

DRAKAR OCH DEMONER LATHUND

GRUNDERNA

Att lyckas med ett slag

Slå en 20-sidig tärning (T20).

Du vill slå lika med eller under ditt Färdighetsvärde (FV) eller Grundegenskap.

Berätta resultatet för spelledaren.

Fördel & Nackdel

Fördel: Slå två T20 och välj tärningen med det lägsta resultatet.

Nackdel: Slå två T20 och välj tärningen med det högsta resultatet.

◆ Dragslag (Slå en 1:a)

Extremt lyckat! I strid ger det dig en Kritisk träff. Det betyder att fienden måste slå ett eget Dragslag för att kunna försvara sig, och du får välja en valfri bonus (t.ex. slå dubbla skadetärningar eller göra en omedelbar extra attack).

◆ Demonslag (Slå en 20:a)

Totalt misslyckande som aldrig kan pressas (slås om). SL kan ibland ge dig extra negativa konsekvenser.

◆ Pressa ett slag (Slå om)

Misslyckades du? Du får slå om tärningen en gång!

Kostnad: Direkt efter omslaget måste du ta ett valfritt Tillstånd (Utmattad, Krasslig, Omtöcknad, Arg, Rädd eller Uppgiven). Ett tillstånd ger dig nackdel på framtida slag kopplade till den egenskapen.

Gräns: Du får inte välja ett tillstånd du redan har. Har du drabbats av alla sex tillstånd kan du inte längre pressa slag förrän du har vilat. Slå en 20-sidig tärning (T20).

Du vill slå lika med eller under ditt Färdighetsvärde (FV) eller Grundegenskap.

STRIDSRUNDAN



Initiativ (Dras varje runda)

I början av varje ny runda drar alla inblandade varsitt Initiativkort. Lägst siffra agerar först.

Avvakta: När det är din tur kan du byta kort med någon (vän eller fiende) som agerar efter dig. Du kan inte byta med någon som redan haft sin tur.



Din tur (Förklara Handling & Förflyttning)

När det är din tur får du förflytta dig och göra en handling, i valfri ordning. Du kan även dela upp förflyttningen före och efter handlingen.



Vanliga handlingar: T.ex. Närstridsattack, Avståndsattack, Sprinta (dubbel förflyttning), Hjälpa någon (ger dem Fördel) osv.



Kasta tärning

Se om du träffar genom att kasta tärning. Om du försvarar dig, slå T20 för parering eller för att ducka.



Kasta tärning för skada

Slå tärning eller tärningar för att se hur mycket skada du gör.



Dra nya initiativkort

Nästa runda börjar.



DÖDEN

Om du når 0 KP

◆ På din tur varje runda måste du slå ett Dödsslag (slå mot din FYS). Kan ej pressas.

◆ 3 lyckade dödsslag Du överlever, slutar slå och återfår 1T6 KP. (Dragslag = 2 lyckade).

◆ 3 misslyckade dödsslag Din rollperson dör. (Demonslag = 2 misslyckade).

◆ OBS! Tar du ytterligare skada medan du ligger på 0 KP räknas det som ett automatiskt misslyckat dödsslag.

LÄKNING & VILA

KP, VP och Tillstånd återhämtas genom vila

◆ **Snabb vila** (1 runda i strid): Du hämtar andan i en runda (kräver din Handling). Du läker inga KP, men återfår 1T6 VP. Kan bara göras 1 gång per Skift.

◆ **Kort vila** (1 kvart): Läker 1T6 KP, 1T6 VP och 1 valfritt Tillstånd. Blir du omplåstrad av någon med färdigheten Läkekonst får du istället tillbaka 2T6 KP. Kan bara göras 1 gång per Skift.

◆ **Lång vila** (1 skift / ca 6 timmar) Läker alla förlorade KP, VP och Tillstånd. Kräver en säker plats utan fiender.



TID

Att mäta tid i spelet

◆ **Runda** (ca 10 sekunder): Används främst i strid.

◆ **Kvart** (ca 15 minuter): Tiden det tar att noggrant undersöka ett rum, dyrka upp en dörr, eller ta en Kort vila.

◆ **Skift** (ca 6 timmar): Morgon, dag, kväll eller natt. Tiden det tar att vandra en sträcka i vildmarken (ca 15 km) eller ta en Lång vila.



DIN PACKNING

Belastning

◆ Du kan bära ett antal ägodelar upp till hälften av din STY (avrundat uppåt). Vapen du har i bältet, samt rustning/hjälm du bär på dig, räknas inte in.

◆ Bär du för mycket? Du är överbelastad och måste klara ett slag mot STY inför varje Runda i strid (eller varje Skift på resa) för att orka röra dig.

◆ **Mynt** Mindre än 100 mynt väger ingenting. 100–199 mynt räknas som 1 ägodel. (1 Guld = 10 Silver = 100 Koppar).



LJUS & MÖRKER

Utforskande

Mörker Utan ljuskälla kan du inte skjuta på avstånd. Du måste även lyckas slå **Upptäcka fara** för att överhuvudtaget kunna attackera i närstrid.

Fackla/Lykta Lyser upp 10 meter (5 rutor) i alla riktningar. En fackla är opålitlig – efter varje Kvart, eller när SL tycker det passar, slår du 1T6. Slår du en 1:a sloknar facklan! Att tända en fackla kostar en handling i strid eller tar en kvart om du saknar elddon/magi.

SOCIALT & INTERAKTION

Ni behöver inte hugga er fram genom problem

Att prata sig ur problem

I grunden spelar du din roll och pratar som din karaktär. Men ibland är situationen oviss och du måste använda tärningarna:

- ◆ **Övertala** För att få en SLP (Spelledarperson) att gå med på ett förslag, ge dig information eller lugna ner sig. (Notera: Monster är ofta immuna mot övertalning!). Du kan även Övertala en rollperson med 0 KP att kämpa vidare!
- ◆ **Bluffa** När du behöver ljuga dig förbi en vakt, luras eller dölja dina sanna avsikter.
- ◆ **Köpslag** För att pruta på priser när ni köper eller säljer utrustning och skatter.
- ◆ **Motståndsslag** Om någon aktivt gör motstånd mot dig rullar ni båda T20 mot era färdigheter. Lyckas båda är det den med lägst resultat på tärningen som vinner.