel* på slaget.

I båda fallen slår du två T20 istället för en, men räknar bara det ena resultatet. Om du har en fördel gäller enbart den tärning som ger bäst resultat för dig. Om du har en nackdel gäller enbart tärningen med sämst resultat för dig.

Det finns också i vissa fall inskrivet i reglerna att du ska få en för- eller nackdel, exempelvis när du hugger mot en liggande motståndare eller skjuter på långt avstånd.

Flera för- eller nackdelar: Även om du får flera fördelar eller nackdelar på ditt slag räknas det aldrig som mer än en för- eller nackdel. Om du redan har en nackdel på en handling får du dock aldrig frivilligt göra ett val som ger ytterligare en nackdel.

Både för- och nackdelar: Det kan också hända att du har både för- och nackdelar på samma slag. Varje fördel tar ut en nackdel, och vice versa. Har du exempelvis en fördel och

en nackdel på ditt slag så slår du normalt (en T20). Har du två fördelar och en nackdel räknas det som en fördel.

HJÄLPA VARANDRA

En annan rollperson eller SLP kan hjälpa dig att lyckas med ett tärningsslag. Den andra spelaren måste säga det direkt, innan du slår din tärning. Det måste också vara rimligt i berättelsen – personen som ska hjälpa till måste vara på plats och ha möjlighet att påverka din handling. SL har sista ordet.

När någon hjälper dig i ett färdighetsslag ger det dig en fördel (se ovan). I strid räknas hjälp som en handling – du mister alltså din egen handling i rundan om du hjälper någon annan. SLP kan hjälpa varandra på samma sätt som rollpersoner.

PRESSA DITT SLAG

Om du misslyckas med ett slag för en färdighet eller en grundegenskap kan du välja att *pressa* slaget, vilket betyder att du slår om tärningen. Det nya resultatet räknas, vad det än visar. Om du har för- eller nackdel måste du slå om båda tärningarna. Du får *inte* pressa slaget om du slagit ett demonslag (20).

När du har pressat ett slag måste du, direkt efter omslaget, ta ett *tillstånd*. Det innebär det att du får en nackdel på alla slag för färdigheter baserade på en viss grundegenskap, och slag direkt mot denna grundegenskap. Varje grundegenskap har ett tillstånd kopplat till sig. Det finns alltså sex olika tillstånd:

- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| ◆ Utmattad – STY | ◆ Arg – INT |
| ◆ Krasslig – FYS | ◆ Rädd – PSY |
| ◆ Omtöcknad – SMI | ◆ Uppgiven – KAR |

Du väljer själv vilket tillstånd du tar när du pressar ett slag, men två viktiga förbehåll:

- ◆ Du får inte välja ett tillstånd som du redan har.
- ◆ Du måste kunna motivera hur tillståndet uppstår av handlingen du försöker utföra. SL har rätt att avslå uppenbart orimliga förklaringar.

Har du redan alla sex tillstånd kan du inte längre pressa slag. Utöver regeleffekter ger tillstånd inspiration till hur du rollspelar. Markera dina tillstånd med kryss på rollformuläret.

Läka tillstånd: Du kan återhämta dig från Tillstånd genom att vila – läs mer om vila och läkning på sidan 52.

SLP och monster: Endast spelarnas rollpersoner kan pressa slag, aldrig SLP eller monster.

MOTSTÅNDSSLAG

Ibland måste du övervinna en fiendes motstånd för att lyckas med en handling. Då slår du ett så kallat *motståndsslag*. Det innebär att både du och din motståndare slår tärning. Motståndsslag används sparsamt i spelet, och bara när någon aktivt motarbetar dig. I strid räknas det bara som en handling för den aktiva parten.

- ♦ Om du *misslyckas* med ditt slag så misslyckas din handling, *oavsett* vad motståndaren slår.
- ♦ Om du *lyckas* med ditt slag medan din motståndare *misslyckas*, så lyckas din handling.

SLP OCH FÄRDIGHETER

SLP använder färdigheter på samma sätt som rollpersoner. SL slår tärning för dem, men ska bara slå för handlingar som direkt påverkar en rollperson – till exempel om SLP:n angriper en rollperson eller försöker rädda en rollperson. När en SLP utför en handling som inte direkt påverkar en rollperson kan SL helt enkelt bestämma vad som händer, utan att slå tärning.

- ♦ Om ni båda lyckas med era slag så lyckas du om du *slår lägre på tärningen* än din motståndare eller om ni *slår lika*. Om din motståndare slår lägre så misslyckas du.

Pressade slag: Du kan pressa slag (frivillig regel, se föregående sida) även vid ett motståndsslag, men bara om du är den aktiva parten. Du kan göra detta även efter att din motståndare har slagit sin tärning.

Öppna motståndsslag: SL kan också använda motståndsslag i lämpliga situationer där det saknas en aktiv part, till exempel att slå STY mot STY för att avgöra en armbrytning. Detta kallas ett *öppet motståndsslag*. I ett sådant slås slaget om i fall båda parter misslyckas med sina slag, eller om båda lyckas och slår lika. I ett öppet motståndsslag får båda parter pressa slaget.

MAGISKOLOR

Magi är indelad i olika skolor, och varje sådan skola är sin egen sekundära färdighet. Läs mer om magi i kapitel 5.

GRUNDFÄRDIGHETERNA

I det här avsnittet beskrivs samtliga grundfärdigheter i spelet. Magiskolorna är sekundära färdigheter som du hittar i kapitel 5.

BESTIOLOGI (INT)

Världen är full av vanliga och ovanliga djur och består av alla de slag. Slå för **BESTIOLOGI** för att identifiera ett djur eller monster, eller för att dra dig till minnes dess vanor, egenskaper och svagheter. Om slaget lyckas ska SL ge dig någon användbar information, men väljer själv exakt vad.

BLUFFA (KAR)

Att snabbt komma på en trovärdig lögn kan vara ovärderligt som äventyrare. Du måste också rollspela din bluff. Om SL bedömer den som svag får du nackdel på ditt slag. Om din bluff är totalt osannolik misslyckas den automatiskt – hur välsmort ditt munläder än är.

FINGERFÄRDIGHET (SMI)

När du försöker stjäla något obemärkt, dyrka upp ett lås eller utföra någon annan handling som kräver ett stort mått av finmotorik slår du för **FINGERFÄRDIGHET**.

FINNA DOLDA TING (INT)

Konsten att finna det som är dolt kan vara vägen till stora skatter – och rädda ditt liv. Du slår för **FINNA DOLDA TING** när du letar efter något som är gömt eller dolt i ett rum eller motsvarande plats. Om du prickar väldigt väl i din beskrivning av vad eller var du söker kan SL ge dig en fördel eller till och med låta dig lyckas utan att behöva slå.

Varje slag mot **FINNA DOLDA TING** tar cirka en Kvart i anspråk. Du får bara göra ett försök att leta efter samma sak på exakt samma ställe. Flera rollpersoner kan leta samtidigt.



FRÄMMANDE SPRÅK (INT)

Alla rollpersoner kan tala allmänspråket och läsa hjälpligt, och icke-mänskliga släkten kan även sitt eget språk. För att förstå främmande eller uråldriga språk slår du för denna färdighet.

HANTVERK (STY)

Som äventyrare måste du ofta själv reparera dina ägodelar om de går sönder, eller laga andra trasiga föremål. Som regel tar det ett Skifts arbete för att reparera en trasig ägodel, och du måste ha tillgång till lämpliga verktyg (sid 78).

HOPPA & KLÄTTRA (SMI)

När du ska hoppa, klättra, balansera eller utföra någon annan handling som kräver snabbhet eller kroppskontroll slår du för HOPPA & KLÄTTRA.

JAKT & FISKE (SMI)

Ute på äventyr behöver du ofta hitta din egen föda genom att jaga eller fiska. Hur det går till kan du läsa mer om på sidan 103.

KÖPSLÅ (KAR)

När du vill pruta på något du köper eller schackra om priset på något du säljer slår du för KÖPSLÅ. Lyckas du ökar respektive minskar priset med 20 %. Slår du ett drakslag halveras/dubblas priset. Om du slår ett demonslag har du förolämpat motparten så illa att affären går i stöpet!

LÄKEKONST (INT)

Som äventyrare är risken överhängande att du och dina vänner förr eller senare blir skadade. Det är då LÄKEKONST kommer in – med denna färdighet kan du få fallna kamrater på fötter igen, eller till och med rädda deras liv. Läs mer på sidan 52.

MYTER & LEGENDER (INT)

När du försöker dra dig till minnes sägner om förgångna tider och fjärran länder, eller försöker förstå samband som sträcker sig bakåt i tiden, slår du för denna färdighet.

RIDA (SMI)

Att sitta upp på en häst och rida i långsam skritt kräver inget tärningsslag, men för mer avancerade manövrer slår du för RIDA. I strid gäller särskilda regler (sid 55).

SIMMA (SMI)

Alla rollpersoner antas kunna hålla sig flytande en kortare stund, men i mer utmanade situationer krävs slag mot SIMMA. Läs mer om simning och drunkning på sidan 53.

SJÖKUNNIGHET (INT)

Vem som helst kan ro en eka eller paddla en kanot i lugn och ro, men i mer utmanande situationer behöver du slå för SJÖKUNNIGHET för att framföra en farkost över vatten. Färdigheten kan även användas för navigation.

SMYGA (SMI)

Ofta är det klokt att undvika strid och i stället smyga förbi en fiende eller hålla sig gömd. Om du vinner slaget förblir du dold. Det är oftast ett vanligt färdighetsslag, men om motparten *aktivt spanar efter dig* måste du slå ett motståndsslag med ditt FV i SMYGA mot fiendens FV i UPPTÄCKA FARA.

Observera att du enbart får slå för SMYGA när du faktiskt kan se eller höra en fiende som du vill hålla dig dold för. Du slår alltså aldrig för SMYGA ”i fall att” det skulle finnas en fiende i närheten.

Smyga i grupp: Om flera rollpersoner smyger tillsammans slår ni alla varsitt slag. Det räcker att en av er misslyckas för att väcka uppmärksamhet.

UNDVIKA (SMI)

Du slår för denna färdighet för att ducka för en attack eller fly från en strid. Läs mer i kapitel 4.

UPPTRÄDA (KAR)

När du tar ton, läser en dikt, drar en vits eller på annat sätt försöker roa en skara åskådare slår du för UPPTRÄDA.

UPPTÄCKA FARA (INT)

Som äventyrare måste du vara på din vakt, annars blir du inte långlivad. Du använder ditt FV i UPPTÄCKA FARA för att spana eller lyssna efter någon som smyger i närheten. SL kan även låta dig så slå för UPPTÄCKA FARA för att notera ett annalkande hot i tid. Ett sådant passivt slag kan inte pressas.

Grupper: Om ni är flera rollpersoner tillsammans får ni slå varsitt slag för UPPTÄCKA FARA. Det går inte att hjälpa (sid 32) en annan person.



VILDMARKSVANA (INT)

Vidderna är farliga marker där vilda bestar vandrar. Den okunnige kan mista livet bara genom att välja fel stig genom skogen eller övernatta på fel plats. Du slår för VILDMARKSVANA för att leda vägen genom vildmark, slå läger, laga mat, och för att hålla dig varm i kallt väder. Läs mer i kapitel 8.

ÖVERTALA (KAR)

Livet som äventyrare är farligt, men du kan ofta nå dina mål utan våld genom att charma, hota, eller sakligt resonera. Slå för ÖVERTALA för att få en annan person att se saker på ditt sätt. Om du lyckas når du ditt angivna mål och SLP:n gör som du vill. Motparten kan dock kräva något i utbyte – det är upp till SL att avgöra.

Om det du begär innebär att motparten måste offra eller riskera något viktigt för din skull blir slaget svårare – det blir då ett motståndsslag mellan ditt FV i ÖVERTALA och motpartens PSY. Även i detta fall måste det du begär vara någorlunda rimligt – ingen SLP kommer att gå på vad som helst eller agera helt emot sina egna intressen, hur bra du än slår. SL har sista ordet.

VAPENFÄRDIGHETER (STY/SMI)

Det finns flera färdigheter för att hantera vapen av olika slag. Du kan läsa mer om vapen och strid i nästa kapitel.

Armborst (SMI): Denna färdighet används för attacker med alla typer av armborst.

Bågskytte (SMI): En färdighet för attacker med alla typer av pilbågar.

Kniv (SMI): Denna färdighet används för strid med knivar och dolkar, även när dessa kastas.

Hammare (STY): Används för strid med stridshammare och liknande trubbiga vapen som klubbor, morgonstjärna och stridsgissel.

Slagsmål (STY): Används för obehärdad strid med nävar, fötter, bett eller klor.

Slunga (SMI): Slå för denna färdighet för attacker med slunga.

Spjut (STY): En färdighet för strid med spjut och treuddar, även när de kastas. Även lansar täcks av denna färdighet.

Stav (SMI): Använd denna färdighet strid med stav.

Svärd (STY): Används för strid med alla typer av svärd.

Yxa (STY): En färdighet för strid med yxor av allehanda slag, inklusive kast.

HJÄLTEFÖRMÅGOR

Nedan beskrivs ett antal hjälteförmågor. Alla utom magiker får en hjälteförmåga från start, och hur du får flera kan du läsa på sidan 29. Notera att vissa hjälteförmågor kräver ett lägsta FV i någon färdighet för att kunna väljas.

Vissa har en kostnad i viljepoäng (sid 25) för att aktiveras, andra inte. Om inget annat sägs är det tillåtet att kombinera flera förmågor i samma handling, exempelvis Lönnmördare och Drakdräpare, men du måste förstås betala VP-kostnaden för båda.

Vissa hjälteförmågor förutsätter frivilliga regler. Om ni spelar utan dessa frivilliga regler bör dessa hjälteförmågor inte användas.

BESKYDDARE

♦ **Krav:** Hammare, Svärd eller Yxa FV 12

♦ **Viljepoäng:** 2

Du tvekar inte att ta smällar för att skydda dina vänner. Om du och en eller flera andra rollpersoner är i närstrid med samma fiende (inom 2 meter) och fienden vill angripa en annan rollperson kan du ställa dig i vägen och tvinga fienden att angripa just dig. Att aktivera förmågan räknas inte som en handling.

BLIXTSNABB

♦ **Krav:** Undvika FV 12

♦ **Viljepoäng:** 2

När du drar initiativkort i början av en runda i strid (sid 41) får du dra två kort och välja det bästa. Du kan bara aktivera förmågan en gång per runda.

BÄRSÄRK

- ◆ **Krav:** Närstridsfärdighet FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 3

Du får tillståndet Arg och går omedelbart till angrepp i närstrid mot närmaste fiende. Du måste sedan fortsätta slåss tills alla fiender inom synhåll är besegrade eller du själv når noll KP. Du får en fördel på alla närstridsattacker men får varken parera eller ducka. Efter striden blir du Utmattad.

DEFENSIV

- ◆ **Krav:** Närstridsfärdighet FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 3

Du kan försöka parera en attack (sid 46), utan att det kostar dig din handling. Den extra paraden kan användas när du vill i rundan. Du får bara försöka parera en och samma attack en gång. Du kan använda förmågan flera gånger i samma runda, så länge du har nog med VP.

DRAKDRÄPARE

- ◆ **Krav:** Vapenfärdighet FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 3

En attack som du utför mot ett monster gör T8 extra i skada. Du aktiverar denna förmåga efter slaget för att träffa, men innan du slår för skadan. Läs mer om monster i kapitel 7.

DUBBELHUGG

- ◆ **Krav:** Svärd eller Yxa FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 3

Med ett huggande vapen kan du anfalla två fiender inom 2 meter med ett och samma hugg. Slå bara ett tärningsslag – om det lyckas träffas båda fienderna. Fienderna kan parera eller ducka angreppet individuellt. Slå separat för skada. Förmågan kan kombineras med Två vapen.

ENSTÖRING

- ◆ **Krav:** Vildmarksvana FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 1

Du kan utföra en lång vila ute i vildmarken utan att behöva slå för VILDMARKSVANA för att slå läger först (sid 103). Effekten gäller bara dig själv, även om du har ett tält.

FALKÖGA

- ◆ **Krav:** Upptäcka fara 12
- ◆ **Viljepoäng:** 2

Du kan se detaljer på personer eller föremål upp till 200 meter bort som om de befunnit sig intill dig. Effekten varar

i en Kvart. I strid slipper du även nackdel för att skjuta på målet bortom vapnets effektiva räckvidd (sid 49). Varje nytt mål kräver ny aktivering av förmågan.

FOKUSERAD

- ◆ **Krav:** —
- ◆ **Viljepoäng:** —

Ditt maximala antal Viljepoäng höjs permanent med 2. Du kan skaffa denna hjälteförmåga flera gånger om, utan begränsning.

FÖLJESLAGARE

- ◆ **Krav:** Jakt & fiske FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 3

Du kan aktivera denna förmåga till att göra ett djur (ej monster) du möter till din följeslagare. Detta tar en Kvart, men du kan bara ha en följeslagare åt gången. SL avgör vilka djur som kan finnas i närheten, se listan på sidan 99. Djuret följer dig så länge du är kvar i dess naturliga miljö och kan spana åt dig utan att det kostar fler VP. För 3 extra VP kan djuret utföra ett anfall mot en fiende på din befallning (fri handling för dig).

FÖRKLÄDNAD

- ◆ **Krav:** Bluffa FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 2

Du är en mästare på förklädnad och kan skickligt efterlikna andra personer. Efter en Kvarts arbete kan du efterlikna en annan persons utseende, röst och beteende. Personen måste tillhöra samma släkte som du. Den som känner personen och ser dig på 10 meters håll eller mindre får slå UPPTÄCKA FARA för att genomskåda förklädnaden.

GARVERIMÄSTARE

- ◆ **Krav:** Hantverk FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** Varierar

Denna förmåga kräver läderverktyg. På ett Skift kan du tillverka en läderrustning (sid 73) från skinnet av ett djur eller monster. Rustningen får halva det skyddsvärde som besten hade (avrundat uppåt), dock minst 1. Kostnaden i VP är lika med skyddsvärdet.

GOTT LÄKEKÖTT

- ◆ **Krav:** —
- ◆ **Viljepoäng:** 2

Du läker T6 extra KP under en kort vila. Förmågan påverkar inte återhämtning av VP eller tillstånd.

HAL SOM EN ÅL

- ◆ **Krav:** Undvika FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 3

Du kan försöka ducka för en attack (sid 47) utan att det räknas som din handling för rundan. Den extra duckningen kan ske när du vill i rundan. Du får bara försöka ducka en och samma attack en gång. Du kan använda förmågan flera gånger i samma runda, så länge du har nog med VP.

INSIKT

- ◆ **Krav:** Bluffa FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 2

Om du pratar med en annan person en stund kan du slå **UPPTÄCKA FARA** för att avgöra om personen talar sanning eller inte. Du får inte veta exakt vad personen ljuger om.

INTUITION

- ◆ **Krav:** Myter & legender FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 3

Om du står inför ett svårt beslut kan du aktivera denna förmåga för att ställa en fråga direkt till SL och få ett användbart svar. Svaret representerar din stora allmänbildning och ska bara ge stöd till ditt beslut, inte avslöja allt som finns att veta.

JÄRNNÄVE

- ◆ **Krav:** Slagsmål FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 1

Skadan från en obehärdad attack ökar till 2T6. Du kan aktivera förmågan som en fri handling efter att du slagit för att träffa.

JÄRNGREPP

- ◆ **Krav:** Slagsmål FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 1

Du får en fördel på slaget för **SLAGSMÅL** för att ta ett grepp på en annan person, eller för att motstå att fienden bryter sig ur ditt grepp.

KASTARM

- ◆ **Krav:** Närstridsvapen FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 2

Du kan slunga iväg ett närstridsvapen med våldsam kraft mot en fiende upp till din STY meter bort. Det måste vara ett enhandsvapen. Slå för attacken normalt. Fienden kan parera eller ducka för attacken som vanligt. Vapnet landar vid fiendens fötter.

KATTFOT

- ◆ **Krav:** Hoppa & klättra FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** Varierar

Antalet T6 som slås för skada från ett fall (sid 53) minskar med ett för varje VP du lägger. Du kan slå för **HOPPA & KLÄTTRA** först och sedan aktivera hjälteförmågan.

KRAFTSLAG

- ◆ **Krav:** STY-baserad närstridsfärdighet FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 3

En attack med ett tvåhands närstridsvapen gör T8 extra i skada, men du kan inte förflytta dig i samma runda. Du kan aktivera denna förmåga efter slaget för att träffa, men inte om du förflyttat dig.



KVARTERMÄSTARE

- ◆ **Krav:** Vildmarksvana FV 12
- ◆ **Viljempoäng:** 1

Du är duktig på att hitta bra lägerplatser. Du lyckas automatiskt med slaget för **VILDMARKSVANA** när du slår läger under utfärd (sid 103).

LÖNNMÖRDARE

- ◆ **Krav:** Kniv FV 12
- ◆ **Viljempoäng:** 3

När du utför en smygattack (sid 43) gör din attack T8 extra i skada. Denna hjälteförmåga kan kombineras med hjälteförmågan Tjuvhugg. Du aktiverar denna förmåga efter slaget för att träffa, men innan du slår för skadan.

MONSTERJÄGARE

- ◆ **Krav:** Bestiologi FV 12
- ◆ **Viljempoäng:** 3

Vid ett vägskaal av något slag kan du aktivera denna förmåga för att få veta i vilken riktning de farligaste fienderna finns.

MÄSTERBESVÄRJARE

- ◆ **Krav:** Magiskola FV 12
- ◆ **Viljempoäng:** 3

Endast för magiker. Om du aktiverar denna vid din tur i strid får du lägga två olika besvärjelser med samma handling. Det måste vara två olika besvärjelser. Du får slå för din första besvärjelse och aktivera förmågan efteråt.

MÄSTERKOCK

- ◆ **Krav:** —
- ◆ **Viljempoäng:** 1

Du lyckas automatisk laga mat (sid 103) utan att behöva slå för **VILDMARKSVANA**.

MÄSTERSMED

- ◆ **Krav:** Hantverk FV 12
- ◆ **Viljempoäng:** Varierar

Denna förmåga kräver smidesverktyg. På en Kvart kan du vassa ett hugg- eller stickvapen. Det kostar 3 VP och gör att skyddsvärdet för rustning räknas som ett steg lägre mot vapnet. Effekten försvinner efter en strid där vapnet har använts till attack eller parad.

På ett Skift kan du tillverka valfritt metallvapen eller metallrustning ur listorna på sidorna 73–75. Detta kräver städ och ässja samt järn (vikt 1) och kostar ett antal VP lika med föremålets pris i guld (avrundat uppåt). Du kan sprida ut arbetet över flera Skift om dina VP inte räcker.

MÄSTERSNICKARE

- ◆ **Krav:** Hantverk FV 12
- ◆ **Viljempoäng:** Varierar

Denna förmåga kräver snickarverktyg. Som en handling kan du åsamka en dörr, mur, vägg eller annat dött föremål T6 poäng skada för varje VP du lägger, utan hänsyn till föremålets skyddsvärde.

På ett Skift kan du tillverka valfritt träföremål, såsom klubba, stav eller sköld, ur listorna på sidorna 74–75. Detta kräver trä (vikt 1 eller enligt SL:s bedömning) och kostar ett antal VP lika med föremålets pris i guld (avrundat uppåt). För föremål som inte finns i listorna får SL bedöma kostnaden.

ORMMÄNNISKA

- ◆ **Krav:** Undvika FV 12
- ◆ **Viljempoäng:** 1

Du kan lirka dig ur bojor eller pressa dig igenom en smal passage.

ORÄDD

- ◆ **Krav:** —
- ◆ **Viljempoäng:** 2

Du lyckas automatiskt motstå skräck (sid 52), utan slag mot PSY.

PILPARAD

- ◆ **Krav:** Närstridsvapen FV 12
- ◆ **Viljempoäng:** 1

Du kan parera en avståndsattack med närstridsvapen, alltså utan sköld.

SJÖBEN

- ◆ **Krav:** Simma FV 12
- ◆ **Viljempoäng:** 1

Du kan aktivera denna förmåga (ej handling) när du ska utföra en handling i vatten, om än så bara midjedjupt. Du slipper då alla negativa effekter av att befinna dig i vatten (sid 53) under en runda, inklusive risken att drunkna.

SKATTLETARE

- ◆ **Krav:** Köpslå FV 12
- ◆ **Viljempoäng:** 3

Vid ett vägskaal av något slag kan du aktivera denna förmåga för att få veta i vilken riktning som de största skatterna finns.



STIGFINNARE

- ◆ **Krav:** Vildmarksvana FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 1

Du lyckas automatiskt med ett slag för **VILDMARKSVANA** för att finna rätt riktning i vildmarken.

STRIDSROP

- ◆ **Krav:** —
- ◆ **Viljepoäng:** 3

Du kan, som en handling i strid, utstöta ett stridsrop som gjuter nytt mod i dina vänner. Alla andra rollpersoner inom hörhåll läker omedelbart ett valfritt tillstånd (sid 51). Förmågan kan bara användas i strid.

STRIDSVANA

- ◆ **Krav:** Vapenfärdighet FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 1

Om du aktiverar denna förmåga i början av en runda i strid får du behålla ditt initiativkort från rundan före i stället för att dra ett nytt. Att aktivera förmågan räknas inte som en handling. Läs mer om strid och initiativ i kapitel 4.

TJUVHUGG

- ◆ **Krav:** Kniv FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 3

Du kan aktivera denna förmåga när du i närstrid angriper en fiende som befinner sig inom 2 meter från en annan rollperson. Angreppet räknas då som en smygattack (sid 43), vilket innebär att angreppet inte kan duckas eller pareras, du får en fördel på slaget och antalet tärningar för skadan ökar med ett (exempelvis 2T8 i stället för T8). Förmågan kan enbart användas med ett smidigt vapen. Att aktivera förmågan räknas inte som en handling.

TONKONST

- ◆ **Krav:** Uppträda FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 3

Din vackra stämma kan gjuta mod i dina vänner eller sätta skräck i dina fiender. När du aktiverar denna förmåga (en handling i strid) kan du ge alla vänner inom 10 meter en fördel på alla slag, eller en nackdel till alla fiender inom samma område – du väljer vilket. Effekten varar till din tur i nästa runda.

Instrument: Du kan använda instrument till Tonkonst. Detta kan öka förmågans räckvidd eller minska kostnaden i VP. Se sidan 75.

TVILLINGPIL

- ◆ **Krav:** Pilbåge FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 3

Om du aktiverar denna förmåga när du avlossar en pilbåge skjuter du två pilar i stället för en. Slå bara en gång för att träffa, med nackdel. Skadan slås separat. De båda pilarna kan riktas mot samma mål eller olika..

TVÅ VAPEN

- ◆ **Krav:** Närstridsvapen FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 3

Du kan använda denna förmåga enbart om du har ett enhandsvapen i varje hand. **STY**-kravet för vapnet i din aviga hand (välj själv om det är höger eller vänster) ökar med 3. Du aktiverar förmågan vid din tur i strid och får då utföra ett extra anfall med ditt andra vapen. Den andra attacken får nackdel. Du väljer själv i vilken ordning du använder dina två vapen. Slutför den första attacken, inklusive skada, innan du slår för den andra. Förmågan kan kombineras med Dubbelhugg.

TÅLIG

- ◆ **Krav:** —
- ◆ **Viljepoäng:** —

Ditt maximala antal **KP** ökar permanent med 2. Du kan skaffa denna hjälteförmåga flera gånger om, utan begränsning.

YNKRYGG

- ◆ **Krav:** Undvika FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** 3

Om du blir angripen och har en annan varelse (vän eller fiende, utöver angriparen) inom 2 meter kan du aktivera förmågan och låta attacken träffa den varelsen i stället. Förmågan har ingen effekt mot ytverkande attacker.

ÄRKEMAGIKER

- ◆ **Krav:** Magiskola FV 12
- ◆ **Viljepoäng:** —

Endast för magiker. Du kan lära dig en ny magiskola. Läs mer på sid 61 om hur det går till. Du kan skaffa denna hjälteförmåga flera gånger – en gång för varje ny magiskola du vill lära dig.

STRID & SKADA





Livet som äventyrare är hårt och ofta våldsamt. I *Drakar och Demoner* kan du möta vilda bestar, illasinnade stråtrövare, och demoniska vidunder.

Strider tär hårt på din rollperson och kan sluta med döden. Innan du ger dig in i en strid ska du alltid fråga dig – är det värt det?

RUNDOR & INITIATIV

I strid delas tiden in *rundor*, som motsvarar ett tiotal sekunder. I början av varje runda avgörs först vem som har initiativet – alltså i vilken ordning de stridande agerar i rundan.

INITIATIVDRAGET

De tio initiativkortet i boxen är numrerade 1 till 10. Alla spelare som deltar i striden, frivilligt eller ofrivilligt, drar slumpmässigt varsitt kort i början av varje runda, och SL drar kort för SLP. Detta kallas *initiativdraget*.

Siffran på kortet avgör i vilken ordning ni agerar i rundan. Ettan går först, därefter tvåan, och så vidare tills alla har agerat. Den punkt i turordningen där du agerar kallas din *tur*.

Lägg ditt initiativkort vid ditt rollformulär så att alla kan se i vilken ordning era turer kommer. SL lägger sitt (eller sina) initiativkort framför sig. När alla deltagare har fått varsin tur är rundan slut, och en ny runda börjar, med ett nytt initiativdrag.

INITIATIV FÖR SLP

För att förenkla, särskilt i större strider, kan SL dra ett gemensamt initiativkort för flera SLP. Samtliga SLP i gruppen agerar då på samma tur i rundan. Turordningen sinsemellan avgörs av SL.

ÖVERRASKNING

Om du utför en attack som SL bedömer vara överraskande för din motståndare får du välja valfritt initiativkort i stridens första runda. Om ni är flera som deltar i det överraskande anfallet får ni alla välja kort. Övriga deltagare i striden drar sina kort bland dem som återstår. Från och med andra rundan dras initiativet normalt.

AVVAKTA

När det är din tur i rundan kan du välja att *avvakta*. Det betyder att du byter initiativkort – och därmed plats i turordningen – med en annan varelse som ligger efter dig. Du kan byta med andra rollpersoner eller med SLP (eller grupp av SLP som agerar på samma tur), och de kan inte vägra bytet. Du kan dock inte byta initiativ med någon som redan har haft sin tur, eller som själva har avvaktat tidigare i rundan.

Monster: Monster (sid 83) har ofta flera turer i en och samma runda, och därmed alltså flera initiativkort. Du väljer i så fall vilket initiativkort du vill byta med, så länge det ligger efter dig i turordningen. Monster avvaktar aldrig själva.

HANDLING & FÖRFLYTTNING

När det är din tur i rundan får du *förflytta* dig och utföra en *handling*. Du säger helt enkelt hur du vill förflytta dig och vilken handling som du vill utföra, och om så krävs slår du tärning för att se om du lyckas.

Du väljer själv om du förflyttar dig först eller utför handlingen först. Du kan till och med använda en del av din förflyttning, utföra din handling, och sedan slutföra förflyttningen.

HANDLINGAR

En handling i strid kan vara många olika saker, men listan nedan sammanfattar de vanligaste. Dessa handlingar förklaras i detalj längre fram i detta kapitel.

Fria handlingar: Att dra ett vapen som är till hands, släppa ett föremål, kasta sig till marken, resa sig upp eller skrika några ord är *fria handlingar*. Fria handlingar räknas inte som din handling i rundan och du får utföra hur många du vill, men bara på din egen tur.

REAKTIVA HANDLINGAR

Vissa handlingar utförs inte på din egen tur, utan på motståndarens. Dessa kallas *reaktiva handlingar* och gäller exempelvis att parera eller ducka undan attacker. Detta förbrukar din egen tur i rundan, vilket betyder att du inte kan utföra en reaktiv handling om du redan har haft din tur och utfört en handling. Vänd på ditt initiativkort när du har utfört en reaktiv handling.

HANDLINGAR

En handling i strid kan vara många olika saker, men nedan sammanfattas de vanligaste. Regler för dessa handlingar följer längre fram i kapitlet.

- ♦ **Sprinta:** Denna handling fördubblar din förflyttning i rundan.
- ♦ **Närstridsattack:** Dessa kan utföras mot en fiende inom 2 meter. Specialattacker som att fälla, avväpna, greppa och knäcka räknas också som handlingar.
- ♦ **Avståndsattack:** Anfall med avståndsvapen kan utföras upp till vapnets Räckvidd.
- ♦ **Parera:** Både närstridsattacker och avståndsattacker kan pareras, men i det senare fallet krävs en sköld. Att parera är en reaktiv handling som sker utanför din tur och ersätter din ordinarie handling i rundan.
- ♦ **Ducka:** Att ducka undan en attack i närstrid eller på avstånd är också en reaktiv handling.
- ♦ **Plocka upp föremål:** Ta upp något från marken inom 2 meter från dig eller ur din packning.
- ♦ **Ta av/på rustning/hjälm:** Rustningar och hjälmar skyddar dig mot skada, men begränsar också din rörlighet.
- ♦ **Första hjälpen:** Färdigheten LÄKEKONST används för att rädda livet på någon som gått ner till noll KP och riskerar att dö.
- ♦ **Slå in dörr:** Dörrar kräver en viss mängd skada för att brytas ner.
- ♦ **Dyrka lås:** Att dyrka upp ett lås kräver ett slag för FINGERFÄRDIGHET. Saknar du dyrkar får du en nackdel.
- ♦ **Använda föremål:** Använd en magisk dryck eller något annat föremål du håller eller som finns inom 2 meter från dig.
- ♦ **Aktivera förmåga:** Använd en släktes-, yrkes-, eller hjälteförmåga. Detta räknas som en handling om inget annat anges.
- ♦ **Lägga besvärjelse:** De flesta besvärjelser kräver en handling för att läggas. Det gäller även trolleritrick. Vissa är dock reaktiva och kräver ingen handling alls, medan andra tar längre tid, så kallade ritualer. Läs mer om magi i kapitel 5.

FRIA HANDLINGAR

- ♦ **Dra vapen:** Dra eller stoppa undan ett vapen som är till hands.
- ♦ **Byta position:** Kasta dig till marken eller res dig upp.
- ♦ **Släppa föremål:** Släpp ett föremål till marken.
- ♦ **Ropa:** Säg eller ropa några få ord.
- ♦ **Övertala** en annan rollperson att repa sig (sid 50).

Förflyttning: När du utför en reaktiv handling förlorar du även din förflyttning i rundan. Flera reaktiva handlingar, som att ducka eller parera, ger dig dock en viss förflyttning som del av handlingen. Läs mer under Närstrid.

FÖRFLYTTNING

Du kan under normala omständigheter springa lika många meter som din förflyttningsförmåga anger. Det finns några specialfall att beakta:

Sprinta: Om du väljer att sprinta som din handling i rundan kan du förflytta dig dubbelt så långt som normalt.

Position: Du kan kasta dig till marken och resa dig upp som en del av din förflyttning. Dessa är fria handlingar och påverkar inte din förflyttning i sig, men de kan bara utföras på din tur.

Hoppa: Som en del av din förflyttning kan du utföra en hopp lika långt som halva ditt förflyttningsvärde med ett lyckat slag för **HOPPA & KLÄTTTRA** (ej handling). Är hoppets längd en fjärdedel av din förflyttning eller mindre krävs inget slag.

VÄND INITIATIVKORTET

När du har haft din tur i rundan är det bra om du vänder ditt initiativkort med siffran nedåt så att det blir tydligt för dig och alla andra vid bordet att du har agerat. Detta betyder att du inte kan utföra någon reaktiv handling (som att parera en attack) senare i rundan.

Dörr: Om du passerar en stängd men olåst dörr kostar det halva din förflyttning i rundan att öppna den. Om detta innebär att du inte kommer längre blir du stående vid den nu öppna dörren. En låst dörr måste antingen dyrkas upp eller slås in.

Fiender: Du kan inte passera förbi en stående fiende som vill stoppa dig. En människostor humanoid varelse kan blockera en yta som är 2×2 meter stor. Monster kan blockera större ytor. För att kunna passera en blockerande fiende måste du först fälla den till marken eller sänka den till noll KP. Vänligt inställda personer kan du passera utan problem.

Frislag: Om du befinner dig inom 2 meter från en fiende och sedan förflyttar dig bort från fienden måste du slå ett slag för **UNDVIKA**.

Slaget räknas inte som en handling, men om du misslyckas får fienden omedelbart utföra en extra närstrids-attack mot dig – ett *frislag*. Frislaget räknas inte som en handling, och går varken att parera eller ducka.

Observera att ett frislage kan utlösas även om du börjar din förflyttning på avstånd men passerar förbi en fiende. Att röra dig *run*t en fiende utlöser inget frislage, så länge du stannar inom 2 meter.

SMYGATTACK

Nyckeln till att vinna en konflikt är ofta att angripa när fienden minst anar det.

Smygattack: När du rör dig obemärkt mot någon och anfaller kallas det en *smygattack*. Slå först för **SMYGA**. Om du vill smyga så nära att du kan angripa i närkamp (inom 2 meter) får du en nackdel. Om du misslyckas blir du upptäckt av fienden – dra initiativkort.

Om du lyckas räknas din attack som överraskande, alltså att du får välja vilket initiativkort du vill. Attacken får även en fördel och målet kan varken ducka eller parera. Om du använder ett vapen med egenskapen smidig ökar dessutom antalet tärningar för skadan med ett (exempelvis 2T8 i stället för T8). Smygattacker utförs alltid individuellt, av en angripare mot ett mål.

Bakhåll: En särskild typ av smygattack är ett *bakhåll* – att ligga och lurpassa på en fiende och angripa när den passerar. I detta fall får offren för bakhållet slå **UPPTÄCKA FARA** för att upptäcka attacken i tid, och de som lyckas får dra initiativ normalt. Om angriparna är väl förberedda sker slaget med nackdel. De offer som misslyckas med **UPPTÄCKA FARA** får de sista initiativkortet (från #10 och uppåt), slumpmässigt fördelade.

STRIDSKARTOR

Strider kan utspelas helt i fantasin, där SL beskriver slagfältet och anger avstånd mellan de stridande. Ett användbart hjälpmedel i strider är dock kartor med rutnät, som kan användas för att åskådliggöra positioner och förflyttning. En ruta på kartan är vanligen 2x2 meter stor.

På kartan ritas även dörrar, väggar och stigningar in. Färdiga äventyr till *Drakar och Demoner* innehåller kartor över viktiga platser. På baksidan av den stora kartan i denna box finns ett tomt rutnät, som kan användas för allehanda slagfält.

Som regel kan bara en person befinna sig i en och samma ruta på kartan, men det är tillåtet att passera *genom* en ruta där en vänligt sinnad kämpe befinner sig. Det är tillåtet att förflytta sig och anfalla diagonalt, men inte om båda de två rutor som du vill passera mellan är blockerade eller upptagna av fientliga fiender.

För att representera stridande på kartan kan ni använda figurer av olika slag. I denna box medföljer ett antal illustrerade pappfigurer med plastfot. Ni kan även använda målade figurer av plast eller metall om ni vill. Bara fantasin sätter gränserna!

TERRÄNG

Terrängen där striden utspelar sig kan påverka din förflyttning och dina handlingar. Kartor visar oftast vilken terräng som finns var.

Trång: Det är ont om plats eller lågt i tak. Alla närstridsvapen utom stickvapen (sid 73) och Smidiga vapen får nackdel på alla slag.

Oländig: Terrängen är svår att forcera. Du måste slå ett slag för **HOPPA & KLÄTTA** (ingen handling) när du förflyttar dig. Ett misslyckat slag innebär att du faller omkull och förlorar resten av förflyttningen denna runda.

Dunkel: Alla avståndsattacker får nackdel på slaget.



NÄRSTRID

För att angripa någon i närkamp behöver du som regel befinna dig inom 2 meter från fienden. På kartan med rutnät behöver du befinna dig i rutan bredvid motståndaren (även diagonalt räknas). När du anfaller i närstrid slår du för färdigheten för den typ av vapen du använder.

Skada: Vid träff avgör ditt vapen vilken tärning du ska slå för att avgöra hur mycket skada fienden tar. Skadan kan ökas av skadebonus och drakslag, och minskas av rustning.

Skadebonus: Din skadebonus avgörs av ditt värde i den grundegenskap som din vapenfärdighet baseras på – alltså SMI eller STY.

Vapen: Du kan ha upp till tre vapen *till hands*. Anteckna dessa i rutan *Vapen* på ditt rollformulär. Att dra ett vapen som är till hands är en fri handling. Att ta upp ett annat vapen från marken eller ur din packning kostar dig en vanlig handling.

STY-krav: Vissa vapen har ett STY-krav. Är din STY lägre än kravet får du en nackdel på alla attacker och parader med vapnet. Om din STY inte ens når upp till halva kravet kan du inte använda vapnet alls.

Grepp: Vapen kräver en eller två händer för att användas. STY-kravet för ett enhandsvapen minskar med 3 om du håller det med två händer.

Långa vapen: En attack med ett vapen med egenskapen lång (som långspjut och lans) kan träffa fiender på upp till 4 meters avstånd (två rutor). Med ett sådant vapen är det också möjligt att anfalla förbi en vänligt sinnad kämpe mot en fiende på andra sidan denne.

LIGGANDE MÅL

Om du står upp men din fiende ligger på marken får du en fördel på attacken, och träffar gör T6 extra i skada.

KRITISK TRÄFF

Om du slår ett drakslag när du anfaller får du in en *kritisk träff*. Det innebär att det krävs ett drakslag för att parera attacken eller ducka, samt att du får välja en av nedanstående effekter:

- ♦ Slå dubbla antalet tärningar för vapnets skada, före skadebonus och andra bonusar. Om du exempelvis får en kritisk träff med ett bredsverd (skada 2T6) och har skadebonus T4 blir skadan 4T6+T4.
- ♦ Du får omedelbart utföra en ytterligare attack mot en annan fiende. Denna extra attack är en fri handling.
- ♦ Rustning och naturligt skydd har ingen effekt mot attacken, då den träffar en glipa. Kan bara väljas om attacken ger stickskada (frivillig regel, till vänster).

SKADETYPER

Det finns tre olika typer av skada: huggskada, stickskada och krossskada. Vilken sorts skada ditt vapen gör anges av vapentabellerna i kapitel 6. Vissa vapen, som svärd, kan både göra huggskada och stickskada – du måste säga om du hugger eller sticker innan du rullar tärning. Typen av skada påverkar effekten av rustning och monster kan vara resistent mot vissa typer av skada.

KNUFFA

Om du träffar en fiende med en närstrids-attack och din STY är lika med eller högre än fiendens STY kan du välja att knuffa fienden upp till 2 meter i valfri riktning (till en angränsande ruta, om ni spelar med rutnät) i tillägg till skadan. Denna förflyttning räknas inte mot fiendens totala förflyttning i rundan och utlöser inte ett frislåg för någon. Regeln för knuffar gäller inte monster, varken som angripare eller mål för attacken.

DEMONSLAG I NÄRSTRID

Om du slår ett demonslag när du angriper i närstrid missar du och kan inte pressa slaget. Du kan även drabbas av ytterligare ett missöde. Slå på tabellen nedan. Om resultatet är orimligt får SL avgöra effekten.

T6 EFFEKT

- 1 Du tappar ditt vapen vid dina fötter. Att plocka upp det är en handling.
- 2 Du blottar dig för fienden, som får ett gratis frislage (sid 43) som du inte kan ducka eller parera.
- 3 Du hugger vapnet så djupt i något föremål att det fastnar. Att dra loss det kräver ett slag mot STY (en handling).
- 4 Du hystar i väg ditt vapen T3+3 meter bort. För att plocka upp det måste du förflytta dig och sedan utföra en handling.
- 5 Du slår vapnet i något hårt och skadar det. All användning av vapnet får en nackdel tills det reparerats av en hantverkare.
- 6 Du hugger dig själv av misstag. Slå skada normalt men utan skadebonus.

PARERA

Om du träffas av en attack i närstrid kan du välja att *parera* för att blockera attacken med ditt vapen eller din sköld. Du måste meddela att du parerar innan angriparen slår för skadan. Du kan inte parera obehärdad. Du kan heller inte både parera och ducka samma attack. När du parerar slår du mot ditt FV för vapnet. Du kan parera liggande.

Reaktiv handling: Att parera är en reaktiv handling, då den bryter turordningen i runden. Paraden ersätter din

handling på din vanliga tur, och du måste därmed vända på ditt initiativkort redan nu. Detta innebär även att du inte kan parera om du redan har utfört din handling i runden (se dock hjälteförmågan Defensiv).

Brytvärde: Om din parad lyckas träffas ditt vapen eller sköld i stället för dig, och du slipper skada helt. Om skadan är högre än vapnets Brytvärde skadas vapnet och det kan inte användas igen förrän det lagats med ett slag för HANTVERK..

Sköld: Om du bär sköld kan du använda den för att parera i stället för ditt vapen. Det ger en fördel på slaget. Sköldar har ingen egen färdighet – i stället kan du använda vilken STY-baserad närstridsfärdighet som helst (alltså alla utom KNIV och STAV) för att parera med sköld.

Stickskada: Attacker som ger stickskada kan aldrig skada ett parerande vapen eller sköld.

Monster: Som regel kan du inte parera attacker från monster (sid 83), men det finns undantag.

PARADFÖRFLYTTNING

När du lyckas parera en attack får du flytta både dig själv och fienden 2 meter (en ruta) i valfria riktningar. Förflyttningarna följer vanliga regler men räknas inte mot någons förflyttning i runden och utlöser inga frislage för någon.

Dragslag vid parad

Om du slår ett dragslag för en parad får du även in en omedelbar motattack mot angriparen – en automatisk träff från ditt vapen som inte kan duckas eller pareras. Detta gäller inte om angriparen slog ett dragslag – då måste även du slå ett dragslag för att parera, och du får ingen motattack.



DUCKA

Som alternativ till att parera kan du försöka ducka om du träffas av en attack. Du kan inte parera och ducka samma attack – du måste välja det ena eller det andra. Du kan ducka liggande. Du måste säga att du ska ducka innan skadan för träffen slås. När du duckar slår du för **UNDVIKA**. Om du lyckas undviker du att träffas av attacken och tar ingen skada. Om du misslyckas träffas du av attacken.

Reaktiv handling: Att ducka är en reaktiv handling och kräver precis som parering att du inte redan har utfört din handling i rundan. När du har duckat är din handling i rundan förbrukad och du vänder ditt initiativkort.

Förflyttning: Om du lyckas ducka kan du, om du vill, även förflytta dig upp till 2 meter i valfri riktning innan du faller. Denna förflyttning utlöser inget frislåg för någon.

Monster: Som regel kan du ducka undan attacker från monster, men det finns undantag.

SPECIALATTACKER

Utöver att bara försöka träffa fienden finns det några specialattacker du kan försöka dig på. Du måste alltid ange att du ska utföra en specialattack innan du slår tärning för att träffa.

Hitta glipa: Om ditt vapen är *stickande* kan du försöka hitta en glipa i fiendens rustning eller naturliga skydd. Du får en nackdel på angreppet, men om du träffar får fienden inget skydd.

Fälla: Du försöker fälla en fiende till marken i stället för att göra skada. Detta slås som ett motståndsslag mellan ditt FV för vapnet du använder och fiendens FV i UNDVIKA. Om ditt vapen har egenskapen *fällande* får du en fördel. Slaget räknas som en handling för dig men inte för motståndaren. Angreppet kan inte duckas eller pareras.

Ett effektivt sätt att använda denna specialattack är i samarbete med en annan person – om du fäller fienden till marken kan din kamrat anfalla den liggande fienden innan denne hinner resa sig upp.

Avväpna: Du försöker avväpna din fiende i stället för att göra skada. Detta slås som ett motståndsslag mellan ditt och fiendens FV för vapnen ni använder. Slaget räknas som en handling för dig

men inte för motståndaren. Angreppet kan inte duckas eller pareras. Om fienden håller vapnet i två händer får du en nackdel. Om du lyckas landa vapnet T6 meter bort i en riktning du väljer. Att ta upp ett vapen från marken är en handling. Det går inte att avväpna en sköld eller ett naturligt vapen.

Greppa: Du försöker ta ett grepp om en humanoid fiende i stället för att göra skada. Detta slås som ett motståndsslag mellan ditt och fiendens FV i SLAGSMÅL. Slaget räknas som en handling för dig men inte för motståndaren. Angreppet kan inte duckas eller pareras.

Om du misslyckas med att greppa faller du till marken. Om du lyckas greppa faller ni båda till marken, och fienden sitter fast i ditt grepp. Så länge greppet håller kan fienden inte förflytta sig eller utföra någon handling som kräver kroppsrörelser, utom att försöka bryta sig loss. Detta slås som ett motståndsslag mellan era FV i SLAGSMÅL. Slaget är en handling för fienden men inte för dig.

Medan du håller ett grepp kan du inte heller förflytta dig eller utföra någon handling som kräver kroppsrörelser, utom att *knäcka* – detta räknas som en oöveväpnad attack med fördel som inte kan duckas eller pareras. Att släppa ditt grepp är en fri handling.

TAKTIK I NÄRSTRID

För att nå framgång i närstrid är det viktigt att inse att din mest dyrbara resurs är dina handlingar – du har bara en per runda, inräknat även reaktiva handlingar som att ducka och parera.

Om flera rollpersoner slåss tillsammans är det ofta mycket effektivt att flera angriper samma fiende, då denne bara kan parera eller ducka en gång, och sedan är mycket sårbar för fler attacker. Men glöm inte att du själv blottar dig för angrepp när du har utfört din handling. Hjälpförmågorna Defensiv

och Hal som en ål ökar markant din förmåga att kunna motstå flera fiender samtidigt.

I envig mot en fiende som är jämnstark med dig själv kan det vara klokt att avvakta och låta fienden angripa först. Om dennes anfall missar behöver du inte parera eller ducka, och du kan sedan gå till motanfall utan att fienden kan skydda sig. Nackdelen med denna taktik är förstås att du överlåter initiativet till fienden, som kan välja en helt annan handling än du tänkt dig.

AVSTÅNDSSTRID

För att angripa någon med ett avståndsvapen bör du vara mer än 2 meter bort (alltså *inte* i en angränsande ruta på kartan). Är du 2 meter från fienden eller närmare sker attacken med en nackdel. Slå för färdigheten för den typ av vapen du använder. För kastvapen slår du för lämplig vapenfärdighet (till exempel **KNIV** eller **SPJUT**). Vid träff anger vapnet vilken tärning du ska slå för att avgöra hur mycket skada fienden tar. Skadan kan ökas av skadebonus och dragslag och minskas av rustning.

Skadebonus: Du får skadebonus vid avståndsattacker precis som i närstrid. Notera dock att armborst inte ger skadebonus.

DEMONSLAG I AVSTÅNDSSTRID

Om du slår ett demonslag när du angriper på avstånd missar du och kan inte pressa slaget. Du kan även drabbas av ytterligare ett missöde. Slå på tabellen nedan.

T6 EFFEKT

- 1 Du tappar vapnet vid dina fötter. Att plocka upp det är en handling.
- 2 Du har slut på pilar och måste skaffa fler innan du kan använda vapnet igen. Slå om för slunga eller kastvapen.
- 3 Du träffar något värdefullt eller viktigt föremål i närheten. SL väljer vad det är.
- 4 Du har sönder ditt vapen. All användning av det får en nackdel tills det reparerats av en hantverkare.
- 5 Du träffar av misstag en annan rollperson eller vänligt inställd SLP. Slumpa fram vem och slå skada normalt, inklusive skadebonus.
- 6 Du träffar dig själv av misstag. Slå skada normalt men utan skadebonus.

Räckvidd: Vapentabellerna på sidorna 74–75 anger vapnets räckvidd, alltså det maximala avstånd (i meter) på vilket vapnet kan användas effektivt. Du kan skjuta mot mål på upp till dubbla den angivna räckvidden, men då med nackdel.

KRITISK TRÄFF

Ett dragslag för en avståndsattack ger en kritisk träff, med följden att det krävs ett dragslag för att ducka undan attacken. Dessutom får du välja en av dessa effekter:

- ◆ Ditt vapen gör dubbel skada, exklusive skadebonus. Slå dubbla antalet tärningar mot normalt, och räkna ihop summan. En kritisk träff med en långbåge gör exempelvis 2T12 i skada.
- ◆ Rustning och naturligt skydd har ingen effekt mot attacken, då den träffar en glipa. Kan bara väljas för vapen som gör stickskada (frivillig regel).

PARERA & DUCKA

För att parera avståndsattacker behöver du en sköld. Det fungerar på samma sätt som i närstrid, med skillnaden att ett dragslag inte ger dig någon motattack. Du kan ducka avståndsattacker på samma sätt som närstridsattacker.

SKYMD SIKT

Om målet för din attack är delvis skymt, av ett föremål eller en person, oavsett om det är vän eller fiende, får du en nackdel på slaget. På en rutkarta kan du alltså skjuta förbi en figur som står mellan dig och målet, men med nackdel. Om målet är helt ur sikte, till exempel bakom en vägg, kan du inte skjuta alls. Spelar ni utan karta avgör SL om målet är helt eller delvis skymt.

SKADA

Livet som äventyrare är hårt och riskabelt. Belöningen kan bli stor, men det enda du vet med säkerhet är att du kommer att drabbas av allehanda skador på vägen. När du tar skada sänks dina kroppsponing (KP).

RUSTNING

Genom att klä dig i härdat läder, ringbrynja eller plåt kan du skydda din kropp mot skada. Att ta av eller på en rustning räknas som en handling i strid. Den rustning du bär på kroppen ska skrivas in i rutan *Rustning* på ditt rollformulär, och den räknas inte mot din bärförmåga. Du kan bara bära en rustning åt gången. Vissa rustningar kan ge dig nackdel på vissa färdighetsslag eller begränsa din förflyttning.

Skyddsvärde: Effekten av rustning avgörs av skyddsvärdet. När du tar skada från en fysisk attack drar du av skyddsvärdet från skadan. Om skadan från en närstrids-attack stoppas helt av rustningen tar i stället *vapnet* skadan, vilket kan innebära att vapnet blir obrukbart (se Brytvärde på sid 46).

Hjälmar: Din rustning kan kombineras med en hjälm, som kan öka ditt skyddsvärde ytterligare. Att ta av eller på en hjälm räknas som en handling. Hjälmar kan också ge nackdel på vissa färdigheter.

DÖDEN

Om dina KP når noll faller du till marken och riskerar att dö. Du gör säkrast i att ligga kvar och vänta på hjälp.

SKADETYPER & RUSTNING

Om den frivilliga regeln för skadetyper (sid 45) används gäller dessa regler:

- ♦ För läder och nitläder räknas skyddsvärdet 2 steg högre mot krosskada.
- ♦ För ringbrynja räknas skyddsvärdet 2 steg högre mot huggskada.

Om typen av skada inte anges har rustning normal effekt.

Dödsslag: På din tur i varje runda som följer måste du slå ett dödsslag – ett slag mot din FYS. Du kan pressa dödsslaget om denna frivilliga regel används. Anteckna hur många dödsslag du slår. När du har klarat tre dödsslag slutar du slå dödsslag och återfår T6 KP. När du har misslyckats med tre dödsslag dör din rollperson. Ett dragslag räknas som två lyckade dödsslag och ett demonslag räknas som två misslyckade. Om striden tar slut fortsätter ni att räkna rundor tills alla dödsslag är avklarade.

Ytterligare skada: Om du tar ytterligare skada medan du är på noll KP räknas det som ett automatiskt misslyckat dödsslag.

Repa sig: En annan rollperson inom 10 meter och hörhåll kan ÖVERTALA dig att repa dig och fortsätta slåss trots att du har noll KP. Detta är en fri handling, men bara ett försök (totalt) att få dig på fötter får göras per runda. Om du repar dig kan du fortsätta agera normalt, men du måste fortsätta slå dödsslag enligt ovan. Du kan till och med försöka ÖVERTALA dig själv att repa dig, men slaget sker med nackdel.

Rädda liv: När du har noll KP kan en annan person rädda ditt liv med ett slag för LÄKEKONST. Om förband (sid 79) saknas får slaget nackdel. Detta är en handling. Flera försök får göras, men bara ett per runda. Om slaget lyckas slutar du slå dödsslag och återfår T6 KP. Du kan inte rädda ditt eget liv på detta vis, även om du repat dig (ovan). Ytterligare slag för LÄKEKONST har ingen effekt när du inte längre är på noll KP, förutom under en vila (se sid 52). Magi kan också rädda liv.

Omedelbar död: Du behöver aldrig bokföra negativa KP, men om du på grund av en och samma skada går ner på ett negativt värde lika med ditt hela KP-värde så dör din rollperson omedelbart. Dags att hedra den fallna äventyren och skapa en ny!

NOLL KP FÖR SLP

När en SLP går ner på noll KP slås inga dödsslag. I stället avgör SL om personen lever eller dör. En SLP dödas dock direkt av en omedelbart dödande skada, precis som rollpersoner.

SVÅRA SKADOR

Om du varit nere på noll KP men överlevt riskerar du svåra skador som kan ta lång tid att läka eller till och med kan ha permanenta effekter. Slå ett slag mot FYS. Om du misslyckas slår du på tabellen

nedan. Läkningstiden halveras om du vilar och får vård minst ett Skift per dygn av någon som klarar ett slag för LÄKEKONST. FV som sänks av permanenta skador kan återläras.

T20	SKADA	EFFEKT
1-2	Bruten näsa	Nackdel på slag mot UPPTÄCKA FARA. Läkningstid: T6 dygn.
3-4	Sår i ansiktet	Nackdel på slag mot ÖVERTALA och UPPTRÄDA. Läkningstid: 2T6 dygn.
5-6	Utslagna tänder	FV i ÖVERTALA och UPPTRÄDA sänks permanent med 2 (lägst 3).
7-8	Knäckta revben	Du får nackdel på alla slag mot färdigheter som baseras på STY och SMI. Läkningstid: T6 dygn.
9-10	Hjärnskakning	Du får nackdel på alla slag mot färdigheter som baseras på INT. Läkningstid: T6 dygn.
11-12	Djupa sår	Du får nackdel på alla slag mot färdigheter som baseras på STY och SMI, och varje slag mot en sådan färdighet ger dig T6 i skada. Läkningstid: 2T6 dygn.
13	Brutet ben	Halverad förflyttningsförmåga. Läkningstid: 3T6 dygn.
14	Bruten arm	Tvåhandsvapen och två vapen kan ej brukas. Nackdel på andra handlingar där båda armarna används, till exempel klättring. Läkningstid: 3T6 dygn.
15	Kapad tå	Förflyttningsförmåga sänks permanent med 2 (lägst 4).
16	Kapat finger	FV i alla vapenfärdigheter sänks permanent med 1 (lägst 3).
17	Mosat öga	FV i FINNA DOLDA TING sänks med permanent med 2 (lägst 3).
18	Mardrömmar	Slå för att motstå skräck (sid 52) varje Skift du sover. Om du misslyckas räknas Skiftet inte som sömn. Läkningstid: 2T6 dygn.
19	Personlighetsförändring	Slumpa fram en ny drivkraft (sid 26).
20	Minnesförlust	Du minns inte längre vem du eller de andra rollpersonerna är. Effekten måste rollspelas. Läkningstid: T6 dygn.

TILLSTÅND

I spelet finns sex olika tillstånd som du kan drabbas av. Varje tillstånd ger en nackdel på alla slag mot en viss grundegenskap och slag mot färdigheter baserade på grundegenskapen:

- ♦ **Utmattad** – STY
- ♦ **Krasslig** – FYS
- ♦ **Omtöcknad** – SMI
- ♦ **Arg** – INT
- ♦ **Rädd** – PSY
- ♦ **Uppgiven** – KAR

Drabbas av tillstånd: Det vanligaste sättet att drabbas av tillstånd är att pressa sitt slag (frivillig regel, sid 32). Du får då ta ett valfritt tillstånd och beskriva hur det går till.

Du kan även drabbas av tillstånd på andra sätt, till exempel via monsterattacker eller magiska besvärjelser.

Flera tillstånd: Om du får ett tillstånd som du redan har måste du välja ett annat tillstånd. Om du har alla sex tillstånd kan du inte få fler. Du kan då inte pressa slag mer. Om du får tillstånd av andra orsaker förlorar du i stället T6 VP.

Läka tillstånd: Du kan återhämta dig från ett valfritt tillstånd under en kort vila (en Kvart). Under en lång vila (ett Skift) blir du av med alla tillstånd.



LÄKNING & VILA

Förlorade KP och VP återhämtas genom vila. Det finns två sorters vila – kort och lång. Under en vila kan du inte utföra handlingar som kräver tärningsslag eller VP.

Kort vila: En kort vila tar bara en Kvart i anspråk. Under en kort vila läker du T6 förlorade KP, eller 2T6 KP om en annan person vårdar dig och lyckas med ett slag för LÅKEKONST. Den som vårdar kan inte själv vila, och kan bara vårda en person under vilan.

Under en kort vila återhämtar du även 2T6 förbrukade VP och återhämtar ett valfritt tillstånd. Om du störs av något dramatiskt under vilan läker du inget. Du kan bara

läka KP, VP och tillstånd genom en kort vila en gång per Skift, även om du blir skadad igen eller använder mer VP.

Lång vila: En lång vila tar ett Skift i anspråk, och kan bara utföras på en säker plats utan fiender i närheten (sid 103). Under en lång vila läker du alla förlorade KP och alla förbrukade VP, och läker alla tillstånd. Om en lång vila avbryts av strid eller hårt arbete räknas den i stället som en kort vila.

Magi: Magiska besvärjelser kan låta dig läka KP snabbare än normalt.

ANDRA FAROR

MÖRKER

När du befinner dig i kompakt mörker kan du inte sprinta (sid 43) och inte träffa fiender på avstånd. För att angripa en fiende i närstrid måste du först klara ett slag mot UPPTÄCKA FARA (ej handling).

Facklor & lyktor: En fackla eller lykta (sid 78) lyser upp 10 meter (fem rutor) i alla riktningar. Att tända en fackla eller lykta är en handling, och kräver att du har ett elddon eller en eld att tända den på, alternativt trolleritricket TÄNDA (sid 65). Saknas dessa möjligheter kan du tända med ett lyckat slag mot VILDMARKSVANA, men det tar en Kvart.

En fackla eller lykta bärs i en hand, vilket innebär att du inte kan använda tvåhandsvapen eller ett andra enhandsvapen samtidigt. En fackla kan användas som ett vapen och räknas då som en liten träklubba som ger eldskada. Om du anfaller någon och träffar måste du dock omgående slå för att se om facklan slocknar.

En fackla eller lykta kan brinna i upp till ett Skift, men de är opålitliga. Efter varje Kvart, eller närhelst SL vill öka dramatiken, måste du slå en tärning (typen avgörs av ljuskällan, se sid 78). Blir slaget en etta slocknar ljuskällan.

SKRÄCK

Många skrämmande bestar ruvar i *Drakar och Demoners* ruiner och skogar. Sådana varelser kan utföra så kallade *skräckattacker*. Skräckattacker kan också utlösas av magi och andra hemska upplevelser.

En rollperson som drabbas av en skräckattack måste omedelbart slå ett slag mot PSY. Slaget, som inte räknas som en handling, kan pressas (frivillig regel). Särskilt skrämmande händelser kan ge en nackdel på slaget. Om PSY-slaget misslyckas måste rollpersonen slå på skräckabellen på nästa sida.

GIFTER

Gifter mäts i Giftstyrka. Ett svagt gift har Giftstyrka 9, ett medelstarkt 12 och ett extremt potent 15 eller ännu mer. Om du får i dig ett gift slår SL ett öppet motståndsslag (sid 33) mellan Giftstyrkan och din FYS. Om giftet vinner drabbas du av giftets fulla effekt. Om du vinner drabbas du bara av giftets begränsade effekt. Gifter har ingen effekt på monster.

Dödande gift

- ◆ **Full effekt:** Du tar T6 i skada på din tur i varje runda tills du når noll KP. Om ett motgift ges i tid avbryts effekten.
- ◆ **Begränsad effekt:** Du tar T6 i skada på din nästa tur.

Förlamande gift

- ◆ **Full effekt:** Du blir Utmattad och måste klara ett slag mot FYS på varje tur (ej handling). Om du misslyckas kan du varken förflytta dig eller utföra handlingar (inte ens fria handlingar) i rundan. Effekten går ur efter en Kvart, eller om motgift ges.
- ◆ **Begränsad effekt:** Du blir Utmattad.

SKRÄCKTABELLEN

T8 EFFEKT

- 1 **Kraftlös.** Fasan tömmer dig på kraft och beslutsamhet. Du förlorar 2T6 VP (ner till ett minimum av noll) och blir Uppgiven.
- 2 **Skakis.** Du får tillståndet Rädd.
- 3 **Flämtar.** Fasan gör dig så skräckslagen att du börjar andas kraftigt och blir Utmattad.
- 4 **Blek.** Du blir vit som ett lakan i ansiktet. Du själv och alla andra rollpersoner inom 10 meter och inom synhåll av dig blir RÄDDA.
- 5 **Skrik.** Du skriker till av fasa, vilket gör att alla andra rollpersoner som hör dig också utsätts för en omedelbart skräckattack. En och samma person behöver dock aldrig slå mer än ett PSY-slag för att motstå samma skräckattack.
- 6 **Vredesmod.** Din skräck förvandlas till vrede, och du måste angripa källan till skräcken på din nästa tur, i närstrid om möjligt. Du blir också Arg.
- 7 **Paralyserad.** Du stelnar av skräck och blir oförmögen att röra dig ur fläcken. Du får inte utföra någon handling eller förflyttning på din nästa tur. Slå mot PSY igen inför varje påföljande tur (ingen handling) för att bryta förlamningen.
- 8 **Vild panik.** I ett utbrott av total panik flyr du från platsen i högsta fart. På din nästa tur måste du sprinta bort från orsaken till skräcken. Slå mot PSY igen inför varje påföljande tur (ingen handling) för att sluta fly och agera normalt igen.

Sövande gift

- ♦ **Full effekt:** Du blir Omtöcknad och måste klara att slag mot FYS på varje tur (ej handling). Om du misslyckas somnar du och sover i ett Skift. Ett motgift eller en poäng skada eller mer väcker dig.
- ♦ **Begränsad effekt:** Du blir Omtöcknad.

SJUKDOM

När du blir utsatt för en farlig smitta slår SL ett öppet motståndslag mellan sjukdomens Smittvärde och din FYS. Om du vinner motstår du smittan. Om du förlorar insjuknar du efter ett dygn. Du blir Krasslig och du tar T6 KP i skada. Medan du är sjuk kan du inte läka KP, VP eller tillstånd. Slå ett nytt slag mot smittan varje dygn, med ytterligare T6 KP i skada varje gång du misslyckas. Om du når noll KP medan du är sjuk dör du ett dygn senare. Så snart du vinner ett slag mot sjukdomen är den besegrad – du slutar slå slag och läker normalt.

Läkekonst: Om du får vård av någon med färdigheten LÄKEKONST under sjukdomsförloppet kan denna person slå slaget mot sjukdomen i stället för dig. Helaren slår för LÄKEKONST mot sjukdomens Smittvärde. En välgörande örtbrygd ger fördel till slaget.

FALL

När du faller mot ett hårt underlag tar du T6 poäng krosskada för varje meter efter de första tre. Ett slag för HOPPA & KLÄTTRA halverar antalet T6 (avrunda uppåt). Rustning ger inget skydd mot fallskada.

SIMNING & DRUNKNING

Alla rollpersoner anses hyfsat simkunniga. Förflyttningen är halverad i vatten jämfört med på land. Inga avstånds-attacker kan utföras i vatten, och närstridsattacker får nackdel.

I vatten behöver du klara ett slag för SIMMA efter varje Kvart för att hålla dig flytande. Bär du ringbrynja eller plåtrustning måste du slå varje runda (ej handling). Om du sjunker måste du klara ett slag mot FYS varje runda för att hålla andan (ej handling). Misslyckas slaget börjar du drunkna, och tar T6 poäng skada varje runda tills någon räddar dig. Går du ner på noll KP under drunkningen slår du dödsslag som vanligt, men bara misslyckade slag räknas.



HUNGER

Varje dag måste du äta minst en ranson mat (sid 103). Efter ett dygn utan mat blir du utsvulten och kan inte läka **KP**, **VP** eller tillstånd, utom på magisk väg. Du tar också en poäng skada per dygn. Om du går ner till noll **KP** medan du är utsvulten dör du av svält efter ett dygn. Så snart du ätit en ranson mat är du inte längre utsvulten, och du kan sedan läka på normalt sätt.

KYLA

När kölden är bister och du inte har nog med skydd (enligt SL:s bedömning) måste du slå mot **VILDMARKSVANA** med jämna mellanrum. Som regel slår du en gång per Skift, men i extrem kyla kan du behöva slå varje Kvart eller till och med varje runda. Saknar du filt får du nackdel på slaget, medan en päls ger fördel. Om du misslyckas förlorar du T6

KP och T6 **VP**, och kan inte längre läka dessa eller tillstånd (utom på magisk väg). Du måste fortsätta slå för att motstå kylan, med samma effekt om du misslyckas. Om du når noll **KP** medan du är nerkyld dör du nästa gång det är dags att slå. Först när du blivit varm, om så bara vid en lägereld, slipper du slå fler slag och kan läka normalt.

SÖMNBRIST

Varje dygn behöver du minst ett Skift sammanhängande sömn. Det går inte att sova i rustning. Efter tre Skift utan sömn kan du inte längre läka **VP** eller tillstånd. Du läker **KP** normalt. Du förlorar även T6 **VP** per Skift du fortsätter vara vaken. Om du når noll **VP** medan du lider av sömnbrist kollapsar du och sover i minst ett Skift, omöjlig att väcka. Så snart du har sovit i minst ett Skift kan du läka **VP** och tillstånd normalt.

RIDDJUR

En trogen häst eller annat riddjur är en stor tillgång för varje äventyrare. Flera olika typer av pack- och riddjur finns listade på sidan 81, och djurens speldata hittar du på sidan 99.

Packning: Utrustningslistorna anger hur många viktenheter djuret kan bära.

Förflyttning: På ett riddjur kan du färdas dubbelt så snabbt som till fots, alltså cirka 30 kilometer per Skift (sid 7). Alla rollpersoner anses kunna sitta upp på en häst och rida hjälpligt, men för mer avancerade manövrer krävs slag mot RIDA.

Strid: För att du ska kunna slåss från hästryggen måste ditt riddjur vara stridstränat. Du kan då förflytta dig med djurets förflyttningsvärde i stället för ditt eget. Du kan slåss normalt från hästryggen, men för alla attacker och parader använder du det lägsta av RIDA och vapnets FV. RIDA ersätter även UNDVICA när du sitter på hästryggen. Saknas sadel får du nackdel på alla slag. Fiender som anfaller dig måste välja om de slår på dig eller på hästen. Närstridsattacker mot dig från marken får nackdel.

Skada: Riddjur läker KP skada precis som rollpersoner. Ett riddjur som når noll KP slår dock inga dödsslag, utan avlider.

IMPROVISERADE VAPEN

Ibland kan strider utkämpas på platser där det finns saker i omgivningen som kan användas i striden – som vapen, till skydd, eller för förflyttning. Vad dessa kan vara varierar stort, men gemensamt för sådana improviserade vapen är att det som regel bara kan användas en gång, sedan är de förbrukade. Att använda ett improviserat vapen är en handling och kan alltså kombineras med förflyttning.

Ett antal exempel på improviserade vapen kan du finna på spelkort i denna box. Det finns sex kort vardera för vårdshus, skog och grottmiljö.

När en strid börjar kan SL förslagsvis dra T3 kort för att se vilka improviserade vapen som finns att tillgå – eller helt enkelt bestämma själv. SL kan ange exakt var på kartan ett improviserat vapen finns, eller ange att det finns att tillgå varsomhelst i området. Spelkortet placeras ut på bordet så att alla spelare ser. När ett improviserat vapen är använt är det förbrukat och spelkortet plockas bort.

Färdiga äventyr kan ha nya och unika improviserade vapen som är kopplade till en viss plats i äventyret.



MAGI





Några kallar magi för drakarnas gåva, andra för demonernas förbannelse, och åter andra för gudarnas eller andarnas välsignelse. Och visst stämmer det att drakar, demoner, gudar och andar alla

påverkar magin och kan vägleda magikern, men sanningen är att magi är en fundamental naturkraft som både genom-syrar och finns bortom den fysiska världen. Gudar och demoner, drakar och andar, alla är de lika beroende av magi.

MAGISKOLOR

Att utforska magin är lika mycket konst som vetenskap. Det finns olika skolor som alla har sin syn på vad magi är och hur den fungerar. Det sägs att det finns fler magiskolor i *Drakar och Demoners* värld, till och med dödsmagi och andra svartkonster, men de tre nedan är de enda som är tillgängliga för rollpersoner i grundspelet.

Färdigheter: Varje magiskola är en egen sekundär färdighet. Som nyskapad magiker får du välja en magiskola som tränad färdighet (baserad på INT). Du får inte någon grundchans i magiskolor du inte är tränad i, inte ens som magiker. Du kan lära dig fler magiskolor under spelets gång (sid 61).

ANIMISM

Världen är levande. Den är full av andar och gudar, och allting är besjälade. Liksom naturen själv är andar och gudar vare sig onda eller goda. De är måhända inte allsmäktiga, men besitter stor kraft och bör behandlas med respekt. Talar du med dem på rätt sätt så kan de låna kraft till din animistiska magi.

ELEMENTALISM

Enligt elementaristen består allting i universum av fyra element: vind, vatten, jord och eld i olika kombinationer. Elementen har också en filosofisk innebörd. Ande och tanke ligger under vind. Anpassning och kreativitet hör ihop med vatten. Handling och energi hör ihop med eld, och ståndfasthet och envishet är egenskaper för elementet jord.

MENTALISM

Mentalisten menar att ditt sinne och din kropp är universums centrum. Genom att fokusera och träna ditt sinne får du kontroll över din kropp, och därigenom får du även kontroll över den magi som flödar genom kroppen och världen.

ALLMÄN MAGI

Allmänna besvärjelser är inte en egen magiskola, utan bara en samling generella besvärjelser. Du kan lära dig allmänna besvärjelser oavsett vilken magiskola du tillhör.

BESVÄRJELSER

De formler en magiker använder för att påverka och förändra världen kallas *besvärjelser*. Ett stort antal besvärjelser beskrivs senare i detta kapitel. Antingen så kan du en besvärjelse eller så kan du den inte. Du har alltså inget FV i besvärjelser, bara i magiskolan. Du samlar dina besvärjelser i minnet eller i din formelbok.

NIVÅ

Besvärjelser delas in i nivåer, som anger hur komplexa och kraftfulla de är. Som magiker inleder du spelet enbart med besvärjelser på nivå 1, men under spel kan du lära dig besvärjelser på högre nivåer.

BESVÄRJELSER I MINNET

Besvärjelser är komplicerade och du kan som mest hålla ett antal lika med din grundchans i INT (sid 25) i minnet samtidigt. Om du har fullt och vill memorera en ny besvärjelse måste du glömma en av de tidigare. Att memorera nya besvärjelser ur en formelbok, oavsett antal, tar ett Skift i anspråk. Det kan ske under en lång vila (sid 52). Markera vilka besvärjelser som du har i minnet genom ett kryss på rollformuläret.



FORMELBOK

De flesta magiker har en formelbok, och som nyskapad magiker får du automatiskt en sådan. I din formelbok skriver du ner alla besvärjelser du kan.

När du lärt dig fler besvärjelser än du kan hålla i minnet blir din formelbok mycket viktig. I nödfall kan du lägga besvärjelser direkt från formelboken, men det tar dubbelt så lång tid som normalt (se nedan).

Formelböcker från andra magiker är också ett effektivt sätt att lära sig nya besvärjelser, om du inte har en lärare. Läs mer om att lära sig ny magi på sidan 61.

TROLLERITRICK

Så kallade *trolleritrick* är små och relativt ofarliga besvärjelser. De är ofta det första en magiker lär sig, då

det övar magikerns sinne att hantera besvärjelser och magisk kraft. Varje skola har sina egna trolleritrick. Begränsningen av memorerade besvärjelser (ovan) gäller inte trolleritrick. Du kan ha ett obegränsat antal trolleritrick i minnet.

NYSKAPAD MAGIKER

Som nyskapad magiker får du välja tre besvärjelser på nivå I och tre trolleritrick som du kan från spelstart. Du måste välja från din magiskola eller den allmänna magin. Du får även en formelbok där alla dina besvärjelser finns nedskrivna.

LÄGGA BESVÄRJELSER

För att lägga en besvärjelse måste du spendera viljekoäng (VP) samt slå ett slag mot ditt FV i magiskolan. För allmänna besvärjelser kan du slå för vilken magiskola som helst. Om slaget lyckas har besvärjelsen avsedd effekt enligt dess beskrivning, annars inte. Du kan pressa slaget om ni använder denna frivilliga regel. Trolleritrick lyckas automatiskt och kostar alltid 1 VP.

Noll VP: Vissa besvärjelser kan suga ut VP ur en annan person. Att gå ner på noll VP har ingen annan effekt än att förmågor som kräver VP inte kan användas.

EFFEKTGRAD

En besvärjelses *effektgrad* mäter hur mycket kraft du lägger in i den. Effektgraden går från 1 till 3. Det krävs 2 VP per effektgrad för att lägga en besvärjelse. Det kostar alltså minst 2 VP att lägga en besvärjelse, och det kostar alltid 1 VP att utföra ett trolleritrick. Vissa besvärjelser använder sig inte av effektgrad – dessa kostar alltid 2 VP att lägga.

Kraft från kroppen: Om du har noll VP kvar kan du i nödfall ta kraft från kroppen. Det är dock skadligt, potentiellt även dödligt. Slå valfri tärning (T4, T6, T8, T10, T12 eller T20) innan du lägger besvärjelsen – resultatet visar mängden VP du får och måste använda direkt, men du tar samtidigt lika mycket i skada. VP som inte används direkt går förlorade. Skadan tillämpas efter att besvärjelsen lagts. Kraft från kroppen kan inte användas till läkande besvärjelser.

MAGI OCH JÄRN

Järn har en antimagisk effekt och du kan därför inte använda magi om du är i direkt kontakt med järn eller stål, utöver småsaker.

REKVISIT

För att lägga en besvärjelse krävs ett eller flera *rekvisit*, som anges vid respektive besvärjelse:

- ◆ **Ord:** Besvärjelsen aktiveras med mässande eller kraftord.
- ◆ **Gest:** Besvärjelsen aktiveras genom att rita mönster i luften.
- ◆ **Fokus:** Besvärjelsen aktiveras med ett valfritt föremål som du håller i handen, exempelvis trollspö, spåkula eller amulett.
- ◆ **Ingrediens:** Besvärjelsen aktiveras med ett visst föremål, som förbrukas vid användningen..

Vissa besvärjelser har flera rekvisit. Om något rekvisit saknas kan du inte lägga besvärjelsen.

TIDSÅTGÅNG

Om inget annat anges räknas det som en handling i strid att lägga en besvärjelse. Det finns dock *reaktiva* besvärjelser som utförs utanför din egen tur i rundan. Till skillnad från reaktiva handlingar i strid som parera och ducka

ersätter reaktiva besvärjelser *inte* din ordinarie handling i rundan, och du kan alltså utföra hur många du vill, så länge dina VP räcker till. Det finns även *ritualer*, som tar en Kvart eller till och med ett Skift att utföra.

Formelbok: Om du lägger en besvärjelse ur en formelbok i stället för ur minnet tar den dubbelt så lång tid att lägga, och du behöver alltså lägga en extra runda, Kvart eller Skift på förberedelser. Slå slaget när besvärjelsen slutförs. Du kan inte lägga reaktiva besvärjelser från en formelbok.

RÄCKVIDD

Varje besvärjelse anger en maximal räckvidd. Till skillnad från avståndsvapen kan besvärjelser inte användas utanför räckvidden. Räckvidd Personlig innebär att endast magikern själv påverkas.

Ytverkan: Vissa besvärjelser påverkar ett helt område. Området som påverkas kallas *effektområdet*. Effektområdet utgår alltid från magikern själv om inget annat anges.

Det går som regel att ducka undan effekten av en ytverkande besvärjelse, men den kan inte pareras. Om du vill kan du undanta ett eller flera mål inom effektområdet från besvärjelsens effekter, men du får då nackdel på slaget.

Sfär: Om räckvidden anges som *sfär* påverkas alla mål inom det angivna avståndet utom magikern själv.

Kon: Om räckvidden anges som *kon* påverkas alla mål inom ett konformat område, vars bredd vid varje given punkt är lika med avståndet från besvärjelsens källa. Räckvidden anger konens längd.

MAGISKA FÖREMÅL

Magiska föremål kan ha en eller flera besvärjelser i sig som kan aktiveras även av icke-magiker. Om inget annat anges krävs det dock ett lyckat slag för **FRÄMMANDE SPRÅK** eller valfri magiskola för att identifiera besvärjelserna och kunna använda dem.

Viljepoäng: Det kostar fortfarande VP att använda besvärjelser i ett magiskt föremål. Vissa magiska föremål kan lagra VP som du kan använda istället för dina egna. Läs mer på sidan 62.

VARAKTIGHET

Varje besvärjelse anger hur länge effekten varar.

- ♦ **Omedelbar:** Effekten inträffar direkt och har ingen varaktig effekt.
- ♦ **Runda:** Effekten varar fram till din nästa tur i påföljande runda.
- ♦ **Kvart:** Effekten varar en Kvart.
- ♦ **Skift:** Effekten varar till slutet av pågående Skift.
- ♦ **Koncentration:** Effekten upphör om du utför en annan handling, om du tar skada eller om du misslyckas med ett PSY-slag för att motstå skräck. Om du störs av exempelvis ett plötsligt ljud måste du slå ett slag mot PSY (ej handling) för att inte tappa koncentrationen.

MISSLYCKANDE, DRAKSLAG OCH DEMONSLAG

Om slaget för att lägga besvärjelsen misslyckas förlorar du ändå de VP du satsat, och besvärjelsen tar inte effekt. Exakt hur misslyckandet yttrar sig i berättelsen kan du beskriva fritt, så länge det inte har något spelmekanisk effekt.

Drakslag: Om du slår ett drakslag när du lägger din besvärjelse krävs det ett drakslag för att motstå, parera eller ducka besvärjelsen, samt att du får välja en av nedanstående effekter:

- ♦ Skadan eller räckvidden av besvärjelsen fördubblas.
- ♦ Besvärjelsen kostar dig inga VP.
- ♦ Du får omedelbart lägga en besvärjelse till, fast med nackdel på slaget.

Demonslag: Om du slår ett demonslag (20) får du inte pressa slaget. Det kan även finnas risk att något går riktigt snett – se den frivilliga regeln om magiska missöden nedan.

MAGISKT MISSÖDE

Ett magiskt missöde inträffar om du slår ett demonslag (20) när du lägger en besvärjelse. Slå ett slag på tabellen på sid 60.

MAGISKA MISSÖDEN

T20 MAGISKT MISSÖDE

- 1 De magiska krafterna gör dig Omtöcknad.
- 2 Besvärjandet gör dig plötsligt Utmattad.
- 3 Energierna suger musten ur din kropp och gör dig Krasslig.
- 4 Besvärjelsen undflyr din kontroll, vilket gör dig mycket Arg.
- 5 Besvärjelsen drabbar dig med demoniska syner som gör dig Rädd.
- 6 Du ser världen bakom slöjan och inser din egen betydelselöshet. Du blir Uppgiven.
- 7 Magin härjar din kropp och du tar T6 i skada per effektgrad.
- 8 Besvärjelsen suger ut din psykiska kraft och du förlorar T6 VP per effektgrad.
- 9 Besvärjelsen utlöser en magisk sjukdom med Smittvärde 3T6. Du själv och alla du kommer i kontakt med under det kommande Skiftet utsätts för smittan.
- 10 En slumpvist vald annan besvärjelse som du kan aktiveras istället för den som du lade, med samma mål och samma effektgrad.
- 11 Så fort du uttalar en lögn kräks du upp en groda. Slå en T4 varje morgon. Vid en etta försvinner effekten. Den kan också hävas av SKINGRA.
- 12 Allt guld och silver som du vidrör vittrar sönder till damm. Slå en T4 varje morgon. Vid en etta försvinner effekten. Den kan också hävas av SKINGRA.
- 13 Besvärjelsen förblindar dig och du agerar som i totalt mörker (sid 52). Slå en T4 varje Skift. Vid en etta återställs du. Effekten kan också hävas av SKINGRA.
- 14 Du får minnesförlust och glömmar vem du själv och de andra rollpersonerna är. Effekten måste rollspelas. Slå en T4 varje morgon. Vid en etta får du tillbaka minnet.
- 15 Besvärjelsen drabbar även en vän eller något annat oavsiktligt offer. En helande eller hjälpande besvärjelse påverkar en fiende.
- 16 Besvärjelsens effekt slår bakut. En offensiv besvärjelse drabbar dig själv i stället för det avsedda målet. En skyddande eller helande besvärjelse skadar i stället för att läka.
- 17 Du förvandlas till ett djur. Slå T6. 1: katt, 2: räv, 3: get, 4: varg 5: hjort, 6: björn. Du får speldata enligt sid 99 och kan inte prata. Slå en T4 varje Skift. Vid en etta återställs du. Förvandlingen kan också hävas av SKINGRA.
- 18 Du föryngras en kategori, exempelvis från medelålders till ung. Dina grundegenskaper och sekundära egenskaper påverkas enligt tabellen på sidan 24, men inte dina FV. Om du redan var ung blir du ett barn, med -2 i STY och FYS, ner till ett minimum av 3. Effekten är permanent, och du åldras normalt från din nya ålder.
- 19 Du åldras en kategori, exempelvis från medelålders till gammal. Dina grundegenskaper och sekundära egenskaper påverkas enligt tabellen på sidan 24, men inte dina FV. Om du redan var gammal blir du mycket skröplig och får -2 på STY och FYS. Effekten är permanent, och du åldras normalt från din nya ålder.
- 20 Din magi lockar till sig en demon (sid 85) från en annan dimension. Demonen dyker upp inom det kommande Skiftet och går till angrepp eller ställer till med något otyg. Detaljerna är upp till SL.



LÄRA SIG MAGI

Du kan lära dig nya besvärjelser av en lärare eller från en formelsamling. Du måste ha FV i magiskolan som besvärjelsen tillhör, eller i vilken magiskola som helst för att lära dig en allmän besvärjelse.

Krav: Vissa besvärjelser anger krav som du måste uppfylla för att lära sig besvärjelsen. Oftast är det en magiskola eller att kunna en annan besvärjelse.

Lärare: Lättast (men ofta dyrast) är att lära sig en besvärjelse från en lärare som kan besvärjelsen. Undervisningen tar ett Skift, men du kan aktivera den nya besvärjelsen först efter spelpassets slut. Då måste du använda ett förbättringskryss (sid 29) för magiskolan till att lära dig den nya besvärjelsen i stället för att försöka öka FV i magiskolan. Slå ett slag mot INT, med fördel. Om det lyckas har du lärt dig besvärjelsen, annars inte.

Formelbok: Har du tur kan du hitta besvärjelser i andra magikers formelböcker. Dessa kan du lära dig på egen hand. Detta fungerar som att lära sig av en lärare, men du slår mot FRÄMMANDE SPRÅK i stället för INT och utan fördel.

Trolleritrick: Trolleritrick är lättare att lära sig än riktiga besvärjelser. Du kan lära dig ett nytt trolleritrick på en Kvart av en lärare eller en formelbok. Inget förbättringskryss eller slag krävs.

Magiskolor: Du kan lära dig fler magiskolor genom att skaffa hjälteförmågan Multimagiker (sid 39) och sedan studera för en lärare med FV i magiskolan i minst en vecka. Vid veckans slut får du slå mot INT, och får grundchans (INT) som FV i magiskolan om du lyckas. Om du misslyckas får du försöka igen efter ytterligare en veckas studier.

BESVÄRJELSELISTA

På följande sidor listas alla trolleritrick och besvärjelser i *Drakar och Demoners* grundregler. Först beskrivs den

allmänna magin, sedan de tre magiskolorna animism, elementalism och mentalism.



ALLMÄN MAGI



TROLLERITRICK

Hämta: Du får ett löst föremål (ej tyngre än vikt 1) inom 10 meter att sväva fram till dig.

Knäpp: Du knäpper till ett föremål eller varelse inom 10 meter med magisk kraft. "Attacken" ger 1 poäng skada och kan till exempel krossa glasföremål.

Känna magi: Du kan avgöra om en plats du befinner dig på eller ett föremål du håller i är påverkat av magi, och i så fall vilken slags magi.

Laga kläder: Dina eller någon annans kläder (inom 10 meter) blir hela och rena.

Ljus: Du skapar ett skinande klart ljus från ett valfritt fokusföremål. Det lyser upp ett område med 10 meters radie från dig och håller i ett Skift. Det slocknar dock om du når noll KP.

Öppna/stänga: En olåst dörr inom 10 meter och synhåll öppnas eller stängs.

BESKYDDARE

- ♦ **Nivå:** 1
- ♦ **Krav:** Valfri magiskola
- ♦ **Rekvisit:** Gest, ingrediens (något att rita med)
- ♦ **Tidsåtgång:** Handling
- ♦ **Räckvidd:** Beröring
- ♦ **Varaktighet:** Skift

Du skyddar en person eller en plats (inte större än en människa) mot magi. Effektgraden för alla besvärjelser som kastas mot personen eller platsen sänks med effektgraden i BESKYDDARE. Du kan även använda besvärjelsen för att skydda mot magiska attacker från monster (sid 83). Varje effektgrad minskar då antalet tärningar som slås för skadan med ett.

SKINGRA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Valfri magiskola
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du avbryter en pågående besvärjelse med samma eller lägre effektgrad. SKINGRA kan även användas till att avbryta andra magiska effekter, om äventyret eller SL tillåter det.

ANTIMAGI

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** BESKYDDARE eller SKINGRA
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Reaktiv
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du stör en annan magiker när denne lägger en besvärjelse. Denna besvärjelse är reaktiv och bryter alltså den normala turordningen i strid men ersätter inte din handling i rundan. Du aktiverar den efter din motståndares slag för att lyckas, men innan eventuellt slag för skada eller andra effekter. Om du lyckas minskar målets effektgrad med din effektgrad för ANTIMAGI. Om resultatet blir noll eller mindre har offrets besvärjelse ingen effekt alls. Du kan även använda besvärjelsen för att stoppa magiska attacker från monster (sid 83). Varje effektgrad minskar då antalet tärningar som slås för skadan med ett.

KRAFTÖVERFÖRING

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** ANTIMAGI
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Med denna besvärjelse kan du suga ut viljepoäng från andra humanoida varelser, eller föra över dina VP till någon annan. Du kan ta eller ge hur många VP du vill, vilket innebär att denna besvärjelse inte har effektgrader på samma sätt som andra. Du kan aldrig gå över ditt eget maximala antal VP. Om motparten motsätter sig överföringen slås besvärjelsen som ett motståndsslag mot offrets PSY.

SIGILL

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** KRAFTÖVERFÖRING
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Skift
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Permanent

Du binder en besvärjelse till valfritt dött föremål. Effektgraden i SIGILL avgör effektgraden för den bundna besvärjelsen. För att binda ett trolleritrick räcker effektgrad 1. När du lägger SIGILL avgör du även villkoret för hur den bundna besvärjelsen utlöses. När så sker används VP från personen som aktiverar den. Om denna person inte kan eller vill använda sina VP aktiveras inte besvärjelsen. SIGILL kan dock kombineras med LADDNING för att ge föremålet egna VP att använda i stället. De två ritualerna måste då utföras i direkt följd. När en bunden besvärjelse aktiveras upplöses SIGILLET, om inte SIGILLET kombineras med PERMANENS (nedan).

LADDNING

- ◆ **Nivå:** 4
- ◆ **Krav:** KRAFTÖVERFÖRING
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Du överför dina VP till ett valfritt dött föremål, som funderar som ett batteri. Varje effektgrad låter dig överföra upp till 5 VP till föremålet. Alla som är i kontakt med föremålet kan sedan använda dess VP i stället för sina egna. Efter ett Skift försvinner de laddade VP, om inte besvärjelsen kombineras med PERMANENS. LADDNING kan kombineras med SIGILL (se ovan).

PERMANENS

- ◆ **Nivå:** 5
- ◆ **Krav:** SIGILL
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Skift
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Permanent

Denna ritual läggs tillsammans med en annan besvärjelse, och ger besvärjelsen permanent varaktighet. Effektgraden för PERMANENS måste vara samma som besvärjelsens. PERMANENS kan inte läggas på besvärjelser med omedelbar varaktighet. Om PERMANENS läggs tillsammans med SIGILL blir SIGILLET permanent och den bundna besvärjelsen kan aktiveras gång på gång.



ANIMISM

TROLLERITRICK

Blomsterspår: Det växer upp vackra blommor där du går. Blommorna vissnar efter ett Skift.

Frisyr: Du ändrar hårfärg, hårlängd och frisyr på valfritt sätt. I rätt sammanhang kan det ge dig fördel på **BLUFFA** eller **ÖVERTALA**.

Fågelsång: Du omges av vackert fågelkvitter under en Kvart. Fåglarna ger dig fördel på **UPPTÄCKA FARA**. Trolleritricket fungerar bara utomhus.

Laga mat: Du lyckas automatiskt laga mat (sid 103) utan att behöva slå för **VILDMARKSVANA**, och det sker omedelbart (en handling).

Städa: Rummet som du befinner dig i blir städat. Damm och smuts försvinner och saker ställs i ordning.

FÖRDRIVA

- ♦ **Nivå:** 1
- ♦ **Krav:** Animism
- ♦ **Rekvisit:** Ord, gest, fokus (helig symbol)
- ♦ **Tidsåtgång:** Handling

♦ **Räckvidd:** 10 meter (sfär)

♦ **Varaktighet:** Kvart

Demoner och odöda som rest sig från sina gravar är kränkningar av naturens ordning och måste stoppas. Denna besvärjelse gör det omöjligt för demoner och odöda att komma närmare än 10 meter från dig. Är de redan närmare än så måste de röra sig bort från dig med sin nästa förflyttning.

LJUNGELD

- ♦ **Nivå:** 1
- ♦ **Krav:** Animism
- ♦ **Rekvisit:** Gest
- ♦ **Tidsåtgång:** Handling
- ♦ **Räckvidd:** 30 meter
- ♦ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kallar ner ljungeld från himlen. Om du lyckas tar målet 2T6 i skada. Ljungelden hoppar sedan vidare till ytterligare en slumpmässigt vald varelse inom 2 meter från målet, som tar 2T4 i skada. Varje effektgrad utöver den första ökar antalet tärningar som slås för skadan med ett (alltså 3T6 respektive 3T4 för effektgrad 2, osv.). Metallrustning ger inget skydd. Inomhus räknas effektgraden som ett steg lägre.

LÄKA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Animism
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen läker 2T6 KP på en levande varelse som inte är du själv. För varje effektgrad över den första läker besvärjelsen ytterligare T6 KP.

SNÄRJJA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Animism
- ◆ **Rekvisit:** Gest, ingrediens (grenar eller rötter i närheten)
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Offret snärjs av rötter och grenar och kan inte röra sig. Att ta sig loss kräver ett slag mot STY. Slaget sker med fördel på effektgrad 1, normalt på effektgrad 2, och med nackdel på effektgrad 3. Varje försök är en handling i strid, och ett försök får göras per runda. Andra personer kan hjälpa till. Besvärjelsen fungerar inte mot monster.

TALA MED DJUR

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Animism
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 2 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Denna besvärjelse låter dig tala med ett däggdjur eller en fågel. Du får ställa ett antal frågor lika med effektgraden. Djuret kan berätta om vad de sett, hört och vädrat – men de uppfattar inte världen som vi människor och deras svar är ofta svärtydda. Fördelen är att de aldrig ljugar.

BLIXT

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** LJUNGELD
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 40 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du åkallar en kraftfull blixtn mot målet, som tar 2T8 i skada. Blixten hoppar sedan vidare till en annan slumpmässigt vald varelse inom 2 meter från målet, som tar 2T6 i skada,

och sedan vidare i en kedja till en tredje varelse inom 2 meter, som tar 2T4 i skada. Varje effektgrad utöver den första ökar antalet tärningar som slås för skadan med ett. Rustning ger inget skydd. Inomhus räknas effektgraden som ett steg lägre.

FÖRINTA

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** FÖRDRIVA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, fokus (helig symbol)
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Genom att exorcera en demon eller odöd åsamkar du den onaturliga varelsen 2T8 i skada. För varje ytterligare effektgrad ökar skadan med T8. Rustning och naturligt skydd har ingen effekt.

HELA

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** LÄKA
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen läker 2T8 KP och en icke-permanent svår skada (frivillig regel, sid 51) på en levande varelse som inte är dig själv. För varje effektgrad över den första läker besvärjelsen ytterligare T8 KP.

SNÄRSKOG

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** SNÄRJJA
- ◆ **Rekvisit:** Gest, ingrediens (grenar eller rötter i närheten)
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter (sfär)
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Du kallar på skogens andar, som snabbt får kraftiga törnesnår och rötter att växa upp ur marken i effektområdet. Området räknas som oländig terräng (sid 44) och alla personer (ej monster) utom du själv inom effektområdet när besvärjelsen läggs snärjs av rötter och grenar, oförmögna att röra sig. Att ta sig loss kräver ett slag mot STY. Slaget sker med fördel på effektgrad 1, normalt på effektgrad 2, och med nackdel på effektgrad 3. Varje försök är en handling i strid, och ett försök får göras per runda. Andra personer som inte är snärjda kan hjälpa till.

SÖVA

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** LÄKA
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Målet för besvärjelsen måste slå ett slag mot PSY för att undvika att falla i djup sömn i en Kvart. Om PSY-slaget lyckas blir offret ändå Omtöcknad. Vid effektgrad 1 slår offret sitt PSY-slag med fördel, vid effektgrad 2 slås det normalt, och vid effektgrad 3 slås det med nackdel. En sövd person är mycket svårväckt, men vaknar om den tar skada. Besvärjelsen kan bara användas mot levande personer och har ingen effekt på monster.

KURERA

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** HELA
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen läker 2T10 KP och en svår skada (även en permanent sådan, se frivillig regel på sid 51) på en levande varelse som inte är dig själv. För varje effektgrad över den första läker besvärjelsen ytterligare T10 KP.

ÅSKVIGG

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** BLIXT
- ◆ **Rekvisit:** Gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 50 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kallar ner en mäktig åskvigg mot målet, som tar 2T10 i skada. Viggen hoppar sedan vidare i en kedja av upp till tre slumpmässigt valda varelser inom två meter från varandra. Skadan blir 2T8 för det andra offret, 2T6 för det tredje, och 2T4 för det fjärde. Varje effektgrad utöver den första ökar antalet tärningar som slås för skadan med ett. Metallrustning skyddar inte. Inomhus räknas effektgraden som ett steg lägre.

ÅTERUPPVÄCKA

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** HELA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (den dödes kropp)
- ◆ **Tidsåtgång:** Skift
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Permanent

Du kan kanalisera naturens krafter till att väcka en död till liv igen – inte som odöd, utan som livs levande. Ju längre tid som gått sedan dödsfallet, desto svårare är det. Inom samma Skift räcker effektgrad 1, inom ett dygn krävs effektgrad 2 och inom en vecka krävs effektgrad 3. Har längre tid än så passerat är kroppen alltför fördärvad för att kunna bringas tillbaka till livet. Den som blir ÅTERUPPVÄCKT förlorar permanent T3 poäng KAR (till ett minimum av 3).

ELEMENTALISM

TROLLERITRICK

Rökpuff: En imponerande rökpuff slår upp precis framför dig. Väldigt populär för dramatiska entréer, och kan ge fördel på SMYGA i vissa lägen. SL avgör.

Tända: Du tänder eller släcker ett ljus, en fackla eller en lykta inom 10 meter.

Värma/kyla: Området inom 10 meter från dig blir behagligt varmt eller svalt. Effekten skyddar mot kyla (sid 54) i ett Skift.

FLAMMA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Elementalism
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen skickar en flamma från din hand eller fokus till målet. Flamman kan duckas eller pareras som en avståndsattack. Om anfallet träffar gör flamman 2T6 i skada, och sätter eld på lättantändliga föremål. Varje effektgrad utöver den första ökar skadan med T6, eller skapar en till flamma som träffar ett annat mål inom räckvidden.

FROST

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Elementalism
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter (sfär)
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du sänker temperaturen drastiskt omkring dig. Alla naturliga eldar i effektområdet släcks och alla levande varelser förlorar T4 KP och T4 VP när besvärjelsen läggs, och blir nerkylda enligt reglerna på sidan 54 – de kan inte läka KP eller VP förrän de blivit uppvärmda.

Humanoida varelser (ej monster) inom effektområdet när besvärjelsen läggs måste även slå mot STY. Vid misslyckande är varelsen fastfrusen och kan varken förflytta sig eller utföra handlingar (inte ens reaktiva). Ett nytt försök får göras på varje tur (ej handling) och när ett slag har lyckats behöver offret inte slå igen. Varje extra effektgrad ökar räckvidden med 4 meter och åsamkar ytterligare T4 KP och VP i skada.

Om effektområdet omfattar vatten fryser detta omedelbart till is. I en flod skapas ett isflak som du kan gå på eller använda som flotte.

PELARE

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Elementalism
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Besvärjelsen drar upp en tre meter hög och en meter bred pelare ur marken eller ett stengolv. Om någon befinner sig på platsen måste offret lyckas med ett slag mot HOPPA & KLÄTTRA (ej handling) för att inte falla av pelaren. Om pelaren skapas under ett lågt tak och slaget misslyckas tar offret i stället 2T6 krosskada. För varje extra effektgrad ökar pelarens höjd med tre meter, vilket kan innebära fallskada för någon som faller av (sid 53).

SPLITTRA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Elementalism
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Genom att bryta det osynliga band som håller samman fysisk materia kan du splittra fysiska föremål. Med denna

besvärjelse ger du ett icke-levande och icke-magiskt objekt i 2T10 i skada. Rustning ger inget skydd. Skadan ökar med T10 för varje extra effektgrad utöver den första.

VINDPUST

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Elementalism
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter (kon)
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen frammanar en kraftig vindpust. Alla lösa föremål och varelser upp till människostorlek i effektområdet knuffas 2T4 meter bort från dig och tar lika mycket i krosskada. Mot en svärm (sid 83) ger besvärjelsen i stället 2T6 i skada. För varje extra effektgrad ökar antalet tärningar som slås med ett. Besvärjelsen har ingen effekt på monster som är Stora eller Enorma (sid 83).

ELDKLOT

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** FLAMMA
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 30 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen skickar ett stort eldklot från din hand eller ditt fokus till målet. Eldklotet kan duckas eller pareras som en avståndsattack. Om anfallet träffar gör eldklotet 2T8 i skada, och sätter eld på lättantändliga föremål. Varje effektgrad utöver den första ökar skadan med T8, eller skapar ett till eldklot som träffar ett annat mål inom räckvidden.

FLODVÅG

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** FROST
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (vattenkälla)
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 20 meter (kon)
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du frammanar en kraftig flodvåg från en vattenkälla inom räckvidden. Effektområdet utgår från källan, inte från dig själv. Alla lösa föremål och varelser i effektområdet knuffas 2T6 meter bort från källan och tar lika mycket i krosskada. För varje extra effektgrad ökar antalet tärningar som rullas med ett.

STENSKÖLD

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** PELARE
- ◆ **Rekvisit:** Gest, ingrediens (småsten)
- ◆ **Tidsåtgång:** Reaktiv
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du frammanar blixtnabbt en sköld av sten som minskar skadan från en inkommande attack med 2T6. För varje extra effektgrad minskar skadan med ytterligare T6. Du kan lägga besvärjelsen när du vet om attacken träffar men innan slaget för skadan. Besvärjelsen går att kombinera med rustning.

STENVÄGG

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** PELARE
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Skift

Besvärjelsen drar upp en vägg ur marken eller ett stengolv. Väggens är en meter tjock, två meter hög och tre meter bred. Varje extra effektgrad skapar en sektion till av samma storlek. Om någon befinner sig på platsen där väggen dras upp måste offret lyckas med ett slag mot **HOPPA & KLÄTTRA** (ej handling) för att inte falla av. Om väggen skapas under ett lågt tak och slaget misslyckas tar offret i stället 2T6 krosskada.

VIRVELVIND

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** VINDPUST
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling

- ◆ **Räckvidd:** 4 meter (sfär)
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen skapar en intensiv virvelvind runt magikern. Alla lösa föremål och varelser upp till människostorlek inom virvelvinden slungas 2T4 meter bort, tar lika mycket i krosskada och landar liggande. Varje extra effektgrad ökar räckvidden med 4 meter och åsamkar ytterligare T4 i skada.

Om du slår slaget med nackdel kan du låta en person inom räckvidden slungas till en annan valfri plats inom räckvidden. Du väljer då om personen tar skada och om den landar liggande eller ej.

ELDFÅGEL

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** ELDKLOT
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 40 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen skickar en skräckinjagande fågel av eld från din hand eller ditt fokus mot målet. Attacken kan duckas eller pareras som en avståndsattack. Om anfallet träffar gör eldfågeln 2T10 i skada, och sätter eld på lättantändliga föremål. Varje effektgrad utöver den första ökar skadan med T10, eller skapar en till eldfågel som träffar ett annat mål inom räckvidden.



ELDVIRVEL

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** ELDKLOT, VIRVELVIND
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter (yta)
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen skapar en virvel av eld runt dig. Alla mål inom räckvidden tar 2T6 i skada. Varje extra effektgrad ökar räckvidden med 4 meter och åsamkar ytterligare T6 i skada.

GNOM

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** STENVÄGG
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (sten eller jord)
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Besvärjelsen frammanar en elementarvarelse från jordens element. Gnomen formar sig som en människoliknande skepnad av gråbrun sand eller lera. Gnomen räknas som ett monster i strid (sid 84). Den följer sin skapares kommando (fri handling) och agerar självständigt med eget initiativ, men måste hålla sig inom synhåll från magikern.

GNOM

Förflyttning: 8 **KP:** 5 per effektgrad

Rustning: 4

Vapen: Nävar av sten. Träffar automatiskt i närkamp (men kan duckas eller pareras) och gör T6 krosskada per effektgrad.

Pelare: En gnom kan kasta besvärjelsen PELARE med samma effektgrad som sin egen. Detta använder magikerns VP.

SALAMANDER

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** ELDKLOT
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (öppen eld)
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Besvärjelsen frammanar en elementarvarelse från eldens element. Salamandern formar sig som en flammande ödleliknande skepnad av eld. Den räknas som ett monster i strid (sid 84), följer sin skapares kommando (fri

handling) och får agera självständigt med eget initiativ, men måste hålla sig inom synhåll från magikern.

SALAMANDER

Förflyttning: 12 **KP:** 5 per effektgrad

Rustning: —

Vapen: Flammande grepp. Träffar automatiskt i närkamp (men kan duckas) och gör T6 i skada per effektgrad. Rustning ger inget skydd.

Eldklot: Salamandern kan kasta besvärjelsen ELDKLOT med samma effektgrad som sin egen. Detta använder magikerns VP.

Resistent: Stickskada halveras.

Immunitet: En salamander är immun mot skada från eld, även magisk.

SYLF

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** VIRVELVIND
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Besvärjelsen frammanar en elementarvarelse från vindens element. Sylfen ser ut som ett fågelformat stormmoln. Den räknas som ett monster i strid (sid 84), följer sin skapares kommando (fri handling) och får agera självständigt med eget initiativ, men måste hålla sig inom synhåll från magikern.

SYLF

Förflyttning: 24 **KP:** 5 per effektgrad

Rustning: —

Vapen: Vinande vindar. Träffar automatiskt i närkamp (men kan duckas). Attacken slungar offret T4 meter per effektgrad och gör lika mycket i krosskada.

Vindpust: Sylfen kan kasta besvärjelsen VINDPUST med samma effektgrad som sin egen. Detta använder magikerns VP.

Resistent: Stickskada halveras.

UNDIN

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** FLODVÅG
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (vatten)
- ◆ **Tidsåtgång:** Kvart
- ◆ **Räckvidd:** 4 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Besvärjelsen frammanar en elementarvarelse från vattnets element. Undinen ser ut flodvåg vars topp formar sig som en kvinna av vatten. Den räknas som ett monster i strid (sid 84), följer sin skapares kommando (fri handling) och får agera självständigt med eget initiativ, men måste hålla sig inom synhåll från magikern.

UNDIN

Förflyttning: 12 **KP:** 5 per effektgrad

Rustning: —

Vapen: Blöt omfamning. Träffar automatiskt i närkamp (men kan duckas) och gör T6 i skada per effektgrad. Rustning ger inget skydd.

Flodvåg: Sylfen kan kasta besvärjelsen FLODVÅG med samma effektgrad som sin egen. Detta använder magikerns VP.

Resistent: Stickskada halveras.

MENTALISM

TROLLERITRICK

Bromsa fall: Du bromsar ett fall och landar lätt som en fjäder, oavsett höjd.

Låsa/låsa upp: Du låser eller låser upp ett icke-magiskt lås som du rör vid.

Magisk pall: Du skapar en rund yta, cirka en halvmeter i diameter och lika högt över marken som du kan sitta på eller stapla saker på. Ytan varar tills du lämnar platsen.

FJÄRRSYN

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Mentalism
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** En kilometer
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Besvärjelsen låter dig se och höra vad som sker på en plats upp till en kilometer bort, som om du själv befunnit dig på platsen. Du måste antingen ha destinationen inom synhåll eller ha besökt den tidigare. Varje ökad effektgrad tiofaldigar räckvidden, alltså 10 kilometer för effektgrad 2 och 100 kilometer för effektgrad 3. Besvärjelsen kan inte användas till att se andra dimensioner.

KRAFTNÄVE

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Mentalism
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Personlig
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Skadan från dina obehäpnade attacker ökar med T6 per effektgrad.

LYFT

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Mentalism
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 6 meter
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du lyfter dig själv eller en annan person eller föremål av upp till en människas storlek från marken och låter det sväva upp till 6 meter i valfri riktning, varpå det landar mjukt eller faller till marken (ditt val). Varje extra effektgrad låter dig lyfta föremålet ytterligare 2 meter, alternativt lyfta en till person eller föremål.



LÅNGSTIGE

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Mentalism
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Målets förflyttningsförmåga fördubblas under varaktigheten. Du kan lägga besvärjelsen på dig själv. För varje extra effektgrad kan du lägga besvärjelsen på ytterligare en person.

STENHUD

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Mentalism
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (sten)
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Målets hud blir hård och grå, och får Skyddsvärde 4. För varje effektgrad utöver den första ökar Skyddsvärdet med 2. Om du bär rustning räknas endast det högsta Skyddsvärdet.

FORNSYN

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** FJÄRRSYN
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du får kunskap om det som skett i förgången tid på en plats där du befinner dig, även sådant som ingen längre minns. Effektgrad 1 låter dig skåda ett dygn bakåt i tiden, effektgrad 2 ett år in i det förflutna och effektgrad 3 århundraden. Dina syner är ofta fragmentariska och kryptiska – SL avgör exakt vad du ser.

FÖRTROLLA VAPEN

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** KRAFTNÄVE
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Besvärjelsen förtrollar ett vapen så att resultatet 1–2 räknas som dragslag vid attacker och parader med vapnet. Dessutom räknas vapnet som magiskt. För varje effektgrad ökar chansen för ett dragslag med ett, alltså 1–3 vid effektgrad 2 och 1–4 vid effektgrad 3.

KRAFTSTÖT

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** KRAFTNÄVE
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kan projicera din mentala kraft som en kraftig fysisk stöt. Attacken slungar offret 2T6 meter bort från dig och gör lika mycket i skada. Varje effektgrad utöver den första ökar slaget med T6.

TANKEÖVERFÖRING

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** FJÄRRSYN
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Koncentration

Du kan läsa en annan människas ytliga tankar. Att rota fram djupare minnen kräver effektgrad 2 eller ännu mer, beroende på hur färskt minnet är. SL har sista ordet. Du kan även skicka dina egna tankar med hjälp av denna besvärjelse.

VARSEBLIVNING

- ◆ **Nivå:** 2
- ◆ **Krav:** FJÄRRSYN
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 100 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Ange ett föremål ("vapen", "svärd"), ämne ("guld", "luft", "vatten"), varelse eller typ av varelse ("magikern Zot", "odöda", "orcher") eller fenomen ("magi"). Besvärjelsen visar dig riktningen till den närmaste förekomsten av det angivna målet inom räckvidden. Varje extra effektgrad fördubblar räckvidden, till 200 meter respektive 400.

DOMINERA

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** TANKEÖVERFÖRING
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** 10 meter
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Du kan ta total kontroll över en annan persons handlingar. För att aktivera besvärjelsen slår du ett motståndslag mot offrets PSY. Vid effektgrad 1 får du nackdel, vid effektgrad

2 slår du normalt, och vid effektgrad 3 får du fördel. Om du vinner slaget måste offret omedelbart utföra en förflyttning och handling som du bestämmer, utom handlingar som kräver VP. Offret förlorar även sin nästa tur. Offret kan dock prata normalt. Besvärjelsen har ingen effekt på monster.

FLYGA

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** LYFT
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Kvart

Du ger dig själv eller en annan varelse av upp till en människas storlek förmågan att flyga fritt med förflyttningsvärde 24. Den flygande kan ignorera alla hinder och påverkas inte av terräng.

TELEPORTERA

- ◆ **Nivå:** 3
- ◆ **Krav:** FJÄRRSYN
- ◆ **Rekvisit:** Ord, gest
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen teleporterar dig själv, eller en annan person eller föremål av upp till en människas storlek, upp till 100 meter. Du måste antingen se destinationen eller besökt den tidigare. Varje ökad effektgrad kan teleportera en till person samtidigt, till samma destination, eller fördubbla räckvidden. Besvärjelsen kan inte användas till att färdas mellan dimensioner.



UTRUSTNING



I detta kapitel finner du olika typer av varor och tjänster som är tillgängliga i *Drakar och Demoners* värld och vad de vanligen kostar. Tabellerna anger också vikt (sid 28) och eventuella speltekniska effekter.

TILLGÅNG

Vissa varor och tjänster är sällsynta och rollpersonerna kan inte räkna med att hitta allt de söker i minsta by. För varje föremål anges dess tillgång, som graderas på följande skala.

- ♦ **Vanlig:** Finns att få tag i vilken by eller marknadsplats som helst.
- ♦ **Ovanlig:** Finns oftast bara att köpa hos de hantverkare som tillverkar det, vilket inte nödvändigtvis innebär vilken by som helst.
- ♦ **Sällsynt:** Måste som regel specialbeställas av hantverkare.
- ♦ **Unik:** Finns bara att hitta i skattgömmor eller från enskilda individer som kommit över dyrgripen.

VAPEN & RUSTNINGAR

Som äventyrare vill du alltid ha ett vapen i bältet – du vet aldrig var faran väntar. Tabellerna på sidorna 74–75 beskriver vanliga typer av vapen. Nedan förklaras de värden som anges i tabellerna.

Grepp anger om du behöver använda en eller två händer för att hantera vapnet. Läs mer på sidan 45.

Sty anger den STY du behöver för att kunna använda vapnet obehindrat. Läs mer på sidan 45.

Skada anger hur mycket skada vapnet gör vid en träff. Skadan kan höjas av skadebonus och sänkas av rustning.

BV står för Brytvärde och avgör hur mycket skada vapnet kan ta utan att skadas när du parerar (sid 46).

Räckvidd anger det maximala avståndet i meter på vilket vapnet kan användas effektivt. Läs mer på sidan 49.

Pris anger vapnets typiska kostnad. Det faktiska priset kan variera stort beroende på plats och utbud. Om du säljer ett begagnat föremål får du vanligen ut halva köpepriset, även om det är i gott skick.

Egenskaper anger ett vapens särskilda egenskaper:

- ♦ **Smidig:** Vapnet ger fördel och ökad skada vid smyg-attacker (sid 43).
- ♦ **Lång:** En attack med detta närstridsvapen kan träffa en fiende upp till 4 meter bort (två rutor).
- ♦ **Fällande:** Vapnet ger dig en fördel när du försöker fälla en fiende till marken (sid 48).
- ♦ **Stickande:** Vapnet ger stickkada, vilket kan påverka effekten av rustning (sid 50).
- ♦ **Huggande:** Vapnet ger huggkada. Om vapnet är både huggande och stickande måste du välja om du ska hugga eller sticka innan du slår för attacken.
- ♦ **Krossande:** Vapnet ger krosskada, vilket påverkar effekten av rustning (sid 50).

Skydd anger hur mycket en rustning minskar skadan från en attack. Endast en rustning kan bäras åt gången, men det är tillåtet att kombinera rustning med hjälm.

RUSTNINGAR & HJÄLMAR

RUSTNING	SKYDD	PRIS	TILLGÅNG	EFFEKT
Läder	1	2 guld	Vanlig	—
Nitläder	2	10 guld	Ovanlig	Nackdel på slag för SMYGA
Ringbrynja	4	50 guld	Ovanlig	Nackdel på slag för UNDVICA och SMYGA
Plåtrustning	6	500 guld	Sällsynt	Nackdel på slag för HOPPA & KLÄTTA, UNDVICA och SMYGA.
Öppen hjälm	+1	12 guld	Ovanlig	Nackdel på slag för UPPTÄCKA FARA
Tunnhjälm	+2	100 guld	Sällsynt	Nackdel på slag för UPPTÄCKA FARA och BÄGSKYTTE

NÄRSTRIDSVAPEN

VAPEN	GREPP	STY	RÄCK- VIDD	SKADA	BV	PRIS	TILLGÅNG	EGENSKAPER
Obeväpnad	—	—	2	T6	—	—	—	Krossande
Tillhygge, lätt	IH	—	STY	T8	3	—	—	Krossande, kan kastas
Tillhygge, tungt	2H	16	2	2T8	3	—	—	Krossande
Kniv	IH	—	STY	T8	6	5 silver	Vanlig	Smidig, stickande, kan kastas
Dolk	IH	—	STY	T8	9	1 guld	Vanlig	Smidig, stickande, huggande, kan kastas
Parerdolk	IH	—	2	T6	15	2 guld	Ovanlig	Smidig, stickande, huggande
Kortsvärd	IH	7	2	T10	12	8 guld	Vanlig	Stickande, huggande
Bredsvärd	IH	10	2	2T6	15	12 guld	Vanlig	Stickande, huggande
Slagsvärd	IH	13	2	2T8	15	25 guld	Ovanlig	Stickande, huggande
Tvåhandssvärd	2H	16	2	2T10	15	50 guld	Sällsynt	Stickande, huggande
Kroksabel	IH	10	2	2T6	12	10 guld	Ovanlig	Fällande, huggande
Handyxa	IH	7	STY	2T6	9	2 guld	Vanlig	Fällande, huggande, kan kastas
Stridsyxa	IH	13	2	2T8	9	10 guld	Ovanlig	Fällande, huggande
Tvåhandsyxa	2H	16	2	2T10	9	25 guld	Ovanlig	Fällande, huggande
Stridsklubba	IH	7	2	2T4	12	8 guld	Vanlig	Krossande
Morgonstjärna	IH	13	2	2T8	12	14 guld	Ovanlig	Krossande
Stridsgissel	IH	13	2	2T8	—	16 guld	Ovanlig	Krossande, fällande, kan ej användas till parering
Stridshammare, lätt	IH	10	2	2T6	12	10 guld	Ovanlig	Krossande, fällande
Stridshammare, tung	2H	16	2	2T10	12	20 guld	Ovanlig	Krossande, fällande
Träklubba, liten	IH	7	2	T8	9	1 silver	Vanlig	Krossande
Träklubba, stor	2H	16	2	2T8	12	2 silver	Vanlig	Krossande
Trästav	2H	7	2	T8	9	2 silver	Vanlig	Krossande, fällande
Kortspjut	IH	7	STY×2	T10	9	5 silver	Vanlig	Stickande, kan kastas
Långspjut	2H	10	4	2T8	9	1 guld	Vanlig	Lång, stickande
Lans	IH	13	4	2T10	12	12 guld	Sällsynt	Lång, stickande, kräver strids-tränat riddjur
Hillebard	2H	13	4	2T8	12	20 guld	Sällsynt	Lång, fällande, stickande, huggande
Treudd	IH	10	STY	2T6	9	5 guld	Ovanlig	Fällande, stickande, kan kastas
Sköld, liten	IH	7	2	T8	15	4 guld	Vanlig	Krossande
Sköld, stor	IH	13	2	T8	18	12 guld	Vanlig	Krossande

Mästersmide

×10

Minskar STY-krav med 3,
ökar BV med 3

AVSTÅNDSVAPEN

VAPEN	GREPP	STY	RÄCK- VIDD	SKADA	BV	PRIS	TILLGÅNG	EGENSKAPER
Slunga	IH	7	20	T8	—	1 silver	Vanlig	Krossande
Kortbåge	2H	7	30	T10	3	25 guld	Vanlig	Stickande, kräver koger
Långbåge	2H	13	100	T12	6	50 guld	Ovanlig	Stickande, kräver koger
Armborst, lätt	2H	7	40	2T6	6	75 guld	Ovanlig	Stickande, kräver koger, ingen skadebonus
Armborst, tungt	2H	13	60	2T8	9	200 guld	Sällsynt	Stickande, kräver koger, ingen skadebonus
Armborst, hand	IH	7	30	2T6	6	90 guld	Sällsynt	Stickande, kräver koger, ingen skadebonus

KLÄDER

PLAGG	PRIS	TILLGÅNG	EFFEKT
Enkel klädedräkt	5 silver	Vanlig	Krävs för att slippa nackdel på KAR-baserade färdigheter.
Fattiga trasor	5 koppar	Vanlig	Ger nackdel på slag mot KAR-baserade färdigheter när SL finner det rimligt.
Mantel	8 silver	Ovanlig	Skyddar mot vissa missöden under utfärder (sid 102).
Päls	1 guld	Ovanlig	Ger fördel på slag mot VILDMARKSVANA för att motstå kyla (sid 54).
Rikemansklädsel	10 guld	Ovanlig	Ger fördel på slag mot KAR-baserade färdigheter när SL finner det rimligt.
Stövlar	2 guld	Ovanlig	Skyddar mot vissa missöden under utfärder (sid 102).

MUSIKINSTRUMENT

FÖREMÅL	PRIS	TILLGÅNG	VIKT	EFFEKT
Blåshorn	6 guld	Vanlig	1	Ökar räckvidden för Tonkonst till 100 meter.
Flöjt	2 guld	Vanlig	1	Minskar VP-kostnaden för Tonkonst till 2.
Harpa	8 guld	Ovanlig	2	Minskar VP-kostnaden för Tonkonst till 1.
Lyra	20 guld	Ovanlig	1	Minskar VP-kostnaden för Tonkonst till 1.
Säckpipa	30 guld	Ovanlig	1	Minskar VP-kostnaden för Tonkonst till 1 och ökar räckvidden till 50 meter.
Trumma	4 guld	Vanlig	1	Ökar räckvidden för Tonkonst till 50 meter.

BRUKSFÖREMÅL

FÖREMÅL	PRIS	TILLGÅNG	VIKT	EFFEKT
Dyrkar, avancerade	20 guld	Sällsynt	1	Ger fördel för slag mot FINGERFÄRDIGHET för att dyrka ett lås.
Dyrkar, enkla	1 guld	Ovanlig	1	Krävs för att slippa nackdel för slag mot FINGERFÄRDIGHET för att dyrka ett lås.
Fältkök	4 guld	Vanlig	2	Ger fördel på slag mot VILDMARKSVANA för att laga mat (sid 103).
Fältranson	5 silver	Vanlig	1/4	En ranson måste konsumeras per dygn, annars blir du utsvulten (sid 54).
Filt	5 silver	Vanlig	1	Krävs för att slippa nackdel på slag för att uthärda kyla (sid 54).
Förstoringsglas	30 guld	Ovanlig	1	Ger fördel på slag mot FINNA DOLDA TING.
Hänglås	10 guld	Vanlig	—	Kan försegla dörr eller kista. Tål 20 poäng skada, skyddsvärde 5.
Karta	5 guld	Ovanlig	—	Krävs för att undvika nackdel på slag mot VILDMARKSVANA för att leda vägen under utfärd.
Kikare	50 guld	Sällsynt	1	Ger fördel för slag mot VILDMARKSVANA för att leda vägen under utfärd.
Koger med pilar, järnspets	2 guld	Vanlig	1	Krävs för att avfira pilbåge eller armborst.
Koger med pilar, träspets	5 silver	Vanlig	1	Krävs för att avfira pilbåge eller armborst. Effekt av rustning fördubblas.
Kulram	2 guld	Vanlig	1	Ger fördel på slag mot INT vid matematiska frågor.
Parfym (10 doser)	5 guld	Vanlig	1	Ger fördel på slag mot KAR-baserade färdigheter när SL finner det rimligt.
Rep, hampa (10 meter)	1 guld	Vanlig	1	Ger fördel på slag mot HOPPA & KLÄTTRA vid klättring, men kräver att repet är säkrat.
Rep, silke (10 meter)	10 guld	Ovanlig	—	Ger fördel på slag mot HOPPA & KLÄTTRA vid klättring, men kräver att repet är säkrat.
Sadel	10 guld	Vanlig	1	Krävs för att undvika nackdel vid strid från hästryggen.
Schackspel	1 guld	Vanlig	1	Motståndsslag för INT avgör vem som vinner spelet.
Sovfäll	1 guld	Vanlig	1	Krävs för att slippa nackdel för slag mot VILDMARKSVANA för att slå läger.
Spelkort	5 silver	Ovanlig	—	Motståndsslag för BLUFFA avgör vem som vinner spelet.
Stenkulor	1 guld	Vanlig	1	Kan kastas mot humanoid fiende inom 10 meter, som en handling. Fienden måste vid sin nästa tur slå mot UNDVIKA (ej handling) för att kunna förflytta sig.

BRUKSFÖREMÅL (forts.)

FÖREMÅL	PRIS	TILLGÅNG	VIKT	EFFEKT
Tält, litet	2 guld	Vanlig	2	Rymmer upp till två personer. Ger fördel för slag mot VILDMARKS-VANA för att slå läger. Bara en person slår, andra kan hjälpa.
Tält, stort	4 guld	Vanlig	4	Rymmer upp till sex personer. Ger fördel för slag mot VILDMARKS-VANA för att slå läger. Bara en person slår, andra kan hjälpa.
Tärningar	1 silver	Vanlig	—	Slumpen avgör vem som vinner spelet.
Vissla	5 silver	Vanlig	—	Hörs upp till 100 meter.
Änterhake	3 guld	Vanlig	1	Kan användas för att säkra ett rep. Kan kastas och säkras med slag mot HOPPA & KLÄTTRA upp till 20 meter (20x2 med nackdel).

LÄRDOM & MAGI

FÖREMÅL	PRIS	TILLGÅNG	VIKT	EFFEKT
Amulett	3 guld	Ovanlig	—	Kan användas som fokus för besvärjelser.
Anteckningsbok	5 guld	Vanlig	1	Tom, kan användas som formelbok.
Bok	25 guld	Ovanlig	1	Ger fördel på färdighetsslag i specifikt ämne. Priset varierar beroende på ämnet.
Brosch	5 guld	Ovanlig	—	Kan användas som fokus för besvärjelser.
Fjäderpenna	10 guld	Ovanlig	1	Kan användas för att nedteckna besvärjelser.
Formelbok	50 guld	Unik	1	Priset varierar beroende på innehåll och kan vara mycket högre.
Krita	1 koppar	Vanlig	—	Kan användas som fokus för besvärjelser.
Papper (ark)	2 silver	Ovanlig	—	Kan användas för att nedteckna besvärjelser.
Pergament (ark)	1 silver	Vanlig	—	Kan användas för att nedteckna besvärjelser.
Relikskrin	5 guld	Ovanlig	1	Kan användas som fokus för besvärjelser.
Spåkula	18 guld	Ovanlig	1	Kan användas som fokus för besvärjelser.
Timglas	25 guld	Sällsynt	1	Kan användas som fokus för besvärjelser.
Trollspö	10 guld	Ovanlig	1	Kan användas som fokus för besvärjelser.

BELYSNING

FÖREMÅL	PRIS	TILLGÅNG	VIKT	EFFEKT
Elddon	5 silver	Vanlig	—	Krävs för att tända fackla, ljus eller lykta, samt göra upp eld.
Fackla	5 koppar	Vanlig	1	Lyser upp 10 meters radie. Brinner upp till ett Skift, men slå T6 efter varje Kvart, eller om facklan används som vapen. Vid en etta slocknar facklan.
Lampolja	3 silver	Vanlig	1	Rymmer tio doser. Varje dos håller en oljelampa eller stormlykta brinnande i upp till ett Skift.
Oljelampa	1 guld	Vanlig	1	Lyser upp 10 meters radie. Brinner upp till ett Skift, men slå T6 efter varje Kvart. Vid en etta slocknar lampan och måste fyllas på och tändas igen (handling).
Stormlykta	10 guld	Vanlig	1	Lyser upp 10 meters radie. Brinner upp till ett Skift, men slå T8 efter varje Kvart. Vid en etta slocknar lyktan och måste fyllas på och tändas igen (handling).
Talgljus	1 koppar	Vanlig	—	Lyser upp 4 meters radie. Brinner upp till ett Skift, men slå T4 efter varje Kvart, eller om bäraren anfaller eller blir anfallen. Vid en etta slocknar ljuset.

VERKTYG

VERKTYG	PRIS	TILLGÅNG	VIKT	EFFEKT
Hacka	3 guld	Vanlig	1	Gör 2T8 i skada på dörr eller vägg utan risk att själv skadas. Träffar automatiskt.
Hammare	1 guld	Vanlig	1	Gör 2T4 i skada på dörr eller vägg utan risk att själv skadas. Träffar automatiskt.
Kofot	2 guld	Vanlig	1	Gör 2T6 i skada på dörr utan risk att själv skadas. Träffar automatiskt.
Nål och tråd	3 silver	Vanlig	—	Lagar trasiga kläder med ett slag för VILDMARKSVANA.
Såg	5 guld	Ovanlig	1	Kan kapa metall eller trä på en Kvart.
Slägga	3 guld	Vanlig	2	Gör 2T10 i skada på dörr eller vägg utan risk att själv skadas. Träffar automatiskt.
Spade	2 guld	Vanlig	1	Halverar tiden för grävarbeten.
Smidesverktyg	20 guld	Ovanlig	1	Krävs för HANTVERK (sid 34).
Snickarverktyg	8 guld	Ovanlig	1	Krävs för HANTVERK (sid 34).
Läderverktyg	5 guld	Ovanlig	1	Krävs för HANTVERK (sid 34).

FÖRVARING

FÖREMÅL	PRIS	TILLGÅNG	VIKT	EFFEKT
Flaska	1 guld	Vanlig	1	Rymmer en enhet vätska.
Hink	5 koppar	Vanlig	1	Rymmer upp till 5 enheter vätska.
Kista	5 guld	Vanlig	3	Rymmer upp till 20 viktenheter. Tål 25 poäng skada, skyddsvärde 5.
Korg	4 silver	Vanlig	1	Rymmer upp till 10 viktenheter.
Lerkrus	5 silver	Vanlig	1	Rymmer en enhet vätska.
Ryggsäck	3 guld	Vanlig	—	Ökar bärförmåga med 2. En person kan enbart bära en ryggsäck åt gången.
Sadelväska	6 guld	Vanlig	—	Ökar ett djurs bärförmåga med 2. Ett djur kan bära maximalt två sadelväskor.
Tunna	2 guld	Vanlig	2	Rymmer upp till 15 viktenheter. Tål 10 poäng skada, skyddsvärde 3.

MEDICINSK UTRUSTNING

FÖREMÅL	PRIS	TILLGÅNG	VIKT	EFFEKT
Gift, dödande (dos)	2 guld × Giftstyrka	Ovanlig	1	Se sidan 52.
Gift, förlamande (dos)	12 silver × Giftstyrka	Ovanlig	1	Se sidan 52.
Gift, sövande (dos)	6 silver × Giftstyrka	Ovanlig	1	Se sidan 53.
Örtbrygd (dos)	1 guld	Ovanlig	1	Ger fördel på slag mot LÄKEKONST för motstå sjukdom (sid 53).
Läkedryck (dos)	50 guld	Sällsynt	1	Läker 2T6 KP direkt. Starkare drycker läker mer, men är också dyrare.
Förband (10 st)	5 silver	Vanlig	1	Krävs för att slippa nackdel på slag mot LÄKEKONST för att rädda liv. Varje försök konsumerar ett förband.
Kirurgiska instrument	15 guld	Ovanlig	1	Ger fördel på slag mot LÄKEKONST för att rädda liv.

TJÄNSTER

TJÄNST	PRIS	TILLGÅNG	EFFEKT
Bad på värdshus	6 koppar	Vanlig	Läker ett valfritt tillstånd på en Kvart. Endast ett bad per Skift har effekt.
Budbärare	1 silver/ kilometer	Vanlig	Levererar meddelande till mottagaren.
Bägare vin	2 silver	Ovanlig	Efter två druckna bägare under samma Skift orsakar varje ytterligare bägare ett valfritt tillstånd.
Diligens	3 koppar/ kilometer	Vanlig	Transport till angivet mål.
Festmåltid	2 guld	Ovanlig	Täcker dagsbehovet av mat.
Klippning	2 silver	Vanlig	Läker ett valfritt tillstånd på en Kvart. Endast en klippning per vecka.
Lagning av kläder	5 silver	Vanlig	Tar bort effekt av trasiga kläder (sid 102).
Läkarvård	5 guld	Ovanlig	Slag mot LÄKEKONST lyckas automatiskt.
Lärare	3 guld/ Skift eller mer	Ovanlig	Ett Skifts träning ger ett extra förbättringsslag (sid 29).
Livvakt	2 guld/ dag	Ovanlig	Speldata som typisk vakt på sidan 105.
Måltid på värdshus	3 silver	Vanlig	Täcker dagsbehovet av mat.
Skål stuvning	5 koppar	Vanlig	Täcker dagsbehovet av mat.
Stop mjöd	4 koppar	Vanlig	Efter tre druckna stop under samma Skift orsakar varje ytterligare stop ett valfritt tillstånd.
Vägtull	2 koppar	Vanlig	Medger passage.
Övernattning värdshus, sovsal	1 silver	Vanlig	Lång vila kan utföras utan slag mot VILDMARKSVANA, men slå T4 varje Skift. Vid en etta snarkar någon så högt att ingen annan i salen kan sova.
Övernattning värdshus, eget rum	5 silver	Vanlig	Lång vila kan utföras utan slag mot VILDMARKSVANA.
Övernattning, ståtligt härbärge	2 guld	Ovanlig	Lång vila kan utföras utan slag mot VILDMARKSVANA.

JAKT & FISKE

FÖREMÅL	PRIS	TILLGÅNG	VIKT	EFFEKT
Fiskespö	8 silver	Vanlig	1	Ger T3 ransoner mat vid fiske (sid 103).
Fisknät	2 guld	Vanlig	2	Ger T6 ransoner mat vid fiske (sid 103).
Rävsax	3 guld	Ovanlig	1	Kan användas till jakt (sid 103).
Snara	5 silver	Vanlig	1	Kan användas till jakt (sid 103). Kan bara användas en gång.

FORDON


FORDON	PRIS	TILLGÅNG	EFFEKT
Kanot	6 guld	Vanlig	Kan bära två personer och 10 viktenheter.
Kärra, tvåhjulig	15 guld	Vanlig	Dras av en häst eller åsna. Kan bära två personer och 50 viktenheter.
Roddbåt	15 guld	Vanlig	Kan bära fyra personer och 50 viktenheter.
Segelbåt	40 guld	Ovanlig	Kan bära sex personer och 100 viktenheter.
Vagn, fyrhjulig	30 guld	Vanlig	Dras av två hästar eller åsnor. Kan bära fyra personer och 100 viktenheter.

DJUR

DJUR	PRIS	TILLGÅNG	KOMMENTAR
Brevduva i bur	2 guld	Ovanlig	Flyger hem till sitt duvslag oavsett var den befinner sig.
Får	3 guld	Vanlig	Ger 2T4 ransoner mat efter slakt. Köttet bör tillagas (sid 103).
Gris	2 guld	Vanlig	Ger 2T6 ransoner mat efter slakt. Köttet bör tillagas (sid 103).
Ko	10 guld	Ovanlig	Ger T4 ransoner mat (mjölk) per dag, och 2T10 ransoner mat efter slakt. Köttet bör tillagas (sid 103).
Kyckling	4 silver	Vanlig	Ger en ranson mat efter slakt. Köttet bör tillagas (sid 103).
Ridhäst	60 guld	Ovanlig	Kan bära ryttare och 10 enheter vikt, eller två ryttare.
Stridstränad häst	400 guld	Sällsynt	Kan bära ryttare och 10 enheter vikt, eller två ryttare.
Vakthund	15 guld	Vanlig	Skyddar sin ägare. För speldata, se sidan 99.
Åsna	12 guld	Vanlig	Kan bära 10 enheter vikt. Kan ej ridas.

BESTIARIUM





Detta spel innehåller inte bara drakar och demoner, utan allehanda livsfarliga bestar. Ett monster är en varelse som överskrider det naturligas gränser, ett vidunder som sätter skräck i sin omgivning och trotsar naturens ordning. I detta kapitel presenteras ett antal monster samt flera humanoida varelser som rollpersonerna kan möta under sina utfärder. Sist i kapitlet beskrivs även ett antal vanliga djur.

Monster styrs av SL och agerar för det mesta på samma sätt som djur och humanoida släkten i strid. Det finns dock några avgörande skillnader som beskrivs nedan.

HANDLINGSKRAFT

Vissa monster är så kraftfulla att de får agera flera gånger i samma runda. Detta anges av deras värde i Handlingskraft. I början av varje runda drar SL ett initiativkort för varje poäng Handlingskraft. Monstret får en tur i rundan för varje kort, med en handling och en förflyttning på varje tur.

Avvakta: Om en rollperson byter initiativkort med ett monster (frivillig regel, sid 41) får rollpersonen välja ett av monstrets initiativkort att byta med. Monster avvaktar aldrig själva.

STORLEK

Monster kommer i alla möjliga storlekar. Spelet delar in dem i följande kategorier, som påverkar hur stort område monstret kan blockera (sid 43) och hur smala passager de kan passera.

Liten: Ett litet monster är under metern långt och kan inte blockera något område. Det kan enkelt passera genom även mycket små passager.

Normal: Ett normalstort monster är ungefär lika stort som en människa. Det kan blockera en 2×2 meter stor yta (en ruta på en stridskarta) och passera genom en 1 meter bred passage utan problem.

Stor: Ett stort monster kan blockera en 4×4 meter stor yta och kan passera genom en 2 meter bred passage.

Enorm: Ett enormt monster kan blockera en 8×8 meter stor yta och kan passera genom en 4 meter bred passage.

Svärm: En svärm är kan variera i storlek från Normal till Enorm, men blockerar aldrig ytan den befinner sig i, och kan passera genom mycket små passager.

FÖRFLYTTNING

Ett monster har ett förflyttningsvärde precis som en rollperson, och precis som rollpersoner kan monster förflytta sig före eller efter sin attack, eller dela upp förflyttningen före och efter attacken. Den angivna förflyttningen är per tur för monster, inte per runda.

Vissa monster har olika förflyttning för mark, luft och vatten. Att lyfta eller landa är fria handlingar.

MONSTERATTACKER

Ett monster använder alltid en monsterattack när det anfaller. Varje monster har en unik uppsättning monsterattacker som summeras i en tabell. SL slår fram eller väljer en attack ur denna tabell när det är monstrets tur att angripa. Ett monster behöver aldrig slå för att träffa – monsterattacker lyckas automatiskt.

Att utföra en monsterattack är en handling för monstret. Om inget annat anges är räckvidden för en monsterattack samma som en attack i närstrid, alltså 2 meter (rutan intill monstret, om ni använder kartor med rutnät).

Ducka & parera: Som regel går det inte att parera en monsterattack, men de går att ducka (sid 47). Det gäller även ytverkande attacker, utom skräckattacker. Undantag från detta framgår vid respektive monsterattack.

Tillstånd: Monsterattacker kan ge rollpersoner tillstånd (sid 51). Om en rollperson drabbas av ett tillstånd som den redan har måste spelaren ta ett annat valfritt tillstånd.

Upprepade attacker: Ett monster upprepar aldrig en attack två gånger i rad. Om SL slår samma monsterattack två gånger i följd ändras det andra slaget till attacken ett steg högre upp i tabellen. Resultatet 6 blir i stället 1.

FARLIGARE MONSTER?

Beskrivningarna av monster i detta kapitel avser typiska exemplar. Det finns sägner om fruktansvärda bestar som är ännu farligare än så. SL kan göra monster mer – eller mindre – farliga för att anpassa motståndet efter rollpersonernas kompetens. Det enklaste sättet att påverka ett monsters farlighet är att öka eller minska dess Handlingskraft, men även KP kan justeras.

FÄRDIGHETER

Monster kan ha färdigheter, men dessa används främst utanför strid eller för motståndsslag – inte för attacker. För attacker används enbart monsterattackerna.

STRID MOT MONSTER

Ducka & parera: Alla monster kan ducka och monster som bär vapen kan även parera. Varje duckning eller parad förbrukar en av monstrets handlingar i rundan (vänd på valfritt initiativkort). Slå mot FV 15 när ett monster duckar eller parerar.

Naturligt skydd: Många monster har någon form av naturligt skydd. Detta fungerar precis som rustning (sid 50).

Hitta glipa: En attack med stickskada kan hitta en glipa i ett monsters naturliga skydd, precis som på en humanoid fiende (frivillig regel, sid 48).

Fälla omkull: En rollperson kan försöka fälla ett monster till marken (frivillig regel, sid 48). Alla monster har FV 15 i UNDVICA. Om monstret har fyra eller fler ben får angriparen nackdel på slaget.

Avväpna & Greppa: Monster kan inte avväpnas eller greppas av rollpersoner (frivilliga regler, sid 48).

RESISTENS & IMMUNITET

Vissa monster är *resistent* mot vissa sorters skada. Det innebär att skada av denna typ halveras (avrunda uppåt). Andra monster kan till och med vara *immuna* mot vissa typer av skada, och kan alltså inte skadas alls av dem.

SKRÄCK & ÖVERTALNING

Monster är själva så skrämmande att de inte kan drabbas av skräck (sid 52). Däremot kan många monsterattacker skrämma slag på rollpersonerna.

Monster är även immuna mot färdigheten ÖVERTALA om inget annat anges.



DEMON

Demoner är gåtfulla och skräckinjagande varelser från den bistra ovärlden utanför. Likt drakar är de väsen komna av uråldrig magi, och de drivs av samma outsläckliga, arroganta makthunger som också brinner i drakarnas hjärtan. De betraktar drakarna som svurna dödsfiender, samtidigt som de föraktar alla övriga varelser som lägre och i allt väsentligt obetydliga livsformer. De har en nedbrytande inverkan på världens strukturer och strävar efter att få allt fast att gå i upplösning, från sociala relationer, fredsavtal och vänskapsförbund till riken, civilisationer och

kosmiska fundamentallagar. Demoner finns i mängder av olika former och storlekar, men deras yttre är alltid skrämmande. Nedanstående speldata är endast ett exempel.

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förfl: 16 Skydd: 4 KP: 64

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Demonisk fasa!** Demonen väser skräckinjagande hotelser på ett uråldrigt och fasansfullt språk. Alla rollpersoner inom 10 meter utsätts för en skräckattack.
- 2 **Kloattack!** Leende river demonen en rollperson med sina sylvassa klor. Attacken ger 2T10 i huggskada. Attacken kan pareras.
- 3 **Förbannelse!** Demonen pekar på en stackars rollperson inom 10 meter och rabblar fram en uråldrig förbannelse. Det går inte att ducka för attacken, men samtliga förbannelser utom #6 kan hävas av SKINGRA effektgrad I. Slå T6:
 - 1 **Offret kräks upp en groda när det ljuger.** Slå en T4 varje morgon. Vid en etta försvinner effekten.
 - 2 **Allt guld och silver som offret vidrör vittrar sönder till damm.** Slå en T4 varje morgon. Vid en etta försvinner effekten.
 - 3 **Offret förblindas** och måste agera som i totalt mörker. Slå en T4 varje Skift. Vid en etta försvinner effekten.
 - 4 **Offret får minnesförlust** och glömmer sitt eget namn och vilka de andra rollpersonerna är. Effekten måste rollspelas. Slå en T4 varje morgon. Vid en etta får offret tillbaka minnet.
 - 5 **Offret förvandlas till ett djur.** Slå T6. 1: katt, 2: räv, 3: get, 4: varg, 5: hjort, 6: björn. Offret får speldata enligt sidan 99 och kan inte prata. Slå en T4 varje Skift. Vid en etta försvinner effekten.
 - 6 **Offret åldras en kategori**, exempelvis från medelålders till gammal. Grundegenskaper och sekundära egenskaper påverkas enligt tabellen på sidan 24, men inte FV. Effekten är permanent, och offret åldras normalt från sin nya ålder. En redan gammal person blir mycket skröplig och får -2 på STY och FYS.
- 4 **Osynlig kraft!** Demonen sträcker ut sin hand mot ett offer inom 10 meter, varpå offret med stor kraft slungas 2T8 meter bakåt, tar lika mycket i skada, och landar liggande.
- 5 **Skorpionsting!** Besten höjer sin skorpionliknande svans och utdelar ett blixtsnabbt sting mot sitt offer. Attacken gör T12 i stickskada, och ett offer som tar 1 poäng skada eller mer drabbas även av ett paralyserande gift med Giftstyrka 16. Attacken kan pareras.
- 6 **Besatt!** Demonen spänner blicken i en rollperson inom 10 meter och tar kontroll över offrets kropp. Rollpersonen måste slå mot PSY med nackdel (ej handling). Vid misslyckande måste offret omedelbart utföra en förflyttning och handling som demonen bestämmer, utom handlingar som kräver VP. Offret förlorar även sin nästa tur.



DRAKE

Drakar är grymma, reptilliknande bestar som i första hand söker sig till oländiga bergsområden, där de bygger sina nästen i djupa grottsystem eller gamla nedlagda dvärggruvor. De är uråldriga väsen av makt och magi, och betraktar sig som världens sanna härskare. Drakar är sluga och ofta skrämmande våltaliga, beryktade för sin förmåga att snärja sina offer med fagra ord och förrädiska lögnen. Å andra sidan är de fåfänga som påfåglar och själva väldigt mottagliga för välformulerat smicker. En annan svaghet är deras dragning till guld, vilket gör att de ofta hamnar i konflikt med dvärgar, människor och andra som delar drakarnas begär efter skatter och glittrande föremål.

Handlingskraft: 3 **Storlek:** Enorm

Förflyttning: 24 **Skydd:** 6 **KP:** 84

Vingar: Drakens kraftfulla vingar låter den färdas obehindrat genom luften.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Drakvrål!** Draken öppnar sina käftar och låter ett iskallt skri ljuda över vidderna. Alla rollpersoner inom 20 meter utsätts för en skräckattack, med nackdel på PSY-slaget.
- 2 **Kloattack!** Draken sveper med sina klor över två rollpersoner, som tar 2T10 i huggskada var.
- 3 **Drakvind!** Draken låter sina stora vingar framkalla en vind av orkanstyrka som riktar sig mot alla äventyrare inom 10 meter. Alla lösa föremål och varelser upp till människostorlek inom virvelvinden slungas 2T6 meter bort, tar lika mycket i krosskada och landar liggande.
- 4 **Svansattack!** Draken låter sin stora svans spela och sveper med dess taggiga spets över sina offer. Alla rollpersoner inom 6 meter tar 2T8 i krosskada och slås omkull.
- 5 **Drakbett!** Besten öppnar sina stora käftar och slukar ett offer med förfärande hastighet. Attacken ger 4T10 i huggskada.
- 6 **Eldsprut!** Draken reser sig över rollpersonerna i all sin prakt och låter sedan en förintande storm av eld strömma ur sina käftar. Elden skapar en kon som är 10 meter lång och vars bredd vid varje given punkt är lika med avståndet från drakens käftar. Alla rollpersoner som träffas av elden tar 3T10 i skada. Rustning ger inget skydd.

GAST

Gastar är fasansfulla vålnader efter furstar, furstinnor och mäktiga krigare. De är kraftfulla odöda och har en egen vilja, till skillnad från exempelvis skelett. Denna vilja är dock kopplad till ett söndertrasat medvetande, där hatet mot allt levande är det dominerande draget. Olikt spöken är de delvis kroppsliga, ofta iförda uråldriga rustningar och utrustade med mäktiga vapen och artefakter som de tagit med sig i gravens mörker. Lyckligtvis är de oftast bundna till specifika platser, exempelvis det gravkummel där de begravts.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förfl: 10 **Skydd:** Som rustning **KP:** 38

Resistent: Tar halv skada av icke-magiska vapen, förutom eld som ger normal skada.

Typisk utrustning: Morgonstjärna, ringbrynja

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Osalignt vrål!** Gastens förmultnade skalle förvrids och ur den döda strupen ljuder ett omänskligt fasansfullt skrik som skär som en rostig kniv genom rollpersonernas själar. Alla inom 10 meter utsätts för en skräckattack (sid 52).
- 2 **Fasansfull blick!** En oturlig rollperson finner sig stirra direkt in i gastens fasansfulla ögon samtidigt som ett väsende ljud hörs från varelsens strupe. Offret blir Rädd, utsätts för en skräckattack och måste slå sitt PSY-slag med nackdel.
- 3 **Dödens hand!** Gasten lyfter sin hand och gör en gest varpå en rollperson inom 10 meter slängs upp i luften och landar liggande med ett brak 2T4 meter bort. Attacken gör lika mycket i skada och går inte att ducka.
- 4 **Svepande attack!** Med oväntad snabbhet sveper gasten med sitt vapen i en dödlig attack. Alla rollpersoner inom 2 meter tar vapenskada. Attacken går att parera.
- 5 **Förlamande kyla!** Gasten greppar en oturlig rollperson, som känner dödens kyla fylla sin kropp. Offret tar T6 i skada (rustning skyddar inte) och måste slå mot UNDVIKA (ej handling) vid sin kommande tur för att alls kunna agera. Om slaget misslyckas får ett nytt försök göras nästa tur. Vidare blir rollpersonen nerkyld (sid 54) och kan inte läka KP eller VP förrän den har värmt upp sig.
- 6 **Kraftattack!** Under isande tystnad och med knarrande leder svingar gasten sitt vapen i en fruktansvärd attack mot en rollperson. Skadan slås med dubbelt så många tärningar som normalt för vapnet, och offret slås omkull. Attacken går att parera.



GRIP

Gripen är ett aggressivt rovdjur som har specialiserat sig på att finna villebråd i världens skogar. Dess jaktrevir sträcker sig åtskilliga mil från det höga träd eller otillgängliga klipparti där besten har sitt näste. Gripar lever normalt i par och i nästet återfinns oftast en handfull ungar, liksom även mängder av föremål – sönderrostat skräp blandat med skatter och artefakter – som blivit kvar efter olycksaliga offer. Det finns historier om riddare som lyckats tämja gripar och använda dem som bevingade riddjur. Ett ovedersägligt faktum är dock att gripen gärna kalasar på häst- och åsnekött, därför tenderar den att hamna i bråk med riddare, äventyrare och andra beridna existenser.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 30 **Skydd:** — **KP:** 38

Vingar: Gripens kraftfulla vingar låter den färdas obehindrat genom luften.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Sylvass näbb!** Med sin knivskarpa näbb biter besten en rollperson. Attacken gör 2T8 i stickskada.
- 2 **Stegrande klohugg!** Gripen tärnar upp sig framför en rollperson och gör T6 snabba klohugg ämnade att slita offret i stycken. Varje attack gör T8 i huggskada. Attackerna kan duckas eller pareras, men bara en i taget.
- 3 **Svepande klor!** Med klorna utfällda sveper gripen med sina framben i en vid båge och angriper alla rollpersoner inom 2 meter. Varje offer tar T8 i huggskada och slås omkull.
- 4 **Gripkast!** Bestens näbb fattar ett kraftigt tag om en rollperson och försöker kasta iväg offret med en knyck. Attacken gör i 2T6 stickskada och offret slungas lika långt och landar liggande.
- 5 **Virvelvind!** Gripen använder sina kraftiga vingar till att skapa en virvelvind som blåser iväg alla rollpersoner inom 10 meter. Offren landar liggande T6 meter bort och tar lika mycket i krosskada.
- 6 **Släpp från hög höjd!** Gripen griper tag i en rollperson med sina klor och lyfter mot himlen. Om offret inte lyckas ducka får gripen tag i offret och lyfter 2T6+6 meter upp i skyn. På sin nästa tur släpper gripen sitt offer (i stället för ny monsterattack), som tar fallskada.





HARPYA

Harpyor är stora och korppliknande rovfåglar med humanoida ansikten och käftar fyllda av sågtandade rovdjurständer. De söker sig ofta till ruiner, övergivna bosättningar och liknande platser, där de lever i kolonier av varierande storlek. Harpyor plågas av en outsläcklig hunger och drygar gärna ut vardagskosten med oförsiktiga

Handlingskraft: 1/harpya **Storlek:** Svärm

Förflyttning: 24 **Skydd:** — **KP:** 12/harpya

Flock: Harpyor slåss aldrig ensamma, alltid i flock, och en flock harpyor hanteras därför som ett enda monster. Flockens Handlingskraft är lika med antalet individer i flocken. Dock räknas harpyornas KP separat, och Handlingskraften minskar när antalet harpyor reduceras.

Vingar: Harpyorna angriper från luften och kan enbart angripas med avståndsvapen eller Långa närstridsvapen.

Fega: Harpyor är fega varelser och slåss aldrig till döds. När halva flocken dödats flyr kvarvarande harpyor från striden. De återkommer senare om läge uppstår.

äventyrare som klampar in i deras gömslen. De är fega men beräknande jägare som alltid attackerar i flock, inte sällan med ett massivt numerärt övertag. Angreppen inleds ofta med att harpyorna försöker mjuka upp sina offer genom hotelser, kackel och skrämmande förolämpningar, samtidigt som de flyger närmare i långsamma cirklar – med uppspärade klor och dreglande käftar.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

1 **Hotande kackel!** Harpyorna överöser rollpersonerna med fruktansvärda beskrivningar av vad de ska utsättas för. Alla inom 10 meter måste slå mot PSY för att motstå skräck (sid 52).

2 **Koordinerad attack!** Harpyorna gaddar ihop sig och angriper den rollperson som bär mest metall. Attacken gör 2T6 i huggskada. Om attacken träffar blir offret även upplyft och släpps från T3+3 meters höjd.

3 **Anfall från ovan!** Harpyorna kastar sten och annat bråte på rollpersonerna ifrån långt håll. Alla inom 10 meter tar T6 i krosskada.

4 **Ögonrivning!** Varelserna riktar in sig på en oturlig rollperson och försöker klösa ut ögonen på offret med sina vassa klor. Attacken gör 2T6 i stickskada, och offret blir förblindat och agerar som i totalt mörker i en Kvart.

5 **Massattack!** Harpyorna delar upp sig och anfaller ett antal rollpersoner inom 10 meter lika med antalet harpyor i flocken. Varje attack ger T8 i huggskada.

6 **Träckattack!** Från hög höjd öppnar harpyorna sin kloak och kräva och släpper ett regn av kräk och träck över rollpersonerna. Alla inom 10 meter måste ta ett valfritt Tillstånd. Attacken kan pareras med en sköld.



JÄTTE

Jättar är kolossala humanoida varelser med ett starkt band till själva urberget som världen vilar på. Enligt vissa lärde är de besläktade med dvärgar, andra menar att de snarare är spillror av en mäktig civilisation som en gång i urtiden satte sig upp mot drakarna. De påträffas i första hand i bergiga områden, där de lever ensamma eller i små familjer. I normala fall är de skygga och tillbakadragna, men vissa är aggressiva och angriper alla som närmar sig.

Handlingskraft: I Storlek: Enorm

Förflyttning: I8 Skydd: — KP: 74

Vapen: Jättar bär ofta ett rejält tillhygge. Om jätten blir av med tillhygget slås monsterattackerna #1 och #4 om.

Svag hjässa: Attacker mot jättens känsliga punkt på ovansidan av skallen gör dubbel skada. Att träffa hjässan kräver en avstånd-sattack med nackdel från en upphöjd position eller att angriparen först klättrar upp på jätten, vilket kräver ett slag för HOPPA & KLÄTTRA med nackdel. Väl uppe på jätten måste rollpersonen slå ett nytt slag för HOPPA & KLÄTTRA (ej handling) på sin tur för att inte falla av och ta 2T6 i fallskada.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Krossande slag!** Jätten svingar sitt tillhygge över huvudet och drämmer med all sin kraft mot en stackars rollperson. Attacken ger 4T10 i skada och offret slungas till marken.
- 2 **Bröl!** Jätten ger ifrån sig ett bröländande ljud som får håret att resa sig på armarna. Alla äventyrare inom 10 meter får utstå en skräckattack.
- 3 **Stampattack!** Jätten tar sats och försöker krossa två rollpersoner inom 4 meter från varandra under sina fötter. Attacken ger 4T6 i skada och alla som träffas kastas till marken.
- 4 **Svepande slag!** Jätten sveper med sitt tillhygge och genomför en attack mot alla äventyrare inom 10 meter. Attacken ger 2T10 i skada och alla som träffas kastas till marken.
- 5 **Äventyrarkast!** Jätten får nog av en rollperson, griper tag i denne och försöker kasta i väg offret. Attacken ger 4T8 i skada. Offret slungas lika många meter i en slumpmässig riktning och landar liggande.
- 6 **Mosattack!** Jätten blir helt till sig och mosar rollpersoner med fötter, labbar och tillhygge i en frenesi av snabba slag. Alla inom 10 meter tar 3T6 i skada och slås omkull.



JÄTTESPINDEL

Jättespindlar är rovgiriga bestar som dessvärre kan påträffas lite varstans i världen. De har en dragning till mörka och fuktiga utrymmen, men jagar ständigt efter levande kött i såväl skogar och grottor som bland klippor och ruinstäder. Det förekommer till och med att sluga exemplar bygger sina reden under välbesökta värdshus eller i närheten av underjordiska bibliotek och skattkammare. Uråldriga spindelhonon kan bli stora som hus, men de flesta är ungefär av samma proportioner som välgödda tamgrisar. Jättespindlar är smartare än deras utseende ger vid

handen och de äldre honorna kan i vissa trakter uppnå en status som orakel eller halvgudar.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förflyttning: 24 **Skydd:** — **KP:** 36

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Mandibler!** Jättespindelns sågtandade mandibler viner som kroksablar mot en rollperson. Attacken gör 2T8 i huggskada.
- 2 **Rivattack!** Den utsvulna jättespindeln kastar sig över rollpersonerna som utsätts för en frenetisk attack med mängder av håriga, hullingförsedda ben. Alla rollpersoner inom 2 meter tar T8 i stickkada.
- 3 **Hypnotiserande ögon!** Spindelbesten stirrar på rollpersonerna med sina fruktansvärt många ögon. Alla inom 10 meter måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 4 **Gifttagg!** Den åttabenade fasan höjer sitt bakparti och attackerar en rollperson med en gifttagg som skjuter ut ur den fränstötande kroppsmassan. Attacken gör T10 i stickkada, och ett offer som tar 1 poäng skada eller mer drabbas även av ett förlamande gift med Giftstyrka I6. Attacken går att parera.
- 5 **Nättrådar!** Spindelns alltför många glänsande ögon fokuserar på den rollperson som har högst STY. I nästa ögonblick spottar jättespindeln klabbiga spindeltrådar över offret, som som blir oförmöget att förflytta sig eller utföra handlingar som kräver rörelse. Ett lyckat slag mot STY med nackdel (handling) krävs för att komma loss. Andra kan hjälpa till.
- 6 **Ramning!** Med ett kraftfullt språng kastar jättespindeln sin massiva kroppshydda mot en rollperson. Attacken ger 2T6 i krosskada och slår omkull offret.



MANTIKORA

De sällsamma mantikororna är blodtörstiga odjur som sprider död och fasa där de drar fram i världen. Deras ursprung är okänt, men enligt somliga lärde är de magiska kreatur som har rymt från sin tvivelaktiga herre och skapare. Andra menar att de är uråldriga hungerbestar, skoningslösa kvarlevor från tidernas morgon, som väckts ur sin slummer av gudarna själva. De har människoliknande ansikten, men tycks oförmögna att lära sig mänskligt tal – förmodligen på grund av att käftarna är överfyllda av huggtänder. Kroppen är ett lejons och svansen mynnar ut i en svullen knöl, täckt av gaddar och obehagliga utväxter.

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förflyttning: 16 Skydd: — KP: 44

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Svansattack!** En fruktansvärd avståndsattack med svansens skäktor drabbar en rollperson inom 20 meter. Attacken gör T12 i stickkada och offret utsätts även för ett förlamande gift med Giftstyrka 12. Attacken kan pareras med sköld.
- 2 **Sylvasst bett!** Mantikoran biter en rollperson med sina många vassa huggtänder. Attacken gör 3T8 i huggskada.
- 3 **Rivattack!** Besten stormar fram till en äventyrare inom 10 meter, knuffar omkull offret och river det med sina sylvassa klor. Attacken gör 2T8 i huggskada, plus T6 för att offret är liggande.
- 4 **Svepande attack!** Mantikoran låter svansen snärta över två rollpersoner. Båda tar 2T6 i huggskada och slås omkull.
- 5 **Krossande tackling!** Med all sin kraft kastar sig besten över rollpersonen med högst STY inom 10 meter. Offret tar 3T6 i krosskada och slås omkull.
- 6 **Regn av skäktor!** Mantikoran skjuter iväg ett regn av livsfarliga skäktor från svansen. Alla äventyrare inom 10 meter tar T10 i stickkada och utsätts för ett förlamande gift med Giftstyrka 12.



MINOTAUR

Minotaurer är halvintelligenta och kraftfulla bestar som av gudarna begåvats med tjurhuvud och en människo-liknande kropp. De är fruktade i strid, ombesjungna av barderna för sin herkuliska råstyrka och outsläckliga kämpaglöd. Men minotaurerna är också ökända för sin starka inre vrede, som ständigt hotar att bryta igenom och förvandla dem till besinningslösa mördare. Därför är de ofta enstöriga, förskjutna existenser, som rastlöst strövar omkring i världen på jakt efter föda, guld och ära. Ibland mutar de in ett mindre revir, ofta i anknytning till ett bergspass, vadvärd eller någon liknande knutpunkt, där de kräver vägtull och utmanar förbipasserande på duell.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 16 **Skydd:** — **KP:** 32

Typisk utrustning: Tvåhandsyxa

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Tjurnäve!** En pälsklädd näve träffar en rollperson med full kraft. Attacken ger 2T6 i krosskada och gör offret Omtöcknad även om rustning stoppar skadan.
- 2 **Klövspark!** Med sina kraftfulla ben utdelar minotauren en spark med hårda klövar. Den fruktansvärda kraften slungar offret 2T6 meter, och ger lika mycket i krosskada. Offret landar liggande.
- 3 **Hornrusning!** Minotauren fäller sitt huvud och rusar frustande mot två äventyrare inom 2 meter från varandra för att spetsa dem på sina vassa horn. Båda offren tar 2T8 i stickskada och stängas omkull.
- 4 **Klyvande hugg!** Besten svingar sitt vapen över huvudet och låter det falla med full kraft. Skadan slås enligt vapnet plus en extra T10. Attacken går att parera.
- 5 **Svepande Attack!** Med ett vrål låter minotauren sitt vapen löpa i en båge runt sig och träffar alla inom 2 meter, som alla tar skada enligt vapnet.
- 6 **Stampning!** Minotauren gör ett högt språng upp i luften och landar hårt på en äventyrare som tar 2T10 i skada (krosskada) och slås omkull.

ORCH

Orcher är starka humanoida varelser som lever i välorganiserade klansamhällen. Vissa är bofasta och gräver vidsträckta tunnelriken som sträcker sig långt under bergen och skogarna, andra lever som kringströvande nomader på världens stora stäpper. Ofta har de ett respektingivande yttre: glödande svarta ögon, hörntänder stora som vild-djursbetar och vagt kamouflagemönstrad, pansarartad hud. De är mäktiga krigare som allmänt respekteras för

sin obestridliga tapperhet och skicklighet med vapen, både vad gäller närstrid och kamp på längre avstånd. Å andra sidan är orcher ytterligt hedersmedvetna, och har en olycklig tendens att förorsaka revirstrider och evighetslånga blodsfejder med dvärgar, jättar och andra folkslag.

KRIGARE

Förflyttning: 10 **SB:** STY +T4 **KP:** 12

Typisk rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Undvika 8, Upptäcka fara 10

Typiskt vapen: Kroksabel (FV 12, skada 2T6)

SHAMAN

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 10 **VP:** 16

Typisk rustning: —

Färdigheter: Animism 14, Undvika 8, Upptäcka fara 12

Besvärjelser: Ljungeld, Låka, Snärja

Typiskt vapen: Trästav (FV 10, skada T8)

HÖVDING

Förfl: 10 **SB:** STY +T6 **KP:** 24 **VP:** 15

Typisk rustning: Ringbrynja (4)

Färdigheter: Undvika 12, Upptäcka fara 14

Förmågor: Stridsvana, Defensiv, Två vapen, Tålig × 4

Typiska vapen: Två kroksablar (FV 16, skada 2T6)



Ej monster: Orcher räknas inte som monster i strid utan som vanliga SLP.

Nattfolk: I direkt solljus får orcher nackdel på alla slag och tar T6 i skada per Kvart. Det räcker med ett tjockt molntäcke eller en heltäckande klädedräkt för att undvika effekten.

SKELETT

Skelett är kvarlevor efter humanoida varelser som väckts upp från de döda genom kraftfull magi. De är lägre odöda och saknar såväl vilja som egentligt medvetande. De används i första hand till enklare uppdrag, exempelvis som vakter, fotsoldater eller tjänare. Det förekommer också att mäktiga

magiker nyttjar skelett till utgrävning av tunnlar, förflyttning av jord och tunga stenar och liknande arbetsuppgifter kopplade till byggnadsprojekt. De har svårt att hantera komplexa instruktioner, men är billiga i drift och verkar utan att gnälla – så länge de inte stoppas av näsvisa äventyrare.



Ej monster: Skelett räknas inte som monster i strid utan som vanliga SLP.

Resistens: All sticksskada halveras (avrunda uppåt).

KRIGARE

Förflyttning: 8 **SB:** — **KP:** 8

Typisk rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Undvika 6, Upptäcka fara 8

Typiskt vapen: Kortsvärd (FV I2, skada T10)

SKYTT

Förflyttning: 8 **SB:** — **KP:** 8

Typisk rustning: Läder (I)

Färdigheter: Undvika 6, Upptäcka fara 8

Typiska vapen: Dolk (FV I0, skada T8),
armborst (FV I2, skada 2T6)

FÖRKÄMPE

Förf: I0 **SB:** STY + T6 **KP:** 24 **VP:** I5

Typisk rustning: Ringbrynja (4)

Färdigheter: Undvika 8, Upptäcka fara I2

Förmågor: Stridsvana, Defensiv, Dubbelhugg, Tålig × 4

Typiska vapen: Slagsvärd (FV I6, skada 2T8),
stor sköld

SPÖKE

Spöken är osaliga andar efter avlidna som inte kan finna frid efter döden. De är okroppsliga odöda och manifesterar sig vanligtvis som genomskinliga gestalter, ofta vagt blåskimrande och med förvridna anletsdrag. De är alltid bundna till specifika platser, vanligtvis kopplade till deras fysiska kvarlevor eller den händelse som vållade deras förtida död. Spöken har nästan alltid ett konkret problem som måste lösas för att de ska kunna uppnå själafrid och lämna de levande i fred. Exempelvis kan det handla om hämnd eller något slags skuld som måste inlösas; andra gånger är det spökets kvarlevor som måste återsamlas och ges en värdig begravning.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Spökslag!** Spöket gör ett snabbt utfall med stor kraft mot en rollperson inom 10 meter. Offret slungas 2T6 meter bakåt, tar lika mycket i krosskada, och landar liggande.
- 2 **Dödshand!** Vålnaden kör in sin halvt genomskinliga hand i bröstkorgen på en olycklig rollperson och kramar åt offrets hjärta. Rollpersonen tar 2T10 i skada och blir Rädd. Rustning har ingen effekt.
- 3 **Spökskri!** Det odöda ansiktet förvrids i en fruktansvärd grimas och gästen utstöter ett skri som får det att isa i själen på alla rollpersoner inom 10 meter. Samtliga utsätts för en skräckattack (sid 52).
- 4 **Dödsblick!** Spöket tornar upp sig framför en rollperson och stirrar med döda ögon rakt in i dennes själ. Offret ser livet passera revy och påminns om alla döda vänner och fiender i en grotesk vision. Offret blir Rädd, utsätts för en skräckattack (sid 52) och måste slå sitt PSY-slag med nackdel.
- 5 **Gastkram!** Med ett onaturligt väsende ljud står plötsligt spöket framför en äventyrare inom 10 meter och ögonblicket därefter är denne helt omfamnad i en förvriden döds-kram ämnad att släcka livsgnistan. Attacken gör skada 3T6 i krosskada och gör offret Omtöcknad.
- 6 **Kylslag!** Spöket griper tag i ett offer och låter sin isande döds-kyla strömma in i dess kropp. Rollpersonen tar 2T8 i skada och kan inte läka KP eller VP förrän den värmt upp sig under ett Skift på en varm plats. Rustning har ingen effekt.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förflyttning: 12 **Skydd:** — **KP:** 27

Immunitet: Spöken är immateriella odöda varelser och är immuna mot all skada utom magi och eld. Även om ett spöke besegras fördrivs det bara under ett Skift och återvänder sedan. Enda sättet att slutgiltigt fördriva spöket är genom besvärjelsen **FÖRINTA** (sid 64) eller genom att uppfylla spökets önskan.

Övertalningsbar: Till skillnad från andra monster är det vanligtvis möjligt att **ÖVERTALA** spöken, men med nackdel.



SVARTALF

Svartalfer är barn av natten och skuggorna. Till det yttre är de relativt små och taniga, men har oproportionerligt långa armar och stora, lökformade huvuden. De livnär sig i första hand genom jakt, svampodling och byteshandel med andra varelser, främst orcher och människor, men det finns också krigiska, mer aggressiva klaner som har specialiserat sig på plundring och stråtröveri. Många tjuvgillen har dessutom ett betydande inslag av svartalfer. De är sluga och använder sig gärna av fällor, bakhåll och olika typer av gifter när de attackerar sina offer. Därför är det många som föraktar svartalferna, och betraktar dem som lömska och ärelösa ynkryggar.

SPEJARE

Förflyttning: I2 **SB:** SMI +T4 **KP:** 9

Typisk rustning: Läder (I)

Färdigheter: Smyga I2, Undvika I0, Upptäcka fara I0

Typiska vapen: Kortbåge (FV I2, skada T10), kortsvärd (FV I0, skada T10)

KRIGARE

Förflyttning: I0 **SB:** — **KP:** I0

Typisk rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Smyga I2, Undvika I0, Upptäcka fara I0

Typiskt vapen: Långspjut (FV I2, skada 2T8)



Ej monster: Svartalfer räknas inte som monster i strid utan som vanliga SLP.

Nattfolk: I direkt solljus får svartalfer nackdel på alla slag och tar T6 i skada per Kvart. Det räcker med ett tjockt molntäcke eller en heltäckande klädedräkt för att undvika effekten.

TROLL

Berättelser om grymma och svarthjärtade troll förekommer bland de flesta av världens folkslag som ett sätt att hålla barnen i tukt och förmaning. Det rör sig sannerligen

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 10 **Skydd:** — **KP:** 38

Regenerering: Ett troll läker automatiskt T6 KP på varje tur i strid.

Känslig för solljus: I direkt solljus tar troll T6 i skada per runda. Om trollet går ner på noll KP av denna skada blir det förstenat. Det räcker med ett tjockt molntäcke eller en heltäckande klädedräkt för att undvika effekten.

Övertalningsbar: Till skillnad från andra monster är det vanligtvis möjligt att ÖVERTALA troll, men med nackdel.

om skräckinjagande består: stora och massiva som vandrande klippor, med väldiga huggbetar och stirrande ögon som glöder i en sjuklig nyans av gult. Men det dåliga ryktet är delvis oförtjänt. Förvisso är de ofta på uselt humör och fullständigt livsfarliga att stöta på, men orsaken är vanligtvis deras bottenlösa hunger, i kombination med signalerna från en fientlig omvärld. Dragna vapen och hastiga rörelser väcker deras fruktansvärda, besinningslösa vrede, men troll som bjuds på föda och bemöts med vänlighet kan bli förbluffande medgörliga.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Trollspya!** Trollet harklar sig ljudligt, hostar med ett avgrundsljud och kräks sedan ut en kaskad av stinkande sumpträck. Alla äventyrare inom 6 meter tar ett valfritt tillstånd.
- 2 **Rivattack!** Med smutsiga grönsvarta klor river trollet en rollperson över kroppen. Attacken ger T10 i huggskada, men kan pareras. Om offret tar skada drabbas det även av en sjukdom med Smittvärde 10.
- 3 **Vidrigt bett!** Trollet öppnar sitt illaluktande gap och biter en rollperson med ett garnityr av huggtänder, grus och gamla benrester. Attacken ger 2T8 i stickskada. Rollpersonen sitter sedan fast i trollets käft och måste slå ett slag mot STY (en handling) varje runda för att komma loss. Vid misslyckande tar offret ytterligare 2T8 i skada.
- 4 **Trollkast!** Med sina labbar lyfter trollet en rollperson högt över huvudet och kastar iväg offret som en trasdocka 2T6 meter i slumpmässig riktning. Attacken gör lika mycket i krosskada som längden på kastet. Offret landar liggande.
- 5 **Svepande slag!** Med sina långa knotiga armar sveper trollet runt sig och träffar alla rollpersoner inom 2 meter. Attacken gör 2T6 i krosskada på varje offer.
- 6 **Mangling!** Trollet griper tag i närmaste rollperson och använder offret som ett vapen genom att med all kraft drämma denne in i en annan rollperson. Båda tar 2T8 i krosskada och slängs omkull.



VAMPYR- FLADDERMÖSS

Det finns otaliga fladdermusarter i *Drakar och Demoners* värld. Vissa är små och mer eller mindre harmlösa, andra är stora som bevingade svartalfer och kan bita nacken av en fullvuxen människa med ett enkelt, dödsbringande nafs. Den fruktade vampyrfladdermusen befinner sig i mitten av skalan. Den har ett vingspann på en meter och en stark aptit på människoblod. Vampyrfladdermusen jagar alltid i flock och återfinns ofta i underjordiska gravkammare, där den livnär sig på gravplundrare och andra äventyrare.



MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

1–2 **Virvlande fasa!** Fladdermössen svärmar runt sina offer i ett rasande tempo. Alla inom 10 meter utsätts för en skräckattack.

3–4 **Samlad attack!** Fladdermössen går till samlad angrepp mot rollpersonen med högst FYS. Attacken ger 2T6 i huggskada och offret utsätts för en skräckattack. Fladdermössen läker lika många KP av att dricka offrets blod.

5–6 **Massattack!** Fladdermössen delar upp sig och anfaller alla rollpersoner inom 10 meter. Varje offer tar T8 i huggskada. Fladdermössen läker lika många KP av att dricka offrets blod.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Svärm

Förflyttning: 24 **Skydd:** — **KP:** 18

Resistens: Fladdermössen angriper som en svärm och hanteras regelmässigt som en enda varelse. För attacker mot svärmen med fysiska vapen, även magiska sådana, halveras skadan (avrunda uppåt). Eld har normal effekt.

VANLIGA DJUR

DJUR	FÖRFLYTTNING	KP	ATTACK	FÄRDIGHETER
Katt	12	4	Bett (FV 8, skada T3)	Undvika 14, Smyga 16
Hund	14	8	Bett (FV 12, skada T8)	Undvika 10, Smyga 12
Get	10	6	Horn (FV 10, skada T6)	Undvika 12
Åsna	14	12	Spark (FV 10, skada T10)	Undvika 6
Häst	20	16	Spark (FV 10, skada 2T4)	Undvika 8, Upptäcka fara 12
Vildsvin	12	14	Betar (FV 12, skada 2T6)	Undvika 8
Hjort	18	12	Horn (FV 10, skada T8)	Undvika 12
Älg	16	18	Horn (FV 10, skada 2T6)	Undvika 8
Räv	10	6	Bett (FV 12, skada T6)	Undvika 10, Smyga 14
Varg	16	10	Bett (FV 14, skada 2T6)	Undvika 12, Smyga 14
Björn	12	20	Bett (FV 12, skada 2T8)	Undvika 8

ÄVENTYR



De tidigare kapitlen i denna bok har beskrivit rollpersoner och deras förmågor, strid och magi, utrustning och monster. Nu är det dags att knyta ihop alla dessa delar och beskriva hur de tillsammans bildar ett spännande äventyr!

Detta kapitel innehåller regler och hjälpmedel för att hantera resor, sköta spelldarpersoner och skapa egna äventyr. Kapitlet är främst skrivet för SL och det är denne som avses med "du" i detta kapitel, men inget är direkt hemligt för spelarna.

UTFÄRDER

Som äventyrare i *Drakar och Demoners* värld måste rollpersonerna ofta ge sig ut på resor genom mörka skogar, över karga hedar och höga berg. En resa kan vara mycket mer än bara en transportsträcka, den kan bli ett helt litet äventyr i sig. Vem vet vad som väntar bortom nästa krök?

Vandring: Resor sker i Skift. Som nämnts redan i kapitel 1 delas dygnet in i fyra Skift: morgon, dag, kväll och natt. Som tumregel kan rollpersonerna vandra cirka 15 kilometer per Skift till fots eller rida cirka 30 kilometer. Svår terräng kan dra ner tempot.

I normala fall orkar rollpersonerna vandra eller rida maximalt två Skift per dygn. Några korta raster är inräknade, men om de stannar till en längre stund längs vägen blir sträckan kortare.

Ilmarsch: En rollperson kan vandra eller rida ett tredje Skift under samma dygn, men blir då Utmattad på kuppen. Man kan inte vandra ett tredje Skift på samma dygn om man redan är Utmattad, och man kan aldrig vandra eller rida mer än tre Skift på samma dygn.

KARTOR

De flesta färdiga äventyr till *Drakar och Demoners* innehåller en karta över trakten där äventyret utspelar sig – så även *Drakkejsarens hemlighet* i Äventyrsboken. Kartan över *Dimmornas dal* medföljer i lådan. Med hjälp av äventyrskartan kan du avgöra hur långt rollpersonerna har att vandra, och se var de befinner sig. Kartorna är inte exakta, så du får ibland göra en bedömning.

LÅNGRESOR

Resereglerna är skapade för att användas för kortare resor inom ett beskrivet område, såsom *Dimmornas dal*. Om rollpersonerna ger sig ut på en lång resa till en annan del av världen behöver resan inte spelas ut i detalj – då kan SL i stället göra ett klipp i handlingen.

STIGFINNARE

Om rollpersonerna följer en väg eller tydligt utmärkt stig riskerar de inte att gå vilse, men sådan lyx har de sällan. När de ger sig ut över stock och sten i vildmarken kan det vara svårt att hitta rätt, och de kan råka ut för allskonns missöden.

När rollpersonerna vandrar i väglös terräng måste de utse en *stigfinnare*, som leder vägen för hela gruppen. Denna person måste slå ett slag för **VILDMARKSVANA** varje Skift för att hitta rätt väg. Saknar stigfinnaren karta sker slaget med nackel. En kikare ger fördel.

Om slaget misslyckas drabbas sällskapet av ett missöde av något slag – slå på tabellen på sidan 102. Du kan anpassa missödet för att bättre passa området.

Drakslag: Om stigfinnaren slår en drake hittar stigfinnaren en genväg – sträckan som sällskapet färdas detta Skift fördubblas.

Svår terräng: Om terrängen är särskilt svårforcerad kan du ge en nackdel på slaget för **VILDMARKSVANA**.

MISSÖDEN

T12 MISSÖDE

- 1 **Dimma.** En tjock dimma överraskar rollpersonerna. Sträckan de tillryggalägger detta Skift halveras.
- 2 **Blockad.** Vägen framåt blockeras av stenbumlingar, nedfallna träd, snåriga buskar eller översvämning. Rollpersonerna måste i tur och ordning slå för HOPPA & KLÄTTA för att komma förbi. Den som lyckas kan hjälpa någon som kommer efter. En rollperson som misslyckas rör sig inte framåt detta Skift.
- 3 **Trasiga kläder.** Stigfinnaren leder in sällskapet i en taggig snårskog, stenig ravin eller sumpig myr. En slumpmässigt vald rollperson får sina kläder förstörda, och de räknas nu som fattiga trasor.
- 4 **Vilse.** Rollpersonerna inser att de går i cirklar och kommer inte vidare på kartan detta Skift. Stigfinnaren måste även klara ett slag för VILDMARKSVANA för att hitta rätt väg igen. Ett försök får göras per Skift. Andra får inte hjälpa till.
- 5 **Tappad ägodel.** En slumpmässigt vald rollperson tappar eller har sönder ett föremål som du väljer.
- 6 **Myggsvärm.** En stor svärm av myggor eller knott angriper sällskapet, och gör alla rollpersoner smått vansinniga av bett och surrande. Alla rollpersoner som saknar mantel blir Arga.
- 7 **Stukad fot.** En slumpmässigt vald rollperson trillar eller trampar snett och tar T6 poäng skada. Rustning ger inget skydd, men stövlar sänker skadan med 2.
- 8 **Skyfall.** Ett massivt hållregn eller en snöstorm (beroende på årstid) överraskar sällskapet. Alla rollpersoner som saknar mantel måste slå för att uthärda kyla (sid 54). De måste även söka skydd tills ovädret har dragit förbi och kommer inte vidare på kartan detta Skift.
- 9 **Jordgetingar.** Stigfinnaren trampar ner i ett jordgetingbo. En svärm ilska getingar anfaller hela gruppen. Alla rollpersoner måste slå för UNDIKA och de som misslyckas tar T6 poäng skada och valfritt tillstånd.
- 10 **Jordskred.** Rollpersonerna vandrar in i kuperad terräng och plötsligt rämner marken under deras fötter. Alla måste slå för UNDIKA – den som misslyckas tar T10 i skada.
- 11 **Vildsint djur.** En varg, björn eller ett annat vildsint djur känner sig hotat och anfaller äventyrarna. Välj ett djur ur tabellen på sidan 99.
- 12 **Kvicksand.** Marken ger vika! Varje rollperson måste slå för VILDMARKSVANA. Den som misslyckas tar ett valfritt tillstånd och måste slå igen. En rollperson som har alla tillstånd och misslyckas sugas ner och försvinner för gott. Fria rollpersoner kan hjälpa andra.

SLUMPMÖTEN

Under en resa kan rollpersonerna möta de märkligaste varelser från när och fjärran. En gång per Skift, eller när du tycker att det passar, kan du slå på en tabell för slumpmöten. Slumpmöten kan variera mycket beroende på vilket område ni

vandrar i, och dessa ingår därför oftast i äventyret som ni spelar. Du kan också välja ett lämpligt möte i stället för att slå, eller hitta på något helt eget. Vissa slumpmöten kan inträffa även nattetid och när rollpersonerna slagit läger.

KYLA

Om vädret är kallt, särskilt om natten, behöver rollpersonerna slå mot **VILDMARKSVANA** för att uthärda kyla (sid 54). En filt krävs för att undvika nackdel, medan en päls ger en fördel på slaget.

SLÅ LÄGER

Rollpersonerna behöver sova minst ett Skift varje dygn för att inte drabbas av sömnbrist (sid 54). Ute i vildmarken måste varje rollperson slå mot **VILDMARKSVANA** för att hitta en lämplig plats att vila på. Utan sovfall sker slaget med nackdel. Om slaget misslyckas räknas Skiftet inte som sömn, och kan heller inte användas som en lång vila (sid 52).

Tält: Ett tält ger fördel på att slå läger, och ett lyckat slag låter flera personer sova gott i tältet utan att själva slå mot **VILDMARKSVANA**. Ett litet tält rymmer två personer och ett stort sex personer. Om den som sätter upp tältet misslyckas kan övriga rollpersoner slå själva för samma Skift.

Vakthållning: Eftersom slumpmöten kan inträffa när som helst kan det vara klokt för rollpersonerna att dela upp sömnen över olika Skift så att det alltid finns någon som är vaken och kan hålla vakt.

Farliga platser: På vissa platser, till exempel nere i en grotta där fiender hotar överallt, kan rollpersonerna inte slå läger eller ta en lång vila. De behöver först lämna området och hitta en säkrare plats.

MAT I VILDMARKEN

Ute i skog och mark kan en rollperson ägna ett Skift åt att jaga, fiska eller samla ätbara växter. Under ett sådant Skift kan rollpersonen inte samtidigt röra sig framåt på kartan.

Jaga: För jakt behövs någon form av redskap – antingen ett avståndsvapen eller en jaktfälla. Först måste villebrådet

spåras upp, vilket sker med ett slag för **JAKT & FISKE**. Om slaget lyckas, slå på tabellen nedan för att se vilket djur det gäller. För att nedlägga bytet måste jägaren sedan slå ett andra slag, nu för sitt vapen eller **JAKT & FISKE** igen om jaktfälla används. Observera att vissa djur inte kan fångas med en fälla. Tabellen visar hur många ransoner mat som bytet ger.

Fiska: För att fiska behövs fiskeutrustning. Fiskaren slår ett slag mot **JAKT & FISKE**. Vid fiske med spö innebär ett lyckat slag att fisk nog för T4 ransoner mat fångats. Med fiskenät ger ett lyckat slag T6 ransoner.

Samla växter: Rollpersonen slår mot **VILDMARKSVANA**. På vintern får slaget nackdel, på hösten fördel. Ett lyckat slag innebär att rollpersonen finner ätbara svampar, rötter eller andra växter motsvarande T3 ransoner mat.

Laga mat: Den som äter fisk och kött rått riskerar att bli sjuk – slå mot Smittvärde 10 (sid 53). Växter kan ätas råa utan risk, men det krävs två ransoner råa växter i stället för en för att fylla dygnsbehovet av mat. Att tillaga upp till tio ransoner mat tar ett Skift och kräver ett slag mot **VILDMARKSVANA**. Vid misslyckande räknas maten som olagad. Ett fältkök ger fördel på slaget. Det gör även en riktigt kök, och där kan du dessutom laga hur mycket mat du vill på ett Skift. Se även hjälteförmågan Mästerkock (sid 38).

JAKT

T6	DJUR	KRAV	RANSONER
1	Sork	Vapen eller fälla	I
2	Kråka	Vapen	I
3	Vildkanin	Vapen eller fälla	T3
4	Räv	Vapen eller fälla	T4
5	Vildsvin*	Vapen	2T6
6	Hjort	Vapen	2T8

* Vildsvin går till anfall vid misslyckad jakt.

SPELLEDARENS ROLL

Du som SL har en viktig roll vid spelbordet. Du beskriver vad rollpersonerna ser, vem de möter och utmaningarna de ställs inför. Likt en filmregissör sätter du scener och har ett övergripande ansvar för att det blir en bra berättelse. Att vara SL är både utmanande och givande. Prova gärna att låta rollen som SL rotera i gruppen. Här följer några enkla tips på hur du som SL kan göra er spelupplevelse ännu roligare.

ENGAGERA SPELARNA

Som SL är det viktigt att du ser till att alla spelare känner sig delaktiga. Om en rollperson fått väldigt mycket uppmärksamhet kan det vara bra att sedan låta också de andra glänsa lite. Tänk även på tempot när du spelleder. Mellan intensiva händelser kan det vara bra med lugnare scener. Men om du märker att spelet tappar tempo och spelare börjar känna sig uttråkade bör du se till att något spännande händer som tvingar spelarna att reagera.

SLÅ TÄRNINGAR ÖPPET

Du som SL slår ofta tärningar för SLP och monster. Det kan vara lockande att slå dessa slag i hemlighet för att

kunna styra berättelsen. Vi rekommenderar att du i stället slår alla slag öppet. Fördelen med öppna slag är att alla spelare blir involverade och spänningen runt bordet ökar. Ni spelar trots allt spelet tillsammans.

SPELA MED SPELARNA

Det kan vara frestande som SL att tänka att du spelar mot spelarna. Du kontrollerar trots allt motståndare och faror i spelet. Men det är viktigt att komma ihåg att ni alla spelar för att ha kul tillsammans. Om spelarna hittar på en smart plan som lyckas, se till att de får känna sig duktiga och var nöjd med att ni skapar gemensamma berättelser som ni minns länge efteråt.

GÖR VÄRLDEN LEVANDE

Som SL beskriver du vad rollpersonerna upplever. Försök måla upp bilden av en riktig värld genom att beskriva detaljer, ljud och dofter. Berätta om ugglorna som hoar om natten intill lägret, om grodorna som kväker i träsket och vindens rasslande i trädens löv. Ofta räcker det med en eller två detaljer för att få en scen eller plats att kännas levande.

SPELLEDARPERSONER



Du styr allt i världen omkring rollpersonerna, från drakar till demoner, men för att skapa dramatik är spelledarpersoner oftast ditt viktigaste verktyg. Speldata för olika typiska SLP finns på nästa sida och många SLP beskrivs i Äventyrsboken.

Slå fram SLP: För att skapa egna unika SLP kan du använda slump Tabellen på sidan 106. Ta en tärning av varje sort som finns i boxen och slå dem tillsammans.

HANTERA SLP

SLP fungerar speltekniskt som rollpersoner. De utför handlingar, förflyttar sig, tar skada och kan använda VP på samma sätt. Men i praktiken bör du strunta i allt det speltekniska för en SLP så länge det inte direkt påverkar en rollperson. Du behöver inte slå tärning

för handlingar som utförs av SLP om de inte angriper eller vårdar en rollperson. Du kan slå för SLP även i andra lägen om det förhöjer dramatiken, men oftast kan du avstå.

UNDERHUGGARE & BOSSAR

SLP kan delas in i två kategorier: *underhuggare* och *bossar*.

Underhuggare är oviktiga SLP i grupp med identiska speldata. De beskrivs sällan med namn eller personlighet. När en underhuggare går ner på noll KP är den död, om du inte vill att den ska överleva – för att avslöja något viktigt för rollpersonerna med sina sista ord, till exempel. Underhuggare använder i princip aldrig VP och agerar ofta på samma tur i strid.

Bossar är annorlunda. En boss beskrivs ofta med namn och bakgrund, och har ofta en viktig roll i äventyret. En boss drar ett eget initiativkort i strid. Bossar har VP och använder släktes-, yrkes- och hjälteförmågor precis som rollpersoner. Särskilt kraftfulla bossar har ofta många hjälteförmågor – inte minst Tålig och Fokuserad fler gånger om vilket ger dem långt mer KP och VP än rollpersonerna.

Om du kan, försök undvika att bossar dör för tidigt. En boss som överlever och kan komma tillbaka är roligare än en död boss. Undvik också att rollpersonerna kan komma åt en boss alltför enkelt. Ställ gärna underhuggare i vägen som de måste hantera först. En boss ska vara en utmaning att möta!

TYPISKA SLP

TYP	FÄRDIGHETER	HJÄLTE-FÖRMÅGOR	SKADE-BONUS	KP	VP	UTRUSTNING
Vakt	Svärd I2 Upptäcka fara I0	—	STY +T4	12	—	Bredsvärd, nitläder
Kultist	Kniv I4 Undvika I4	—	SMI +T4	12	—	Dolk
Tjuv	Kniv I2 Undvika I2	—	SMI +T4	10	—	Kniv
Bybo	Slagsmål 8	—	—	8	—	Tillhygge
Jägare	Bågskytte I3 Upptäcka fara I2	—	SMI +T4	13	—	Långbåge, läder
Rövare	Bågskytte I2 Svärd I2 Undvika I0	—	—	12	—	Kortsvärd, kortbåge
Äventyrare	Svärd I2 Upptäcka fara I0	—	STY +T4	13	—	Bredsvärd, nitläder
Lärd	Främmande språk I3 Myter & legender I3 Stav 8	—	—	7	—	En god bok
Rövar-hövding	Hammare I5 Upptäcka fara I2	Bärsärk Tålig × 6 Stridsvana	STY +T6	30	16	Tung stridshammare, ringbrynja, öppen hjälm
Rovriddare	Svärd I6	Defensiv Dubbelhugg Fokuserad × 6 Tålig × 6	STY +T6	28	26	Slagsvärd, stor sköld, plåtrustning, tunnhjälm, stridstränad häst
Elementar-magiker	Elementarism I5 Stav I3	Fokuserad × 6 Mästerbesvärjare Tålig × 4	—	22	30	Stav, formelsamling

SKAPA SLP

	T4 ATTITYD	T6 SLÄKTE	T8 MOTIVATION	T10 YRKE	T12 EGENHET	T20 NAMN (VÄLJ ETT)
1	Fientlig	Människa	Härligt klirrande guld	Bard	Pratar för mycket	Agnar, Jorid, Dareios
2	Undvikande	Dvärg	Kunskap om världens beskaftenhet	Hantverkare	Märkliga kläder	Ragnfast, Ask, Euanthe
3	Likgiltig	Alv	En djup och evig kärlek	Jägare	Stirrig blick	Arnulf, Tyra, Xanthos
4	Vänlig	Halvling	En ed att gå i graven för	Krigare	Luktar illa	Atle, Liv, Athalia
5	—	Vargfolk	En orätt som kräver hämnd	Lärd	Skämtare	Guthorm, Embla, Kleitos
6	—	Anka	Ett liv fyllt av glädje och sång	Magiker	Kultist	Botvid, Ragna, Astara
7	—	—	Blodsband som aldrig kan brytas	Nasare	Ganska barnslig	Kale, Turid, Priamus
8	—	—	Att lämna ett mörkt förflutet bakom sig	Riddare	Tystlåten och svår	Egil, Jorunn, Galyna
9	—	—	—	Sjöfarare	Demon- dyrkare	Ingemund, Borghild, Taras
10	—	—	—	Tjuv	Fruktansvärt envis	Gudmund, Gylla, Zenais
11	—	—	—	—	Väldigt stingslig	Grim, Tora, Hesiod
12	—	—	—	—	Stor romantiker	Brand, Edda, Liene
13	—	—	—	—	—	Folkvid, Sigrun, Eupraxia
14	—	—	—	—	—	Germund, Dagrund, Taras
15	—	—	—	—	—	Algot, Bolla, Lysandra
16	—	—	—	—	—	Tolir, Yrsa, Kallias
17	—	—	—	—	—	Hjorvald, Estrid, Isidora
18	—	—	—	—	—	Ambjörn, Signe, Athos
19	—	—	—	—	—	Grunn, Tilde, Larysa
20	—	—	—	—	—	Olgrid, Idun, Nikias



SKAPA ÄVENTYR

Det är lätt att skapa egna äventyr till *Drakar och Demoner*. Genom att titta på hur äventyren är upplagda i Äventyrsboken kan du enkelt skriva ihop ditt egna äventyr på ett par sidor. Att förbereda ett eget äventyr är ofta kul och kreativt. Här följer några korta tips för att hjälpa dig att komma igång.

Slå fram ett äventyr: Tabellerna på följande sidor kan ge dig ramen till ett kort äventyr med bara några tärningsslag. Ta en tärning av varje sort som finns i boxen och slå dem tre gånger så får du ett uppdrag, resan dit och platsen där äventyret har sin kulmen. Tänk på att tabellerna är tänkta att fungera som inspiration och inte behöver följas till punkt och pricka.

I. UPPDRAGET

För att locka ut rollpersonerna på ett äventyr behövs en "krok". Det kan vara ett uppdrag som rollpersonerna får av en SLP, men det kan också vara ett brev, en sägen eller en upphittad karta. Kroken är det som inleder äventyret och ger spelarna ett mål att arbeta mot. Det är viktigt att vara tydlig när du skapar en krok. Om du tänker dig ett äventyr i en övergiven krypta, ge rollpersonerna ett uppdrag om att hitta en försvunnen skatt längst in i kryptan. När spelarna vet vad det är de ska göra bli det enklare för dem att fatta beslut under äventyrets gång.

2. RESAN

Att resa genom *Drakar och Demoners* värld är ett äventyr i sig. Regler för utfärder finns tidigare i detta kapitel och färdigskrivna äventyr har tabeller för oväntade möten. Att rollspela resan är också ett utmärkt tillfälle för rollpersonerna att få använda sina färdigheter för att hitta vägen, skaffa mat och undvika faror.

Det kan även vara givande att rollspela småprat runt lägerelden där kommande strapatser diskuteras. Små detaljer som dessa gör att spelvärlden känns mer levande. Resan är inte obligatorisk, ibland kanske du vill skippa resan och låta ett äventyr börja precis vid en äventyrsplats.

3. ÄVENTYRSPLATSEN

Kärnan i ett äventyr är en *äventyrsplats*. Det är på äventyrsplatsen som äventyret når sin kulmen och det är också där som större delen av speltiden utspelas. Du kan enkelt skapa egna äventyrsplatser genom att titta på hur de är beskrivna i Äventyrsboken och genom att använda slumptabellen på sidan 111. Längre äventyr kan ha flera äventyrsplatser.

Karta: En äventyrsplats beskrivs med fördel med en karta med 2-meters rutnät. Kartan är ett praktiskt underlag för dig som SL så att du kan beskriva platsen på ett konsekvent sätt för spelarna. Den kan också användas för att spela ut strider på (sid 44). Det kan räcka med en enkel skiss i ett rutat kollegieblock, men du kan skapa vackra och detaljerade kartor med datorhjälp om du vill.

Utmaningar: Ett äventyr är knappast ett äventyr utan ett antal faror och utmaningar som måste mötas. Utmaningar består ofta av strider med fiender och monster, men det finns andra varianter. Det kan röra sig om praktiska hinder som måste övervinnas (ett nedfallet träd som blockerar vägen), sociala utmaningar (vakter som måste övertalas) eller fallor (en skattkista med en förgiftad nål).



LÄMNA ÄVENTYRSPLATSEN

Att lämna en grotta eller annan farlig plats full av fiender, till exempel för att slå läger och ta en lång vila (sid 52), kan vara riskabelt. Slå på tabellen nedan om rollpersonerna lämnar en äventyrsplats i ett Skift eller mer. Bortse från resultatet om det är uppenbart orimligt.

T6 FÖLJDER

- | | |
|---|--|
| 1 | Fienderna på platsen förföljer rollpersonerna ut och angriper vid lämpligt tillfälle. |
| 2 | Fienderna på platsen får förstärkning. Fallna fiender ersätts dubbelt upp. |
| 3 | Någon annan tar sig till platsen och länsar alla dess skatter innan rollpersonerna återkommer. |

4–6 Inget händer.

TYPISKA FÄLLOR

Spikfälla – slår igen på en oförsiktig äventyrare som försöker öppna en kista eller en dörr. Ger 2T6 i stickskada.

Fallucka – en lucka i golvet öppnas under en rollperson. Offret måste ett slag mot UNDVIKA med nackdel, med 3T6 i fallskada vid misslyckande.

Giftpilsfälla – pilar doppade i gift skjuts ut från väggen och träffar alla rollpersoner som står i närheten som misslyckas med UPPTÄCKA FARA. SL bestämmer giftets styrka och om det är dödande, förlamande eller sövande (sid 52).

Fällor: Fällor är ett utmärkt sätt att få spelarna att känna att äventyrsplatsen är oberäknelig och farlig att utforska. Använd dem sparsamt och på väl utvalda ställen. Fällor kan upptäckas med färdigheten FINNA DOLDA TING eller genom att spelarna beskriver att de letar på rätt ställe. Vid dödliga fällor är det viktigt att du ger spelarna en ledtråd om att något är fel, så att de får en chans att upptäcka fällan. Det kan röra sig om en märklig urgröpning i stengolvet eller ett märke i väggen eller liknande.

Slutboss: De flesta äventyr slutar med att rollpersonerna möter en mäktig fiende, en "boss". Det är viktigt att du har förberett en finalmotståndare och skrivit ner dess utseende, motivation och taktik.



Skatter: Skatter är ofta det som lockar ut rollpersonerna på farofylla äventyr. När du skapar en äventyrsplats är skatter och fynd en viktig beståndsdel. Ett enkelt sätt är att använda skattkortet i spelboxen. Ett typiskt kort äventyr bör innehålla 3–5 skattkort. Du kan välja skattkort och placera ut dem i ditt äventyr, låta spelarna dra slumpmässigt, eller hitta på egna skatter och använda korten bara som inspiration.

TYPER AV SKATTER

Det finns två typer av skatter i *Drakar och Demoner* – värdeskatte och bruksföremål.

- ♦ **En värdeskatt** består av mynt (koppar, silver eller guld) eller värdeföremål utan praktisk användning, som juveler och smycken. Som regel behandlas alla värdeföremål helt enkelt som mynt – låt spelarna automatiskt få veta värdet (i guld, silver eller koppar beroende på materialet) och låt dem direkt anteckna detta på sitt rollformulär. Föremålet behöver inte nedtecknas, om det inte är av särskild vikt.
- ♦ **Ett bruksföremål** har konkret användning av något slag. Det kan vara ett vapen eller något annat föremål ur kapitel 6. Det kan även vara ett magiskt föremål (sid 62).

SKATTKORTEN

Skattkortet i spelboxen är till för att snabbt och enkelt generera varierade skatter i spelet. Vissa äventyr i Äventyrsboken anger när du ska låta spelarna dra ett skattkort, men du kan även använda kortet till att hitta på egna skatter. När en spelare har dragit ett skattkort ska innehållet nedtecknas och kortet blandas in i leken igen.

UPPDRAGET

	T4 En dag	T6 nås roll- personerna av	T8 från/om/med	T10 som vill	T12 en/ett	T20 som kallas för
1	i skumrasket på en taverna	ett bud	Karvago, en mystisk trollkarl	undersöka	magisk artefakt	Den blå zuraken
2	vid gryningens första solstrålar	ett brev	Bode, en enögd krigare	hämnas	släkt- klenod	Kalmanders öga
3	runt läger- eldens värme	ett rykte	Smolla, en sorgsen halvlingsbard	gömma	svärd	Sylrods svek
4	i marknadens vimmel	skvaller	Malkar, en nyfiken vargfolkssjöfarare	förstöra	skatt	Ardanas hjärta
5	—	ett möte	Rudbul, en girig men skojfrisk anknasare	återbörda	smycke	Gyllengrep
6	—	ett omen	Davanor, en hemlighetsfull alvjägare	lägga beslag på	ring	Nattöga
7	—	—	Veruna, en maniskt sam- lande dvärgisk lärd kvinna	ersätta	sten	Gråe bror
8	—	—	Roena av Dalen, en högmo- dig riddare	skydda	skrin	Siras gåta
9	—	—	—	stjäl	hjälm	Hjaltes krona
10	—	—	—	finna	bok	Snärjaren
11	—	—	—	—	formel- samling	Gringuls hemlighet
12	—	—	—	—	husdjur	Vindtämje
13	—	—	—	—	—	Helox bryne
14	—	—	—	—	—	Stoltzenkrans
15	—	—	—	—	—	Vintermåne
16	—	—	—	—	—	Helgebane
17	—	—	—	—	—	Jommelkud
18	—	—	—	—	—	Silverstjärna
19	—	—	—	—	—	Malkors vrede
20	—	—	—	—	—	Järnfast

RESAN

	T4 Resan blir	T6 och slutar	T8 Där finns en	T10	T12 omgiven av	T20 Platsen kallas för
1	enkel med tid för kamratskap och sång	i skuggan av ett berg	uråldrig	tornruin	ett träsk	Barkes Blot
2	händelserik med oväntade möten och utmaningar	i skogens mörker	övergiven	katakomb	tät dimma	Kargesten
3	strapatsrik med omväxlande väder och svårtillgängliga vägar	i myrens gungfly	bortglömd	grav	mörka knotiga träd	Natthål
4	svår och eländig	vid en svart sjö	överväxt	by	tunga regnmoln	Melkas gåva
5	—	vid foten av en kulle	förfallen	grotta	isande vindar	Gurges håla
6	—	vid flodens strand	dold	borgruin	enträgen stank	Stenhands vakt
7	—	—	märkligt formad	gård	rester av döda djur	Vidergard
8	—	—	förstörd	kulle	bränd ödemark	Tjäles klot
9	—	—	—	tjärn	stenstoder	Ekehand
10	—	—	—	avgrund	underliga symboler	Herods vatten
11	—	—	—	—	ruinfält	Kils strand
12	—	—	—	—	böljande vass	Feris undergång
13	—	—	—	—	askvirvlar	Saars bro
14	—	—	—	—	—	Björkeholm
15	—	—	—	—	—	Vissneland
16	—	—	—	—	—	Bjuras yl
17	—	—	—	—	—	Kopparport
18	—	—	—	—	—	Barras dunge
19	—	—	—	—	—	Askeklyfta
20	—	—	—	—	—	Stormlä

ÄVENTYRSPLATSEN

	T4 Vägen in är	T6 Här finns	T8 men även oväntade gäster i form av	T10	T12 Här finns en dödlig utmaning i form av	T20 Till slut måste rollpersonerna besegra
1	enkel – ingen har låst	en översvämmad kammare	2T8 svartalfer och	en hungrig jättespindel	en fallucka	Kazan Murg – en vansinnig magiker
2	Dold och svår att hitta	ett blockerande ras	T6 äventyrare och	en nyfiken mantikora	ett starkt gift	Ödeläggaren – en mäktig minotaur
3	utmanande – något lurar här	vindlande trap- por ner i mörkret	T6 vargfolk och	en argsint jätte	ett ras	Prinsessan Nadilara – en fruktansvärd gast
4	farlig – en fälla är gillrad	en dyster grav	T8 rövare och	T6 håfulla harpyor	en pilfälla	Zurgush den Röde – en reslig orchhövding
5	—	en märklig staty	2T6 orcher och	2T6 patrulle- rande skelett	en klurig gåta	Nattklo – en svartsint alvkrigare
6	—	en underlig väggmålning	T8 kultister och	en gåtfull demon	en förbannelse som måste hävas	Frosch – en odöd ankriddare
7	—	—	T6 dvärgar och	En flock vampyr- fladdermöss	krus av giftig gas	Vinja – ett uråldrigt spöke
8	—	—	T4 alver och	ett osaligt spöke	stigande vatten	Burge Blodtand – en galen rövarkung
9	—	—	—	ett ilsket troll	en jättelik stenbumling	Lanja Svartgrip – en listig svartalfshövding
10	—	—	—	en storväxt minotaur	krossande väggar	Grönben – ett stinkande troll
11	—	—	—	—	rasande eld	Laval Blåstav – en hemlighetsfull magiker
12	—	—	—	—	en magisk spegel	Stene Vidskagg – en folkilsk dvärgkrigare
13	—	—	—	—	—	Belsor Benknäckare – en grym rovridare
14	—	—	—	—	—	Orgog Besudlaren – en stingslig jätte
15	—	—	—	—	—	Furst Aleyn – en mordisk ädling
16	—	—	—	—	—	Hugo av Dalen – en fördriven riddare
17	—	—	—	—	—	Blodvinge – en mordisk grip
18	—	—	—	—	—	Spikbesten – en blodstörstig mantikora
19	—	—	—	—	—	Haxenflaugrsten – en korrumperande demon
20	—	—	—	—	—	Orlaugr Röde – en sniken drake

KAMPANJER

Drakar och Demoner handlar om äventyr. Men att spela enstaka äventyr är bara början. Genom att spela en serie äventyr med samma rollpersoner får ni tillsammans uppleva en större berättelse som blir mer spännande och minnesvärd. Det här kallas för att spela en *kampanj*.

Drakkejsarens hemlighet i Äventyrsboken är ett exempel på en kampanj, men de kan se ut på många olika sätt. Som SL kan du få mycket nöje av att planera och spela en kampanj över tid men det är oftast bäst att börja enkelt. Du behöver inte ha någon storslagen plan för att starta en kampanj. Låt bara rollpersonerna gå på äventyr och hitta något sätt att knyta ihop delar av äventyren i en större berättelse allt eftersom.

SPELVÄRLDEN

*Drakar och Demoner*s värld är en värld full av dimmiga skogar, djupa raviner, branta klippor och bortglömda grottor. Det är en värld full av äventyr och faror, av uråldriga bestar, gömda skatter och mörka sällskap som verkar i det fördolda.

Dimmornas dal som beskrivs i Äventyrsboken är en bra utgångspunkt för att starta era äventyr i världen. *Drakar och Demoner*s värld är till för att upptäckas och upplevas i spel. Vem vet vad som finns bortom bergen i norr? Kanske har du en idé om ett märkligt spindelrike som skulle passa perfekt för rollpersonerna att besöka härnäst.

I kommande moduler kommer vi att utforska spelvärlden bit för bit, men på ett sätt som ger dig frihet att skapa dina egna platser för äventyr.

ROLLPERSONERS DÖD

Drakar och Demoner utspelar sig i en farlig värld och ibland kommer rollpersoner att dö. Det kan vara tråkigt att behöva skiljas från en rollperson, men det är en del av spelet och något som också öppnar upp för nya möjligheter.

När en rollperson dör bör du låta spelaren göra en ny rollperson och ansluta till äventyret vid första bästa tillfälle. Låt den nya rollpersonen få ett extra förbättringslag för varje spel-session ni spelat fram tills nu och samma antal hjälteförmågor som de övriga rollpersonerna.



SPELARE

SLÄKTE

ÅLDER

YRKE

DRIVKRAFT

Drakar och Demoner

UTSEENDE

NAMN



SKADEBONUS STY

SKADEBONUS SMI

FÖRFLYTNING

BÄRFÖRMÅGA

FÖRMÅGOR
& BESVÄRJELSER

FÄRDIGHETER

PACKNING

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Bestiologi (INT) Bluffa (KAR) Fingerfärdighet (SMI) Finna dolda ting (INT) Främmande språk (INT) Hantverk (STY) Hoppa & klättra (SMI) Jakt & fiske (SMI) Köpslå (KAR) Läkekonst (INT) Myter & legender (INT) Rida (SMI) Simma (SMI) Sjökunnighet (INT) Smyga (SMI) Undvika (SMI) Uppträda (KAR) Upptäcka fara (INT) Vildmarksvana (INT) Övertala (KAR) | VAPENFÄRDIGHETER <ul style="list-style-type: none"> Armborst (SMI) Bågskytte (SMI) Hammare (STY) Kniv (SMI) Slagsmål (STY) Slunga (SMI) Spjut (STY) Stav (SMI) Svärd (STY) Yxa (STY) |
|---|---|

SEKUNDÄRA FÄRDIGHETER

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

MINNESSAK

SMÅSAKER

GULDMYNT

SILVERMYNT

KOPPARMYNT

RUSTNING

HJÄLM

VILJEPOÄNG

NACKDEL PÅ:

- HOPPA & KLÄTTRA
- SMYGA
- UNDVIKA

NACKDEL PÅ:

- BÅGSKYTTE
- UPPTÄCKA FARA

VAPEN/SKÖLD

GREPP

RÄCKVIDD

SKADA

BRYT-
VÄRDE

EGENSKAPER

KROPPSPOÄNG

DÖDSSLAG

LYCKADE

MISSLYCKADE

SPELARE

SLÄKTE

ÅLDER

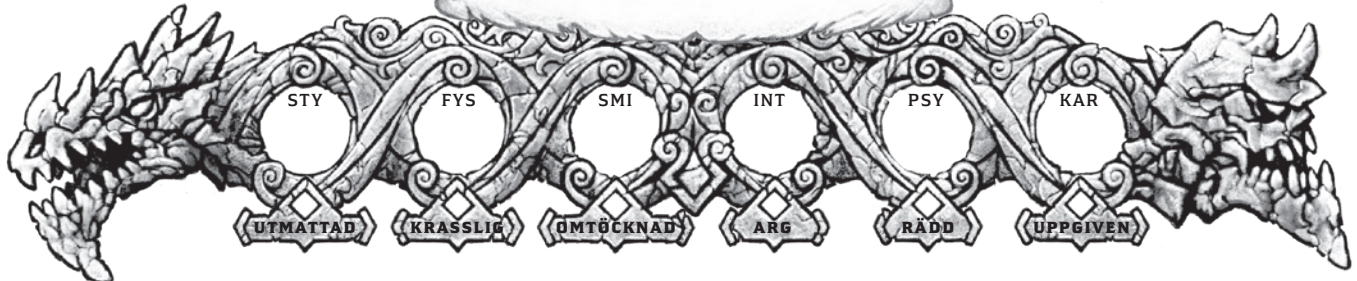
YRKE

DRIVKRAFT

UTSEENDE

Drakar och Demoner

NAMN



SKADEBONUS STY

SKADEBONUS SMI

FÖRFLYTTNING

BÄRFÖRMÅGA

FÖRMÅGOR
& BESVÄRJELSER

FÄRDIGHETER

PACKNING

GULDMYNT

SILVERMYNT

KOPPARMYNT

- ◇ _____ Bestiologi (INT)
- ◇ _____ Bluffa (KAR)
- ◇ _____ Fingerfärdighet (SMI)
- ◇ _____ Finna dolda ting (INT)
- ◇ _____ Främmande språk (INT)
- ◇ _____ Hantverk (STY)
- ◇ _____ Hoppa & klättra (SMI)
- ◇ _____ Jakt & fiske (SMI)
- ◇ _____ Köpslå (KAR)
- ◇ _____ Läkekonst (INT)
- ◇ _____ Myter & legender (INT)
- ◇ _____ Rida (SMI)
- ◇ _____ Simma (SMI)
- ◇ _____ Sjökunighet (INT)
- ◇ _____ Smyga (SMI)
- ◇ _____ Undvika (SMI)
- ◇ _____ Uppträda (KAR)
- ◇ _____ Upptäcka fara (INT)
- ◇ _____ Vildmarksvana (INT)
- ◇ _____ Övertala (KAR)

VAPENFÄRDIGHETER

- ◇ _____ Armborst (SMI)
- ◇ _____ Bågskytte (SMI)
- ◇ _____ Hammare (STY)
- ◇ _____ Kniv (SMI)
- ◇ _____ Slagsmål (STY)
- ◇ _____ Slunga (SMI)
- ◇ _____ Spjut (STY)
- ◇ _____ Stav (SMI)
- ◇ _____ Svärd (STY)
- ◇ _____ Yxa (STY)

SEKUNDÄRA FÄRDIGHETER

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

8 _____

9 _____

10 _____

MINNESSAK

SMÅSAKER



RUSTNING

NACKDEL PÅ:

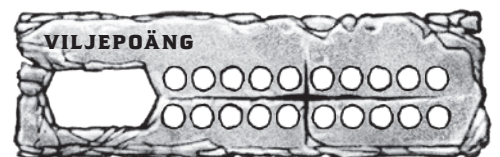
- ◇ HOPPA & KLÄTTRA
- ◇ SMYGA
- ◇ UNDVIKA



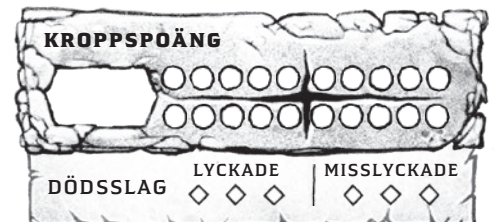
HJÄLM

NACKDEL PÅ:

- ◇ BÅGSKYTTE
- ◇ UPPTÄCKA FARA



VILJEPOÄNG



KROPPSPOÄNG

DÖDSSLAG

LYCKADE

MISSLYCKADE

VAPEN/SKÖLD

GREPP

RÄCKVIDD

SKADA

BRYT-
VÄRDE

EGENSKAPER
