



ENSAM I AVGRUNDSGAPET



Ett soloäventyr för Drakar och Demoner

Sägnerna berättar om ett mörkt världssår som slitits upp av demonfurstens Sathmogs spjut: Avgrundsgapet. Dess farofyllda djup sträcker sig många kilometer ner under Dimmornas dal och består av grovhuggna passager, ekande grottor och uråldriga ruiner.

Bara en dåre skulle våga sig ensam in i detta kaosets och skuggornas rike – och ändå står du här.

Detta soloäventyr till *Drakar och Demoner* är avsett att spelas med en enda rollperson – utan spelledare. Utför uppdrag i Avgrundsgapet där du själv föreställer dig hur varje scen ser ut och hur monster och SLP agerar. När det gäller att övervinna faror väljer du ditt tillvägagångssätt och slår ett färdighetsslag för att se hur det går. Om du är osäker på vad som händer närmast eller föredrar att låta

slumpen avgöra saken kan du använda dig av de verktyg och tabeller som ingår i äventyret.

SAMARBETSSPEL

Detta äventyr är även lämpat för en liten grupp spelare utan spelledare. Tillsammans hjälps ni då åt att beskriva scener och utmaningar. Dra nytta av de verktyg som presenteras här om ni är osäkra på era handlingars utfall eller någon detalj i äventyret.

DIN SOLOHJÄLTE

Du kommer att färdas ensam genom Avgrundsgapets vindlande grottgångar och sönderfallande ruiner. Ha detta i åtanke när du väljer ditt släkte, ditt yrke samt dina grundegenskaper och färdigheter. Fundera också på vilken drivkraft som fört dig till denna fasansfulla plats.

Som solohjälte får du *en extra valfri hjälteförmåga vid spelstart*. Magikunniga rollpersoner börjar alltså med en hjälteförmåga och alla andra med två. Undvik hjälteförmågor som är beroende av andra rollpersoner och välj i stället sådana som stärker din rollpersons förmåga att klara sig på egen hand. Om du vill spela äventyret med en redan existerande rollperson bör varje grupprelaterad hjälteförmåga bytas ut mot någon annan.

Två nya hjälteförmågor för solohjältar introduceras här till höger. Dessa kan väljas när du skapar din rollperson eller när du lär dig en ny hjälteförmåga under spelets gång.

HJÄLTEFÖRMÅGA: ENMANSARMÉ

- ◆ **Krav:** —
- ◆ **Viljekoäng:** —

När du strider ensam drar du två initiativkort och behåller båda. Du får två turer per runda.

HJÄLTEFÖRMÅGA: ENSAM ÖVERLEVARE

- ◆ **Krav:** —
- ◆ **Viljekoäng:** 3

När du äventyrar på egen hand får du pressa ett slag utan att ta ett tillstånd.



SOLOSPELARENS VERKTYG

ÖDESTABELL

Vilka grymma överraskningar och lyckosamma vändningar väntar dig i Gapet? När du har en fråga angående situationen du befinner dig i – en fråga du normalt skulle ställa till spelledaren – kan *ödestabellen* nedan ge dig svaret.

Fundera först på hur frågan ska formuleras. Tabellen innehåller flera olika kategorier:

- ♦ **Ja/Nej** ("Är passagen bevakad?")
- ♦ **Antal** ("Hur stor är gruppen av orcher?")
- ♦ **Storlek** ("Hur bred är gropen?")
- ♦ **Kraft** ("Hur mäktig är besvärjelsen?")
- ♦ **Kvalitet** ("Hur mycket är ädelstenen värd?")
- ♦ **Reaktion** ("Hur uppträder svartalfen?")

Ställ din fråga, slå T6 och läs av den relevanta kolumnen i tabellen. Tolkta svaret och föreställ dig hur det yttrar sig.

Tippa vågskålen: Utgångspunkten för ödesslag är att alla utfall är lika sannolika, men du kan lägga fingret på ödets våg för att bättra återspeglar den aktuella situationen.

- ♦ Om ett nekande, ogynnsamt eller obetydligt utfall är mer sannolikt, slå 2T6 och välj det lägsta resultatet.
- ♦ Om ett jakande, gynnsamt eller betydande utfall är mer sannolikt, slå 2T6 och välj det högsta resultatet.

Gör det enkelt: Du kan besvara frågor utan att använda tabellen genom att tolka resultat 1–3 som nej, ogynnsamt eller obetydligt, och 4–6 som ja, gynnsamt eller betydande. Resultat 1 och 6 indikerar ett extremt utfall eller en intressant vändning.

Stanna inte upp: Slå endast på tabellen när du vill lämna svaret åt ödet. Om ett svar är så gott som givet eller om du föredrar ett visst utfall för att det är mer intressant eller

dramatiskt behövs inget tärningsslag – bestäm själv och gå vidare med ditt äventyr.

INSPIRATIONSTABELL

Du kan använda *inspirationstabellen* på nästa sida för att slumpa fram detaljer när du ställer en öppen fråga om en plats eller situation. Slå på en kolumn för att få ett ord till svar eller på flera för att bilda en hel fras. Svaret som uppstår kan förstås bokstavligt eller tolkas för att passa in i sammanhanget. Om det är svårt att tyda slår du igen eller väljer ett lämpligt svar.

FRÅGA	RESULTAT	TOLKNING
"Vad ser jag i rummet?"	Helig (egenskap)	Mitt i rummet står ett altare.
"Vilka faror möter jag i passagen?"	Rörlig Barriär (egenskap, ting)	Med knak och brak börjar grottväggarna sluta sig kring dig. Det är en fälla!
"Vad är det orch-ledaren vill?"	Överlämna Farlig Ledare (handling, egenskap, ting)	För att vinna orchens förtroende måste du tillfångata en mäktig kultist.

DRAKSLAG & DEMONSLAG

Om du slår ett drakslag eller demonslag bör din framgång eller ditt misslyckande bli extra påtagligt. Utanför strid kan du ta hjälp av tabellen på nästa sida för att avgöra slagets effekt. I strid använder du drak- och demoneffekter så som de beskrivs i Regelboken.

Om du inte vill använda tabellen kan drak- eller demonslag i stället ge fördel eller nackdel på ett relaterat efterföljande slag.

ÖDESTABELL

T6	JA/NEJ	ANTAL	STORLEK	KRAFT	KVALITET	REAKTION
1	Extremt nej	Ingen/en	Liten	Svag	Låg	Fientlig
2–3	Nej	Få	Medelstor	Måttlig	Normal	Misstänksam
4–5	Ja	Flera	Stor	Stark	Hög	Neutral
6	Extremt ja	Många	Enorm	Mäktig	Exceptionell	Vänlig

INSPIRATIONSTABELL

T20	HANDLING	EGENSKAP	TING
1	Hämnas	Uråldrig	Barriär
2	Kontrollera	Mystisk	Fångenskap
3	Tillverka	Blockerad	Konflikt
4	Överlämna	Fördärvad	Varelse
5	Förinta	Förhäxad	Död
6	Fly	Skadad	Försvarsverk
7	Finna	Farlig	Anordning
8	Vakta	Multnande	Grupp
9	Jaga	Förstörd	Historia
10	Infiltrera	Översvämmad	Kunskap

T20	HANDLING	EGENSKAP	TING
11	Skydda	Bortglömd	Ledare
12	Rädda	Hemlig	Budskap
13	Återställa	Försvunnen	Väg
14	Samla	Mäktig	Person
15	Söka	Rörlig	Makt
16	Beslagta	Fredlig	Fristad
17	Stoppa	Skyddad	Resurs
18	Stärka	Helig	Fälla
19	Frammana	Förvandlad	Skatt
20	Försvaga	Våldsam	Vapen

DRAKSLAG & DEMONSLAG

T6 DRAKSLAG

- 1 Du finner ett användbart föremål eller en nyttig resurs
- 2 Handlingen utförs snabbare än vanligt
- 3 Du imponerar på andra eller avleder deras uppmärksamhet
- 4 Du upptäcker en ny möjlighet eller ledtråd
- 5 Du utlöser en oväntad positiv effekt
- 6 Handlingen ger bättre resultat än vanligt

DEMONSLAG

- 1 Ett viktigt föremål förloras eller förstörs
- 2 Du drabbas av en farlig fördröjning
- 3 Du drar till dig oönskad uppmärksamhet
- 4 Du stöter på en ny fara
- 5 Du utlöser en oväntad reaktion eller fälla
- 6 Du skadar dig själv eller andra oavsiktliga offer

HANTERA SLP OCH MONSTER

När du är osäker på andra personers avsikter eller agerande kan du rådfråga ödestabellen. Om du ställer en öppen fråga gällande personens mål eller natur slår du på inspirationstabellen.

När SLP ska slå mot någon färdighet eller grundegen- skap slår du slaget åt dem. Begränsa dessa slag till hand- lingar som direkt påverkar din rollperson.

Speldata för SLP kan hämtas från Regelboken eller Äventyrsboken. Du kan också använda de enkla SLP- mallarna till höger. Enkla SLP har varken hjälteförmågor eller viljepoäng.

SLP & monster i strid: Dra initiativkort för din rollper- son och SLP som vanligt. Tampas du med ett monster slår du på monsterattackstabellerna. I strid mot mer anmärk- ningsvärda SLP kan du slå på tabellen för SLP-attacker på sidan 4 eller själv välja hur de agerar. För att avgöra om SLP använder en handling till att ducka eller parera frågor du ödestabellen eller bestämmer själv vad som är rimligt. Vanliga SLP kan helt enkelt attackera på sin tur och använ- der sällan handlingar för försvar.

SLP och monster kan fly eller ge upp om en striden inte går deras väg – rådfråga ödestabellen när du anser att detta är en möjlighet.

ENKLA SLP-MALLAR

UNDERHUGGARE

Grundegenskaper: 10 Förflyttning: 10

KP: 12 Rustning: — Skada: 2T6

Färdigheter: relevanta färdigheter 12, andra 6

BOSS

Grundegenskaper: 14 Förflyttning: 12

KP: 20 Rustning: 4 Skada: 2T8

Färdigheter: relevanta färdigheter 15, andra 8

Välj en SLP:s stridsroll – närstridskämpe, avståndskämpe, smygare, eller magiker – och använd tabellen nedan för att bestämma vad de gör på sin tur. Till skillnad från monsterattacktabellerna lyckas inte dessa attacker automatiskt (om inte annat anges). Om framgångsslag krävs slår du för SLP:n i fråga.

Magiker abstraherar besvärjelser och ignorerar VP. För att skapa en mer komplex magiker kan du göra denne till en komplett SLP med VP, magiskolor och besvärjelser.

Du kan även improvisera fram en varelse genom att använda de enkla SLP-mallarna och tabellen för SLP-attacker. Bestäm om personen är en hantlangare eller boss och välj en stridsroll. Till exempel skulle ett insektsmonster som attackerar genom att spotta frätande slem vara en avståndskämpe. För att göra fienden mer mångsidig kan du ge denne två stridsroller och skifta mellan dem på dennes tur.

T6	NÄRSTRIDSKÄMPE	AVSTÅNDSKÄMPE	SMYGARE	MAGIKER
1–3	Utfall! SLP:n utför en närstridsattack.	Skott! SLP:n utför en avståndsattack.	Listigt angrepp! SLP:n anfaller med sitt nuvarande vapen.	Magisk projektil! SLP:n riktar en besvärjelse mot ett enskilt offer som tar 2T6 i skada.
4	Försvarsposition! Om du inte har agerat denna runda byter SLP:n initiativkort med dig och parar eller duckar för din attack med fördel. Om du inte attackerar, eller redan har attackerat, använder SLP:n sin handling till att attackera med nackdel.	Avvakta! SLP:n använder sin handling till att röra sig till en bättre position eller sikta noga. SLP:n attackerar på sin nästa tur och träffar automatiskt (om du inte lyckas ducka eller parera).	Ändrade planer! SLP:n använder sin handling till att byta tillvägagångssätt eller vapen, från närstrid till avståndsstrid eller tvärtom. SLP:n attackerar på sin nästa tur, med fördel.	Magisk explosion! SLP:n lägger en besvärjelse som gör 3T6 skada och drabbar alla inom 10 meter.
5	Vildsint anfall! SLP:n attackerar med fördel. En lyckad attack gör T6 extra i skada och slår dig till marken. Om du attackerar SLP:n innan dennes nästa tur får även du en fördel på din attack.	Salva! SLP:n anfaller två gånger denna tur. Båda attackerna sker med nackdel.	Slug fint! SLP:n inleder sitt anfall med en vilseledande manöver. Du måste slå ett slag mot INT som en fri handling. Om du lyckas får du en fördel på att undvika eller parera attacken; om du misslyckas träffar SLP:n automatiskt (kan ej duckas eller pareras) och gör T6 extra i skada.	Magisk sköld! SLP:n frammanar automatiskt en sköld som minskar inkommande skada med 2T6. För att upprätthålla skölden krävs ett färdighetsslag (fri handling) varje efterföljande runda. Varje gång denna handling utförs ökas den befintlig sköldens skydd med T6.
6	Skrämmande ursinne! SLP:n utstöter ett rasande vrål och du måste slå mot PSY för att motstå skräck.	Dödligt skott! SLP:n anfaller med nackdel. Om attacken träffar gör den 2T6 extra i skada.	Lönnattack! SLP:n använder sin handling till att gömma sig. Du får slå ett slag mot UPPTÄCKA FARA som en fri handling. Om du misslyckas träffar SLP:n automatiskt på sin nästa tur (attacken kan ej duckas eller pareras) och gör 2T6 extra i skada.	Mystiska mysterier! SLP:n lägger en besvärjelse av okänt ursprung. Slå för Handling och Ting på inspirationstabellen och tolka besvärjelsens effekt.

SKATTKORT

För att avgöra vad för slags värdesaker du hittar använder du skattkort. Vissa tabeller i detta äventyr uppmanar dig att dra ett eller flera skattkort. Du kan också dra ett kort närhelst det är rimligt att du erhåller något av värde under äventyrets gång. Notera detaljerna på de dragna korten och blanda sedan in dem i leken igen.

ATT ÖVERLEVA SOLOSPEL

MISSLYCKADE SLAG

I solospel är det du som bestämmer vilka följder ett misslyckande får. Bedöm situationen och hitta på en konsekvens som skapar nya komplikationer eller svårigheter, men som inte hindrar din rollperson från att komma vidare. Till exempel:

- ♦ Du slår mot ÖVERTALA för att få ledaren för en orchklan att samarbeta, men misslyckas. Orchen vägrar inte helt och hållet, men insisterar på att du först måste möta denne i envig för att visa vad du går för.
- ♦ Du slår mot FINGERFÄRDIGHET för att dyrka upp en dörr som blockerar din väg, men misslyckas. Låset öppnas, men du utlöser en fälla.
- ♦ Du slår mot HOPPA & KLÄTTTRA för att hoppa över ett hål i en trasig bro, men misslyckas. Du faller inte till din död, men tappar ditt värdefulla svärd och ser det slukas av mörkret.

Om du är osäker kan du komma på två möjliga utfall och slå T6 för att avgöra vilket som inträffar: 1–3 för det första alternativet och 4–6 för det andra.

Strid är dock ett undantag. Vissa attacker missar helt enkelt – misslyckandet är tillfälligt och kampen fortsätter!

STRID

Strid är svårt för en ensam äventyrare och bör så långt som möjligt undvikas genom förhandling, list eller tjuvknep. När du inte har något annat val än att tillgripa våld gör du

bäst i att använda specialattacker och hjälteförmågor till din fördel. Om din rollperson får övertaget tack vare taktik eller gynnsam terräng bör denne få fördel på sina slag.

Om striden går illa och inget annat fungerar finns det bara en sak att göra – fly.

TA SKADA

Om du tar skada under äventyret men är osäker på skadans omfattning kan du slå på tabellen ovan eller välja fritt.

T6	KATEGORI	SKADA
1–2	Lindrig	T6
3–5	Måttlig	2T6
6	Allvarlig	2T10

LÄKA SKADA

Som en hängiven soloäventyrare kan du:

- ♦ Slå ett slag mot LÄKEKONST för att vårda dina sår under en kort vila. Om slaget lyckas läker du 2T6 KP.
- ♦ Försöka repa dig med ett slag mot ÖVERTALA när du nått noll KP, utan att få nackdel på slaget (sidan 50 i Regelboken).
- ♦ Försöka rädda ditt eget liv med ett slag mot LÄKEKONST när du nått noll KP (sidan 50 i Regelboken).

KAPELLET OCH VARGEN

Vid Avgrundsgapets kant står ett namnlöst kapell. Dess murar har trotsat tidens tand och vädrets makter, men de färgade glasfönstren ligger utspridda i skärvor och de tunga ekdörrarna hänger löst och knarrande på sina uråldriga gångjärn.

Ett skyfall vräker ned och du smyger in, glad att undkomma såväl vätan som det röda sken som strålar hotfullt från Gapets djup.

På insidan är kapellet blott en skugga av sitt forna jag, med ruttnande bänkar, högar av skräp och trasiga gobelänger som skildrar sedan länge bortglömda fältslag. Klungor av vaxljus kastar ett svagt, flämtande sken över rummet medan väldoftande rök ringlar upp från några rökelsekar. Den bortre väggen upptas av ett stort skrivbord översållat med kaotiska etsningar.

"Frustrerande, eller hur?" Den barska, ålderstigna rösten kommer från en krum gestalt som träder fram ur

skuggorna – en vargman med silverstråk i sin kolsvarta päls, klädd i en sliten kåpa. Han stöder sig på en tvåhandsklubba med en knuten stål näve på toppen. En mängd ärr präglar hans ulvansikte och ett stenklot har ersatt hans vänstra öga.

"Gapet", fortsätter han och nickar mot skrivbordet som är täckt av labyrintiska kartor. "Omöjligt att kartlägga med någon som helst exakthet."

Han presenterar sig som Stenblick, men uppger även sitt sanna namn: Ingolf. Namnet låter bekant, men den berömda Ingolf du hört talas om är en fruktad krigare och demonjägare, inte någon gammal eremitpräst.

"Har ni kommit för att ge er ned i Gapets djup?" frågar han. "Där finns gott att göra, rättvisa att skipa och skatter att hämta – om ni har modet som krävs."

INGOLF STENBLICK

Stenblick har inte alltid vakat över Avgrundsgapet. En gång i tiden var han Ingolf, en oförtröttlig demonjägare vars mäktiga stridsklubba – Djävulsbräckaren – nedgjorde dussintals lägre demoner. Ingolfs ändlösa korståg förde honom till Dimmor-nas dal där han nu bor i ett namnlöst, övergivet kapell och vakar över Avgrundsgapet med sitt förtrollade öga.

Förfl: I2 **SB:** STY +T4 **KP:** I6 **VP:** I4

Rustning: —

Färdigheter: Läkekonst I0, Myter & legender I4, Upptäcka fara I4

Förmågor: Hököga, Stridsvana

Vapen: Djävulsbräckaren (FV I6, skada 2T8, +T6 skada mot demoner)

DINA UPPDRAG

Ett *uppdrag* innefattar de unika mål, hot och platser som präglar varje resa in i Gapet.

Uppdragen får du av Stenblick. Hans förtrollade öga ser igenom klyftans bergväggar och låter honom skåda dess ofantliga djup. Hans nedklottrade kartor och anteckningar visar vägen mellan olika vägpunkter och varnar för potentiella faror, men stora delar av sträckan kommer vara dolda till och med för honom.

NER I AVGRUNDEN

Du följer en sönderfallande trappa ned i avgrunden och trotsar dess svindlande bråddjup. En korridor slingrar sig från klippväggen in i Gapets hjärta och mynnar ut i det Ingolf kallar "*Många vägars valv*". Här finner du ett enormt, kaosartat tunnelsystem som grenar ut sig från en uråldrig sfärisk kammare vars väggrelier skildrar forntida slagfält där drakar och demoner är inbegripna i evig strid. Otaliga gångar löper från valvet likt ådror genom underjordens stenkött.

Du stålsätter dig inför de faror som väntar, studerar snabbt de anteckningar och kartor som Ingolf gett dig, och tar ett steg framåt.

Längre in väntar din färdväg för detta uppdrag.

ATT FÄRDAS MELLAN VÄGPUNKTER

För att spela ut uppdrag i Avgrundsgapet fokuserar du på viktiga platser, faror eller möten. Dessa blir dina *vägpunkter*. Vissa vägpunkter beskrivs av Ingolf under hans genomgång av uppdraget, medan andra förblir ett mysterium tills du undersöker dem. En vägpunkt kan beskriva en enskild plats eller passage eller omfatta en större del av Gapet.

Under varje uppdrag färdas du mellan vägpunkter i den ordning som anges i uppdragsbeskrivningen. Föreställ dig ditt tillvägagångssätt, områdets detaljer, de faror du möter och de möjligheter du upptäcker. Red ut eventuella frågor eller utmaningar du stöter på vid en vägpunkt innan du går vidare till nästa. Om en vägpunkt är *okänd* eller om ytterligare detaljer önskas använder du *ödestabellen* (sid 2), *inspirationstabellen* (sid 3) eller *utforskningstabellerna* (sid 8) för att avgöra vad som finns där. Platser och passager mellan vägpunkter innehåller ingenting av betydelse och kan ignoreras eller sammanfattas.

Eftersom dina expeditioner i Gapet är abstrakta behövs ingen karta. En enkel skiss eller ett flödesschema över vägpunkterna där du noterar viktiga händelser och upptäckter kommer dock kunna vara till hjälp.

När du flyr från en strid eller tvingas in på en ny väg lägger du till en extra vägpunkt som får representera den oväntade omvägen. På så sätt blir din resa genom Gapet farligare och mer komplex. Avklara denna vägpunkt innan du återvänder till din utstakade färdväg.

Den sista vägpunkten är ditt mål – det är där uppdragets öde avgörs.

UPPDRAGETS HOT

Ett *hot* representerar en överhängande fara, till exempel en riskfylld miljö, en förföljande fiende eller en begränsad tidsfrist. Varje uppdragsbeskrivning presenterar ett hot, och du kan tillföra ytterligare ett hot under äventyrets gång om din rollperson får kännedom om en förestående fara.

För att hålla reda på ett hot använder du en T6 som räknare med början på 1. När du drabbas av en betydande försening eller skapar en öppning för hotet genom



passivitet eller misslyckanden vrider du på tärningen för att flytta fram hotet ett steg. I kritiska situationer, till exempel om du är under tidspress och slår ett demonslag, flyttas hotet fram två steg.

Eftersom Gapets faror inte väntar på dig bör du också flytta fram hotet om du avviker från uppdraget för att exempelvis genomsöka ett område eller vila (i minst en kvart).

När hotet når steg 6 inträffar händelsen och du ställs direkt inför faran eller komplikationen i fråga. Om hotet är en oskiljaktig del av uppdraget eller området du utforskar bör det återställas till steg 1 efter att ha avklarats. Annars tar du det ur spel.

För att hålla spänningen uppe bör det alltid finnas ett aktivt hot under dina utfärder i Gapet. Om du lider av inspirationsbrist och vill slumpa fram ett hot kan du slå på tabellen nedan eller välja ett lämpligt alternativ.

T6 HOT

- | | |
|---|---|
| 1 | En fasansfull varelse har fått vittring på dig. När hotet aktiveras attackerar den! |
| 2 | Risken för jordskalv och stenras är stor i detta område. När hotet aktiveras drabbas du av ett förödande skalv! |
| 3 | En bekant fiende är dig på spåren. När hotet aktiveras hinner denne i kapp dig! |
| 4 | En vidrig sjukdom besmittar platsen. När hotet aktiveras exponeras du för smittan! |
| 5 | En fälla har gillrats i din väg. När hotet aktiveras slår den igen! |
| 6 | Spöklika viskningar hemsöker dig. När hotet aktiveras möts du av en blodisande uppenbarelse! |

LÄMNA GAPET

Om vägen tillbaka till kapellet är fri från faror kan du lämna Gapet utan problem. Annars kan du slå ett slag mot **UPPTÄCKA FARA** eller **SMYGA** för att se hur det går. Om slaget misslyckas måste du först övervinna en fara, till exempel ett bakhåll eller ett naturrelaterat hot vid någon av dina tidigare vägpunkter. Om du är osäker på vad du möter kan du låta dig inspireras av någon tabell.

Om det är omöjligt eller dumdristigt att återvända samma väg som du kom måste du välja någon annan av Gapets många passager. Slå T4+2 för att bestämma antalet vägpunkter du måste passera för att nå ytan, och skapa dessa platser enligt metoderna som beskrivs på sidan 8.

ERFARENHET

Varje gång du slår ett drak- eller demonslag för en färdighet sätter du ett kryss i rutan intill färdigheten. Dessutom får du ytterligare fem förbättringskryss att sätta vid valfria färdigheter när du återvänder från ett lyckat uppdrag. Denna alternativa belöning ersätter det vanliga systemet där förbättringskryss delas ut i slutet av spelpasset.

Slå dina förbättringsslag mellan uppdragen – en T20 för varje kryss. Om du slår högre än ditt nuvarande FV ökar färdighetsvärdet ett steg, upp till maximala 18. När du är klar raderar du kryssen och börjar på nytt vid nästa uppdrag.

Som vanligt får du en valfri hjälteförmåga när du ökar ett FV till 18. När du spelar kampanjen *Ensam i Avgrundsgapet* får du dessutom ge din rollperson en extra hjälteförmåga, upp till två gånger, som belöning för en tapper uppoffring eller en häpnadsväckande framgång under ett uppdrag.

GÖR ETT AVBROTT

Om du vill proviantera, uppgradera din utrustning eller umgås med någon annan än Ingolf så ligger byn Utkante bara en kort resa från kapellet.

SKAPA EGNA UPPDRAG

Detta äventyr innehåller summariska beskrivningar av ett antal huvuduppdrag, men det finns mer än så att göra i Avgrundsgapet. Du kan utforma dina egna uppdrag med hjälp av följande procedur:

1. **Välj ditt mål:** För mål som tilldelas dig av Ingolf slår du för handling, egenskap och ting på *inspirations Tabellen* (sidan 3). Begrunda resultatet och utveckla efter behov. Din rollpersons drivkraft – alternativt en komplikation eller möjlighet du stött på under tidigare uppdrag – kan också utgöra målet för ett nytt uppdrag.
2. **Tillför detaljer till Ingolfs förutsedda vägpunkter:** Använd platstabellerna eller inspirationstabellen, eller utgå från egna idéer. Börja med den första vägpunkten – platsen där uppdraget inleds. Skapa sedan ytterligare några vägpunkter. Notera deras egenskaper och faror och föreställ dig att Ingolf informerar dig om varje plats. Avsluta med den sista vägpunkten där ditt mål väntar.
3. **Lägg till okända vägpunkter:** Lägg till några fler vägpunkter och markera dem som okända. Dessa platser är dolda för Ingolfs magiska blick.
4. **Välj ett hot:** Skapa ett hot med utgångspunkt i ditt mål och dina vägpunkter. Om du kör fast kan du ta hjälp av inspirationstabellen eller hottabellen.

Låt uppdragsbeskrivningen inspirera dig, men gör den inte för detaljerad. Ingolfs syn är långt ifrån exakt!

UTFORSKNINGSTABELLER

PLATSER

Använd platstabellerna för att bestämma hur vägpunkterna i Gapet ser ut. Om du redan har viss kännedom om en vägpunkt kan dessa tabeller hjälpa till att fylla eventuella luckor. Om en vägpunkt är okänd kan du slumpa fram en plats på följande sätt:

1. Slå T20 på *områdestabellen* nedan för att avgöra vilken typ av zon, rum eller passage du går in i eller passerar.
2. Slå T4 för att avgöra hur många gånger du ska slå T4 på tabellen för *platsdetaljer* nedan för att avgöra vilka undertabeller som ska ge mer information om området.
3. Slå T20 på en eller flera av undertabellerna för *innehåll, miljö, egenhet* eller *fara* på nästa sida – enligt platsdetaljstabellens anvisningar – för att förse vägpunkten med egenskaper och faror.

Dessa tabeller kan leda till fler frågor. Använd andra tabeller för att finna svaren eller välj det du anser är mest intressant.

PLATSDETALJER

T4 DETALJ

1	Innehåll
2	Miljö
3	Egenhet
4	Fara

INVÅNARE

En rad grupperingar, personer och varelser bor eller strövar omkring i Gapets djup. Välj eller slå på tabellen nedan för att förse ett uppdrag med detaljer, avgöra vilka som befolkar en vägpunkt, eller uppleva ett överraskande möte.

Listan innehåller vanligt förekommande invånare i Avgrundsgapet och Dimmornas dal. Introducera andra fiender och potentiella allierade på det sätt som bäst passar din berättelse.

INVÅNARE

T20 VARELSER

1	Drakar
2–6	Orcher
7	Äventyrare
8	Spöken
9	Jättespindlar
10	Svartalfer
11	Harpyr
12	Skelett
13	Troll
14	Vampyrfladdermöss
15–19	Kultister
20	Demoner

OMRÅDESTABELL

T20 OMRÅDE

1	Övergiven utpost
2	Uråldrigt gravvalv
3	Grävd tunnel
4	Klaustrofobisk gång
5	Förbryllande labyrint
6	Trång kammare
7	Utgrävd gruva

T20 OMRÅDE

8	Vidsträckta hallar
9	Bortglömt bibliotek
10	Overksam verkstad
11	Bebodd utpost
12	Hög bro
13	Smal trappa
14	Naturlig grotta

T20 OMRÅDE

15	Djupt schakt
16	Rangliga stegar
17	Underjordisk flod
18	Vindlande gång
19	Fasansfullt tempel
20	Bråddjup klyfta

UNDERTABELLER

T20	INNEHÅLL	MILJÖ	EGENHET	FARA
1	Övergivna förnödenheter	Bubblande vattensamling	Mystiska symboler	Frätande pölar
2	Blodspår	Isande kyla	Förbryllande gåta	Fientligt bakhåll
3	Uppbruten dörr	Klibbig spindelväv	Outgrundliga mekanismer	Annalkande fiende
4	Sprucken terräng	Skymmande dimma	Esoterisk arkitektur	Förrädisk magi
5	Förfallen helgedom	Sönderfräta ytor	Köttaktig terräng	Trasig väg
6	Djup brunn	Slingrande rankor	Grönskande träd	Sönderfallande terräng
7	Dammiga böcker	Droppande vatten	Spöklik uppenbarelse	Förskräckligt altare
8	Brinnande fyrfat	Dammfylld luft	Gigantiskt lik	Brinnande omgivning
9	Motbjudande näste	Frodiga svampar	Svävande sfär	Översvämmande utrymme
10	Färska lik	Spegelblanka ytor	Surrande obelisk	Strömmande lava
11	Improviserad barrikad	Skinande kristaller	Magisk spegel	Dold fälla
12	Möjliga gobelänger	Självlysande sporer	Mystiskt ljus	Isiga ytor
13	Mumifierade kroppar	Mekaniskt surrande	Omvänd gravitation	Hotande ras
14	Utsmyckad sarkofag	Tryckande hetta	Levande dörr	Hotad äventyrare
15	Avlägset läger	Ojämna rivmärken	Skiftande arkitektur	Bebodd håla
16	Utspridda benrester	Rutten stank	Sjungande kranier	Illavarslande krigstrummor
17	Förseglad vestibul	Klapprande läten	Virvlande portal	Skållhett vattendrag
18	Omkullvrakta pelare	Slemmiga ytor	Talande staty	Nedklottrad varning
19	Upptornande statyer	Rökfylld luft	Onaturligt mörker	Förseglad dörr
20	Kringströvande äventyrare	Stillastående göl	Obehagligt skratt	Giftiga dunster

PLUNDRA

När du länsar en gömma med kvarlämnade förnödenheter, rotar i en dödad varelses bo, undersöker en fallen fiendes utrustning eller på annat sätt spanar efter stöldgods kan du slå på *plundringstabellen* till höger för att se vad du hittar. Använd bara tabellen när du är på jakt efter något specifikt – om du gör en allmän genomsökning av ett område slår du i stället på *söktabellen* på sidan 10.

Plundring kräver vanligtvis inget tärningsslag och bör endast ta en minut eller två om inga komplicerande faktorer föreligger. Om det tar längre tid eller om du plundrar mer än en gång i ett och samma område tar det en kvart, och eventuella aktiva hot rör sig närmare.

PLUNDRING

T10 FYND

1 **Oväntad fara.** Slå T4. 1: varelse, 2: förhäxat föremål, 3: giftiga sporer, 4: fälla.

2–4 Inget av betydelse.

5 **Förnödenheter.** Slå T6. 1: bandage, 2: fält-ranson, 3: vackra kläder, 4: dyrkar, 5: koger med pilar, 6: fackla.

6 **Intressant föremål.** Slå T4. 1: nyckel, 2: karta, 3: märkligt objekt, 4: nedskrivet meddelande.

7–9 **Ett skattkort.**

10 **Ett skattkort och något mer.** Slå igen.

LETA

När du noggrant genomsöker ett område efter lönnörrar, dolda mekanismer eller andra hemligheter slår du **FINNA DOLDA TING**. Att ta sig tid att leta är riskabelt – det tar en kvart och eventuella aktiva hot rör sig närmare.

Slaget för **FINNA DOLDA TING** kan få följande effekter:

- ♦ **Drakslag:** Slå två gånger på tabellen till höger och välj ett av resultaten.
- ♦ **Framgång:** Slå på tabellen till höger.
- ♦ **Misslyckande:** Du ödslar tid och finner inget av intresse.
- ♦ **Demonslag:** Du finner ingenting och drabbas av en ny fara, exempelvis ett fientligt bakhåll eller en gillrad fälla.

Om du vet var ett gömt föremål finns behöver du inte slå **FINNA DOLDA TING**, och om du vet vad det är för något behöver du inte slå på tabellen.

FÄLLOR

Avgrundsgapet är fullt av dödliga fällor som gillrats både av platsens nuvarande invånare och av dess sedan länge bortgångna skapare. Om du stöter på en fälla, antingen på grund av ett misslyckat färdighetsslag eller som ett framslumpat utfall, kan du använda tabellen nedan för att fastställa dess karaktär.

SÖKTABELLEN

T10 FYND (KRÄVER LYCKAT FINNA DOLDA TING)

- | | |
|------|---|
| 1 | Dold fiende – du förvarnas och får en fördel på din första handling mot fienden. |
| 2 | Fälla – slå ett slag mot FINGERFÄRDIGHET med fördel för att desarmera den. Slå sedan en gång till på tabellen och bortse från detta resultat. |
| 3 | Hemlig väg – leder till T4 nya vägpunkter. |
| 4–5 | Dold förkammare – slumpa fram platsdetaljer. |
| 6–8 | Dold skatt – ett skattkort. |
| 9–10 | Hemligt valv – två skattkort; slå igen. |

Som både spelare och spelare kan du ibland känna till en fara som din rollperson är ovetande om. Om fällan ännu inte har utlösts slår du **FINNA DOLDA TING** för att kringgå den. Om du aktiverar fällan och har möjlighet att reagera slår du ett slag mot **UNDVIKA** för att inte drabbas av dess effekter.

Om du skadas av en fälla slår du på *skadetabellen* (sid 5) för att avgöra hur mycket skada den gör. Annars kan du helt enkelt låta den göra måttlig skada (2T6).

FÄLLOR

T20 FÄLLA

1 Syrasprut

2 Magisk explosion

3 Fallucka (ny vägpunkt)

4 Fallucka (grop)

5 Krossande väggar

6 Fångstsnara

7 Eldstråle

T20 FÄLLA

8 Rum som vattenfylls

9 Spetsande pålar

10 Giftpil

11 Giftgas

12 Ringande varningsklockor

13 Rullande stenbumling

14 Skjuten pil

T20 FÄLLA

15 Snurrande rakblad

16 Teleporterande sigill
(ny vägpunkt)

17 Frigjord fiende

18+ Slå två gånger och ignorera
detta resultat

UPPDRAGSBESKRIVNINGAR:

DEN OMSMIDDA SKÄRVAN

I. ORCHFÅNGEN

”Ledaren för en sekt av demonkultister besitter Världssöndrarens skärva, spetsen på det avgrundsspjut som delade detta land och skapade Gapet. Sådan makt kan inte lämnas i dennes händer. Mörka energier döljer kultisterna för min syn, så ni måste finna skärvan på annat sätt. Sök nedanför en grupp kultister som transporterar en fånge

– en orch vid namn Gorum. Gorum vet var kultisternas utpost finns och kan bli en värdefull bundsförvant under de kommande dagarna.”

Hot: ”Tre svartalfsspejare söker rikedomar i Gapet. De plundrar gamla kryptor och rånar alla som korsar deras väg.” När hotet aktiveras anfaller de ur bakhåll!

1. **Brant nedgång:** "En sluttande korridor leder dig in i Gapets dunkla djup. Gå varsamt fram så du inte väcker de huggtandade flygfän som lever i gångens urgamla sprickor och hålor."
2. **Svartbränd gravkammare:** "Detta tidigare storslagna mausoleum ödelades för länge sedan av en brand. Fem sarkofager finns ännu kvar bland askhögarna. Ta dig genom dörren som döljer sig i en av dessa kistor, men stör inte de brända döda och se upp för den dolda fällan."
3. **Okänd.**
4. **Okänd.**
5. **Demoniskt altare:** "Här gömmer sig kultisterna med sin fånge. Min blick kan inte uppfatta deras syften, men det blodiga altaret i mitten av denna kammare har sett otaliga liv släckas av de som söker samröre med demoniska krafter. Men jag anar rädsla och tvivel hos dessa kultister – de är knappast redo att dö för sin sak. Rädda Gorum ur deras klor."

2. KULTISTERNAS HÅLA

"Min blick skådar kultisternas underjordiska utpost. Där finner ni Arioch, demondyrkaren som bär Världssöndrarnas skärva som en medaljong. Ta den från dem så att vi kan återställa dess kraft i det godas tjänst."

Hot: "Avgrunden sjuder. Magma flödar där nere. Skynda dig innan Gapet släpper lös sin vrede i din väg." När hotet aktiveras väller magman upp och skapar kaos!

1. **Stenkäftar:** "Tidens gång och kultisters mejslar har förvridit detta väldiga leransikte till ett huggtandat vidunder vars gapande käftar utgör din ingång. Jag ser blod som droppar från dess grymma rovtänder, men om denna syn är verklig eller profetisk är svårt att säga."
2. **Okänd.**
3. **Okänd.**
4. **Dårarnas övergång:** "Denna vittrande bro sträcker sig över klyftans bredd. Nedanför blossar en flod av magma. En liten grupp orcher har sitt läger på den hitre sidan av bron – på andra sidan står en barrikad bemannad av kultister. Orcherna belägrar bålverket, men utan framgång. Där måste finnas magi som slår tillbaka dessa skickliga krigare."
5. **Den beskuggade borggården:** "Bakom en raserad port ligger en borggård som vetter mot en urgammal fästning. I borgen vistas en mängd kultister, men du behöver inte färdas raka vägen. Klättra i stället ned i brunnen till tunnarna därunder."
6. **Rättgångarna:** "I dessa kvalmiga tunnlar finns inget utrymme för misstag. Lyssna inte till rösten som lockar

med trygghet, ty den far med osanning. Följ det tysta mörkret in i kultens svarta hjärta."

7. **Ritualkammaren:** "I mitten av rummet finns en bred grop omgiven av klottrade demonsymboler. Ånga från magman därunder stiger ur gropen och höljer rummet i svaveldimma. Arioch och ett par kultistpräster befinner sig här, inbegripna i någon vederstygglig ritual. Ta skärvan och skynda dig tillbaka."

3. HÄXMÄSTARENS TILLFLYKT

"I Gapet bodde en gång en berömd besvärjare som studerade dess demoniska ursprung. Decennier har nu passerat sedan häxmästarens död och hans torn står övergivet. Bege dig dit och finn en artefakt som kommer vara dig mycket användbar: ett par färdstenar som kan kalla tillbaka din själ till ytan när så behövs."

Hot: "Ett troll som en gång var besvärjarens vän har skyddat tornet i århundraden. Sedan magikerns död har vaktaren strövat omkring i Gapet på jakt efter de som söker den avlidna kamratens visdom och rikedomar." När hotet aktiveras upptäcks du av ett väldigt troll!

1. **Måndörren:** "För att ta dig från valvet in till tornet går du inte genom en tunnel, utan genom den skenvägg som markerats med en halvmåne."
2. **Förstenat arboretum:** "I tornets arboretum står bräckliga stenträd i förbryllande formationer. Passera utan att lyssna till trädens viskningar – dryaderna som en gång levde där har sedan länge blivit något ... annat."
3. **Okänd.**
4. **Stirrande väggar:** "Gapet blickar sällan tillbaka på mig, men nu ser jag oräkneliga ögon stirra ut ur stenköttet. Möt inte deras grymma blick – det kan kosta dig ditt förstånd."
5. **Okänd.**
6. **Förunderligt planetarium:** "En gång i tiden använde besvärjaren denna besynnerliga anordning till att kartlägga himlakropparnas rörelser. Nu utgör dess mekaniska surrande och gnislande kugghjul endast ett hinder – passera eller inaktivera maskineriet."
7. **Evighetstrappan:** "En spiraltrappa leder dig till toppen av häxmästarens torn. Där kan finnas försåtlig magi som fångar den oförsiktige i ett evigt uppstigande. Var på din vakt och se upp för de hasande kvarlevorna av mindre lyckosamma äventyrare."
8. **Besvärjarens arbetsrum:** "Häxmästarens laboratorium och bibliotek är höljda i mörker. Där inne väntar magikerns lik vars sista magiska krafter fortfarande skyddar platsen från inkräktare. Ta bara det du kommit för att hämta: färdstenarna som kommer att bli din räddning."

FÄRDSTENAR

Dessa två stenar är oupplösligt förbundna med varandra. Ingolf ber om att få förvara den ena i det namnlösa kapellet medan den andra förblir i din ägo. När du yttrar aktiveringsordet för stenen dig genast

tillbaka till kapellet. Efter att ha teleporterats slår du T6. Om du slår en etta spricker färdstenen och börjar förlora sin kraft – den kommer bara att fungera en gång till innan den vittrar till stoft.

4. SJÄLATRÄDET

"Ett obevekligt regn sköljer över oss. Följ de forsande vattenmassorna in i Gapet – till gränsen mellan liv och död. Där växer själaträdet, vars förtrollade sav vi behöver."

Hot: "Plågade andar följer samma väg in i underjorden. En av dem är dig bekant. Om den söker förlåtelse eller hämnd vet jag inte." När hotet aktiveras uppenbarar sig ett spöklikt hot!

1. **Vattentrappan:** "Se upp när du bestiger denna förrådiska spiraltrappa – en störtflod av leriga avrinningar rasar nedför dess glatta stenar."
2. **Översvämande kammare:** "Vattnet här väntar inte på någon. Din enda utväg är en fallucka som drivs av dolda mekanismer. Se upp för det som lurar därunder."
3. **Okänd.**
4. **Okänd.**
5. **Förlorade själers labyrint:** "Vattnet rinner i rännilar genom denna labyrint. Jag ser en minotaur med väldig styrka och hårdnackad stolthet, vilsen och rasande i sitt sökande efter något han inte kan finna. Odöda skelett finns också här – förlorade själar som avvisats av färjkarlen och nu är dömda att för alltid vandra genom labyrinten."
6. **Klagostranden:** "Vattenmassorna samlas till en flod som mynnar ut i en dimhöljad sjö i en ändlös grotta. Färjkarlen, en varelse med många namn, kommer leda dig vidare – till ett pris."
7. **Acheronön:** "På denna ensliga ö reser sig högar av ben samt ett ensamt, självlysande träd. Samla upp den blodröda saven från trädets hjärta och använd sedan färdstenen för att återvända till kapellet. Akta dig för Korpsystrarna – två odöda harpyor med multnande vingar och fördärvade hjärtan. De tillåter inga levande inkräktare på sin ö."

5. ORCHSMEDJAN

"Världssöndraren måste smidas på nytt – till ett ljusets vapen. Den ska kastas i Gapets eldar och kylas i Själaträdets blod. Maladûks orcher har en utpost i de glödande ödemarkerna. Där tjänar Gorum sin klan som en skicklig vapensmed. Med hans hjälp kommer du svinga ett mäktigt vapen mot demonernas släkte."

Hot: "Demonkultister hungrar efter att återta skärvan och använder magi och list i sin jakt på dig." När hotet aktiveras anfaller kultisterna!

1. **Järnstegarna:** "Väldiga järnstegar fästa i Gapets sten blir din väg ned i djupet. Jag ser en tjatrande skugga med åtskilliga lemmar och ögon som hungrar efter byte – klättra snabbt för att undkomma den jagande spindeln."
2. **Okänd.**
3. **Svaveltunnlarna:** "Se upp för den överhettade ångan från lavagroparna nedanför. Jag vet inte vad som lurar i den skällande dimman, men du kommer inte vara ensam."
4. **Svartalfen i gropen:** "En svartalf är den enda överlevande efter en blodig strid mellan orcher och kultister, men ligger skadad på botten av en stor grop. Hitta överlevaren, vinn dennes förtroende och fråga om skatten som gömmer sig längre fram."
5. **Okänd.**
6. **Okänd.**
7. **De glödande ödemarkerna:** "Lavaådrorna samlas i gropar och underminerar din väg. Det är här orcherna och trollen vaktar sin utpost och ibland ger sig ut för att finna någon artefakt åt Maladûk. Här bor också orchsmeden Gorum, och av honom ska Världssöndraren smidas åter – men sannolikt inte gratis."

VÄRLDSSÖNDRAREN ÅTERUPPSTÅR

Världssöndraren kan smidas om till ett valfritt vapen som gör 2T8 skada, eller 3T10 mot demoner. Bäraren

kan som en fri handling slå ett slag mot PSY för att motverka en demonattack som utförs mot denne.

BORTOM GAPET

När dina uppdrag är avklarade kan du använda dessa riktlinjer och verktyg som grund för en ny solokampanj – i Avgrundsgapet eller andra delar av världen. Du kan finna en rad slumptabeller, platser och SLP i andra delar av detta häfte och i framtida expansioner till *Drakar och Demoner*, och många av dem kan användas i solospel.

"Du skötte dig bra", säger Ingolf och ett sällsynt leende skrynklar hans varglike anlete. "Precis som jag förutsåg." Åldringen knackar på sitt stenöga med ett kloförsatt finger. "Ögat ljuger inte. För det mesta."

"Men jag ser bekymmer och elände på annat håll", fortsätter han, "och du bär ett mäktigt vapen mot demonernas ondska. Vad säger du? Är du redo för en ny resa?"