



**SKATTER**



# KOPPARMYNT



VÄRDE

T6 kopparmynt



**SKATTER**



# KOPPARMYNT



## VÄRDE

2T6 kopparmynt



# SKATTER



# KOPPARMYNT



## VÄRDE

4T6 kopparmynt



**SKATTER**



# KOPPARMYNT



## VÄRDE

2T6 × 10 kopparmynt





**SKATTER**



## KOPPARMYNT



## VÄRDE

4T6 × 10 kopparmynt



# SKATTER



# SILVERMYNT



VÄRDE

T6 silvermynt



# SKATTER



# SILVERMYNT



## VÄRDE

3T6 silvermynt



# SKATTER



# SILVERMYNT



## VÄRDE

T6 × 5 silvermynt





# SKATTER



# SILVERMYNT



## VÄRDE

T6 × 10 silvermynt



# SKATTER



# SILVERMYNT



## VÄRDE

2T6 × 10 silvermynt



**SKATTER**



# SILVERMYNT



## VÄRDE

3T6 × 10 silvermynt



# SKATTER



# GULDMYNT



VÄRDE

T6 guldmynt





**SKATTER**



# GULDMYNT



## VÄRDE

2T6 guldmynt



**SKATTER**



# GULDMYNT



## VÄRDE

4T6 guldmynt



**SKATTER**



# GULDMYNT



## VÄRDE

T6 × 10 guldmynt



# SKATTER



## GULDMYNT



## VÄRDE

2T6 × 10 guldmynt





**SKATTER**



# BÄGARE



## VÄRDE

2T6 × 5 guldmynt



**SKATTER**



## SILVERARMBAND



### VÄRDE

2T6 × 10 silvermynt



# SKATTER



## GULDARMBAND



### VÄRDE

2T6 × 10 guldmynt



**SKATTER**



## SILVERHALSBAND



### VÄRDE

2T6 × 5 silvermynt





**SKATTER**



## GULDHALSBAND



### VÄRDE

2T6 guldmynt



# SKATTER



# SILVERRING



## VÄRDE

2T6 silvermynt



**SKATTER**



# GULDRING



## VÄRDE

4T6 guldmynt



# SKATTER



## ÄDELSTEN



**Slå T6. 1:** glas (värd 2 koppar),  
**2:** bergskristall (värd 10 silver),  
**3:** smaragd (värd 10 guld), **4:** safir  
(värd 15 guld), **5:** rubin (värd  
25 guld), **6:** diamant (värd 100 guld).





# SKATTER



## SILVERBROSCH



## VÄRDE

2T6 × 5 silvermynt



**SKATTER**



## GULDAMULETT



### VÄRDE

2T6 × 5 guldmynt



# SKATTER



## KLÄDER



DRAKAR OCH DEMONER GRUNDSPEL

**Slå T3. 1: stövlar, 2: mantel, 3: päls.**



# SKATTER



## NÄRSTRIDSVAPEN



DRAKAR OCH DEMONER GRUNDSPEL

**Slå T6. 1: dolk, 2: kortsvärd,  
3: kortspjut, 4: bredsvärd,  
5: långspjut, 6: slagsvärd.**





# SKATTER



## NÄRSTRIDSVAPEN



**Slå T6. 1:** handyxa, **2:** kroksabel,  
**3:** morgonstjärna, **4:** parerdolk,  
**5:** lätt stridshammare,  
**6:** stridsgissel.



# SKATTER



## AVSTÅNDSVAPEN



**Slå T6. 1:** slunga, **2:** kortbåge,  
**3:** långbåge, **4:** armborst, **5:** tungt  
armborst, **6:** handarmborst.



# SKATTER



## MÄSTERSMITT VAPEN



DRAKAR OCH DEMONER GRUNDSPEL

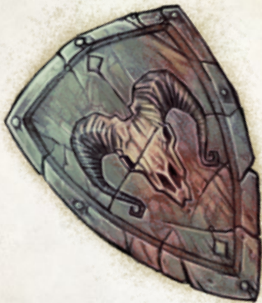
**Slå T6. 1:** dolk, **2:** kortsvärd,  
**3:** stridsyxa, **4:** bredsvärd, **5:** tung  
stridshammare, **6:** slagsvärd.



# SKATTER



## RUSTNING/SKÖLD



**Slå T6. 1:** liten sköld, **2:** stor sköld,  
**3:** öppen hjälm, **4:** tunnhjälm,  
**5:** nitläder, **6:** ringbrynja.





# SKATTER



## GIFTDOLK



DRAKAR OCH DEMONER GRUNDSPEL

Slå mot UNDVIKA. Vid misslyckande skär du dig och drabbas av gift med Giftstyrka 12. **Slå T3** för typ av gift. **1:** dödligt, **2:** förlamande, **3:** sövande.



**SKATTER**



## ROSTIG SPIK



DRAKAR OCH DEMONER GRUNDSPEL

Slå mot UNDVIKA. Misslyckande ger  
T6 i skada. Rustning skyddar ej.



**SKATTER**



# FORMELBOK



**Slå T4** för skola. **1:** animism, **2:** elementalism, **3:** mentalism, **4:** allmän magi.

**Slå T4–1** för besvärjelsernas nivå (noll betyder trolleritrick) och **T4** för antalet. SL väljer eller slumpar exakt vilka besvärjelser som finns.



# SKATTER



## FLASKA



Ett slag mot LÄKEKONST avslöjar flaskans innehåll. Vid misslyckande slår SL dolt. **Slå T6. 1:** dödande gift (styrka 12), **2:** sövande gift (styrka 14), **3:** rusdryck, **4:** örtbrygd, **5:** läkedryck (2T6 KP), **6:** läkedryck (3T6 KP).





# SKATTER



## BOK



**Slå T6** för titel. **1:** Äta eller ätas – en förteckning över skogens växter, **2:** Drakspråkets grammatik, **3:** Forntida hjältar och skurkar, **4:** Snickarmästarens handbok, **5:** Grottlevande bestar – ett uppslagsverk, **6:** Blod, slem och galla – lär känna dina kroppsvätskor.



# SKATTER



## INSTRUMENT



DRAKAR OCH DEMONER GRUNDSPEL

**Slå T6. 1:** blåshorn, **2:** flöjt, **3:** harpa,  
**4:** lyra, **5:** säckpipa, **6:** trumma.



**SKATTER**



## BRUKSFÖREMÅL



DRAKAR OCH DEMONER GRUNDSPEL

**Slå T6. 1:** förstöringslas, **2:** kikare,  
**3:** parfymflaska, **4:** schackspel,  
**5:** spelkort, **6:** stenkulor.



# SKATTER



## RÅTTA



DRAKAR OCH DEMONER GRUNDSPEL

Slå mot UNDVIKA. Misslyckande ger  
T4 i skada. Rustning skyddar ej.