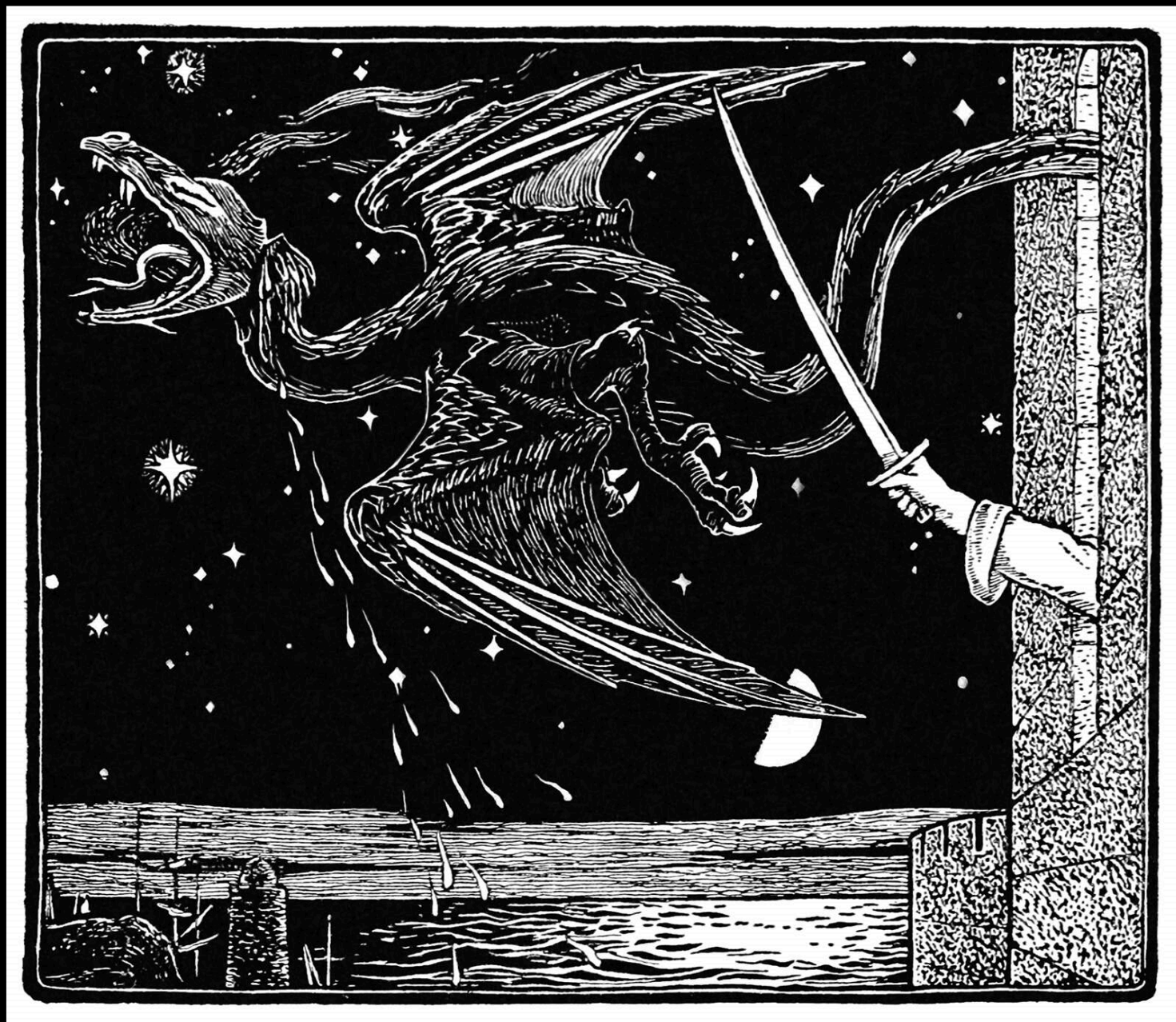


BLOTT EN DRAKE

ETT REGELSYSTEM FÖR SOLOSPEL TILL DRAKAR OCH DEMONER



URSPRUNGLIGEN SKAPAT AV ONETORCH
För användning tillsammans med Drakar och Demoner

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INTRODUKTION.....	2
GRUNDREGLER.....	3
– INSPIRATIONSTABELL.....	4
SKAPA REGIONER.....	5
VÄDER OCH VIND.....	8
HÄNDELSER.....	9
– STÖTA PÅ FOLK OCH FÄ.....	11
– SLÄKTESDRAG.....	12
– MONSTERS HEMVIST.....	13
– PLATSORAKEL HÄNDELSER..	14
BOSÄTTNINGAR.....	15
– OLIKA RYKTEN.....	18
– LEGOHJON.....	19
ÄVENTYRET.....	21
KAMPANJEN.....	22
ÄVENTYRSPLATSEN.....	23
UTFORSKNING.....	25
– ROTA RUNT.....	27
– FINNA DOLDA TING.....	27
– FÄLLOR.....	28
– HOT.....	28
– SPECIFIK DEKOR.....	29
– DEKOR I HEM.....	34
– DETALJTABELLER.....	35
– PERSONLIGA FÖREMÅL.....	38
ATT GÖRA UTREDNINGAR.....	39
– VÄNDNINGAR.....	40
FRAKTIONER.....	41
PROBLEM I SCENEN.....	42
ALLMÄNNA PLATSER.....	43
SNABBA PLATSNAMN.....	44
VÄGLEDNING.....	45

ERKÄNNANDE

Blott en drake ingår i en serie regelsystem designade för solospel, och expanderar möjligheterna från *Drakar och Demoners* egna solospel *Ensam i avgrundsgapet*. Du behöver *Grundreglerna* till *Drakar och Demoner* för att använda *Blott en drake*.

Inspiration och *skamlös* stöld inbegriper:

- **Ironsworn** och **Ironsworn Delve** av Shawn Tomkin, för orakeltabeller och spelmekanik (CC BY-NC-SA 4.0)
- **Drakar och Demoner** publicerat av Fria Ligan
- **Mythic GME** av Tana Pigeon
- **Just One Torch** och **Just One Sword** av OneTorch
- **Illustrationer** från public domain, skapade av John Dickson Batten, *Europa's Fairy Book*

Skrivet av OneTorch och översatt av Samuel Lowejko/Fantastik42.

Tack till Jesaia Lowejko, Carl-Felix 'caffe' Walette, Hampuz Lowejko och Nemo2 för testläsning och korr. *Blott en drake* ligger under © 2026 CC BY-NC-SA 4.0 International License.

INTRODUKTION

SKAPA EN ROLLPERSON

Du rekommenderas att redan under skapandet av rollpersonen fokusera på vilken sorts spel du vill spela, och bygga rollpersonen efter det.

Om du tycker att de värden du slagit fram på grundegenskaperna ger en otillräcklig rollperson kan du byta ut dem mot värdena **17, 14, 13, 12, 10** och **8** i valfri ordning.

BELASTNING

I solospel kan du komma att behöva bära fler saker än spelet egentligen tillåter. Därav kan du alltid bära minst fem ägodelar.

HJÄLTEFÖRMÅGOR

Du rekommenderas att ta de hjälteförmågor som finns med i *Ensam i avgrundsgapet*, då de är till för att göra solorollpersoner tåligare.

ATT SÄTTA EN SCEN

I varje scen behöver du avgöra hur den ska spelas ut baserat på hur det ser ut just nu, med narrativa val och potentiella konflikter framöver.

Uppstår det en konflikt där **utfallet** från ett **misslyckande** är intressant är det läge att **slå för en färdighet**. Du kan också **fråga Oraklet**, ifall ett färdighetsslag inte känns relevant. Resultatet visar hur du tar dig an scenen, och för berättelsen framåt.

Ett misslyckande bör alltid ge den **uppenbara** konsekvensen, snarare än den värsta. Om det är svårt att avgöra vilken konsekvens som gäller kan du slå på tabellen nedan:

T12	KONSEKVENNS
1	Oönskad uppmärksamhet
2	Förlorar något värdefullt
3	Orsakar försening
4	Förlorar fördel
5	Tvingas rädda någon / något
6	En ny fara nalkas
7	Faran blir större
8	Resurser slösas
9	Tvingas göra ett svårt val
10	Oavsiktliga skador
11	Få veta en hård sanning
12	Oväntad konsekvens

GRUNDREGLER

FRÅGA ORAKLET

Slå **T6** på tabellen nedan för ja-/nej-frågor. Slå med **fördel/nackdel** om du vill förändra dina utsikter.

T6	ORAKEL
1	Extremt nej
2	Nej
3	Nej
4	Ja
5	Ja
6	Extremt ja

Extrema svar innebär att svaret ska räknas i överflöd. Om frågan exempelvis varit "Finns det någon i området?" kan ett extremt nej innebära att ingen varit i området på lång, lång tid.

ALLMÄNNA SKALOR

Du kan även slå **T6** på tabellen nedan för att få en uppfattning gällande storlek, ålder, skick och så vidare.

T6	STORLEK	SKICK
1	Pytte	Felfri
2	Liten	Väderbiten
3	Lagom	Åldrad
4	Medelstor	Vittrad
5	Stor	Havererad
6	Gigantisk	Uråldrig

SLUMPHÄNDELSE

Utan förberedelser kan det vara svårt att baka in överraskningar i narrativet. Använd ett eller båda alternativen nedan för det:

SLÅ EN DUBBEL

När du frågar oraklet en ja-/nej-fråga kan du slå två tärningar istället för en. Den ena tärningen visar oraklets svar och den andra kollar efter slumphändelser. Slår du en dubbel kan du slå om tärningarna på tabellen nedan:

T6	FOKUS	EFFEKT
1	Fjärran händelse	Negativ
2	Inom äventyret	Negativ
3	Tvetydigt	Negativ
4	Rollpersonen	Positiv
5	SLP	Positiv
6	Något i nuet	Positiv

ÄNDRA SCENEN

Du kan även slå **T6** innan du ska påbörja en ny scen. På en 1:a kommer scenen ha **förändrats** och på en 2:a kommer den **avbrytas**.

- **FÖRÄNDRAD:** Förväntade händelser i scenen ändras eller förvrids på ett rimligt sätt.
- **AVBRUTEN:** Förväntade händelser i scenen förhindras av något annat som händer istället.

INSPIRATIONSTABELL

T100	GÄRNING	EGENSKAP	TINGEST	T100	GÄRNING	EGENSKAP	TINGEST
1-2	Avlägsna	Blockerad	Bojor	51-52	Hitta	Korrupt	Minne
3-4	Avslöja	Bristfällig	Boning	53-54	Hämnas	Läskig	Monument
5-6	Avstå	Dold	Budbärare	55-56	Hämta	Magisk	Nobless
7-8	Avsätta	Egendomlig	Bygge	57-58	Infiltrera	Majestätisk	Passage
9-10	Bedra	Farlig	Börda	59-60	Inspektera	Massiv	Person
11-12	Befästa	Fridfull	Dröm	61-62	Jaga	Nyfiken	Problem
13-14	Begära	Färsk	Dyrkan	63-64	Kuva	Obehaglig	Regler
15-16	Bevara	Förbjuden	Fristad	65-66	Leverera	Ockuperad	Regent
17-18	Bistå	Förfallande	Fånge	67-68	Motsätta	Onaturlig	Relik
19-20	Blockera	Förlorad	Förråd	69-70	Reparera	Ovanlig	Resurs
21-22	Dölja	Förrädisk	Försvar	71-72	Rymma	Positiv	Ruin
23-24	Erhålla	Förvriden	Grav	73-74	Sabotera	Skygg	Räddare
25-26	Eskortera	Förändrad	Grupp	75-76	Skydda	Stark	Skatt
27-28	Frakta	Glömd	Gränser	77-78	Stjåla	Stulen	Skrå
29-30	Frigöra	Helgad	Hinder	79-80	Störa	Tom	Skydd
31-32	Fånga	Helig	Historia	81-82	Stödja	Tystad	Smittohärd
33-34	Fängsla	Hemlig	Järtecken	83-84	Säkra	Udda	Spillror
35-36	Fördärva	Hjälpsam	Kris	85-86	Ta	Uppvaknad	Stig
37-38	Förneka	Hotfull	Kunskap	87-88	Tillverka	Uråldrig	Symbol
39-40	Förråda	Hädisk	Lämning	89-90	Undersöka	Vaktad	Transportör
41-42	Förstärka	Infångad	Lösning	91-92	Uppsöka	Vanhelgad	Utrustning
43-44	Förstöra	Instabil	Manick	93-94	Utreda	Våldsam	Vapen
45-46	Försvaga	Isolerad	Maskin	95-96	Återvända	Vördad	Varelse
47-48	Gynna	Kollapsad	Meddelande	97-98	Överfalla	Ödesdiger	Varning
49-50	Gömma	Komplicerad	Mekansim	99-00	Överge	Övergiven	Verktug

Inspirationstabellen används bäst till att besvara öppna och breda frågor, med svar som antingen kan tas bokstavligt eller tolkas för vad som sker i scenen. Slå på en enskild tabell för ett enkelt svar, eller på flera för ett koncept.

- **GÄRNING:** Vad gör det, vad kommer det göra, vad är dess beteende etc.
- **EGENSKAP:** Vad ser det ut som, ett beskrivande ord eller en egenskap.
- **TINGEST:** Vad är det, vad är dess natur eller vad påminner det dig om?

SKAPA REGIONER

Börja med **hexagonen i mitten** och slå **T10** för att veta startterrängen.

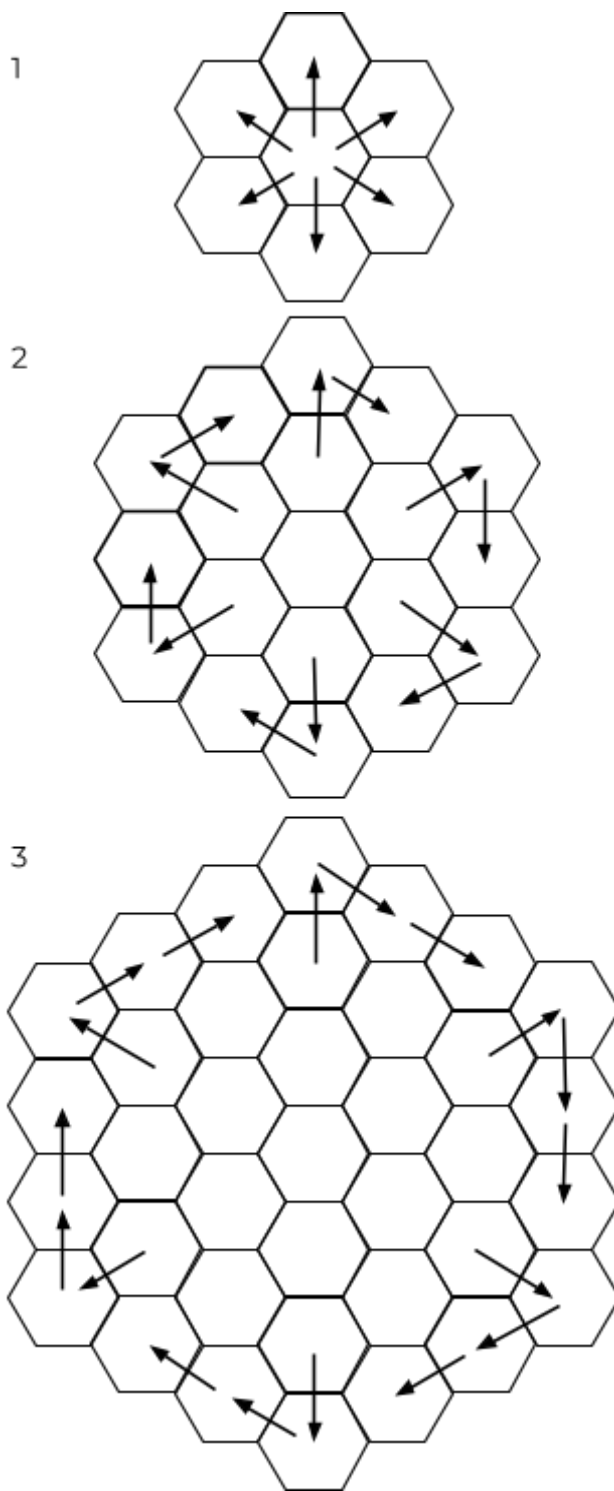
T10	STARTTERRÄNG
1	Slätt / kust
2-3	Träsk
4-6	Skog
7-8	Kuperad terräng
9-10	Berg

Följ sedan mönstret till höger och slå **2T6** på tabellen nedan för att se vilken terräng **nästa hexagon** har. Tabellen utgår ifrån den nuvarande hexagonens terräng, och visar hur många steg du ska ta för nästa hexagon. Tabellen går runt (ett extra steg från **berg** går över till **slätt/kust**).

2T6	NÄSTA HEXAGON
2	Nuvarande -2 steg
3-4	Nuvarande -1 steg
5-9	Samma som nuvarande
10-11	Nuvarande +1 steg
12	Nuvarande +2 steg

Repetera processen så många gånger du vill, för att uppnå den storlek på regionen du vill ha.

Varje hexagon är **30 km** i en mindre region och **60 km** i en större.



RIKTMÄRKEN

Slå sen **T6** för **varje hexagon** och ge hexagonen ett riktmärke för varje etta. Slå därefter **T10** för att se dess huvudsakliga särdrag, med särdragets tabell för vad det är. Slår du **inte** fram en enda **bosättning** kommer hexagonen i mitten att ha en bosättning.

Koppla samman varje **bosättning** med en **väg**.

T10 SÄRDRAG

1-3	Naturlig
4-5	Konstgjord
6	Sällsynt
7	Ruin
8	Välsignad
9-10	Bosättning

T6	NATURLIG	KONSTGJORD	SÄLLSYNT
1	Glänta / håla	Gravkummel	Megaliter
2	Grotta	Torn	Ödelagd plats
3	Ravin	Herrgård	Forntida altare
4	Vattentäkt	Stenbrott / gruva	Förgäten offerplats
5	Avgrund / sänka	Slott / borg	Galdrabild
6	Udda plats	Lägerplats	Vanställd grav

T6	RUIN	VÄLSIGNAD	BOSÄTTNING
1	Vägnut / torn	Helgedom	Bygd
2	Krypta / kummel	Kloster	Liten by
3	Tempel	Ceremoniell nejd	Stor by
4	Slott / borg	Krypta	Skråköping
5	Hemman	Relikvarium	Friköping
6	Bosättning	Kultister	Stad

Tabellerna ovan är förslag på vad riktmärken kan vara. Justera resultaten vid behov, så de passar din värld och spelstil.

UPPTÄCKA RIKTMÄRKEN

Hexagoner kan aldrig vara tomma, då okända riktmärken kan hittas under spel. När du utforskar en hexagon i ett helt skift slår **T6**. På 1-2 finner du något i hexagonen. Slå **T8** för vad riktmärket är, snarare än **T10** (eftersom bosättningar alltid bör vara kända), för att se dess särdrag.

RESTIDER

Det tar **1 + Terräng + Färdväg antal skift** att resa över en **hexagon på 30 km** (Skog + väg = 1+1+0 = 2 skift)

SKIFT	TERRÄNG	FÄRDVÄG
+0	Slätt / kust	Väg
+1	Skog / kullar	Stig
+2	Berg / träsk	Obygd

FAROR

Slå **T6** när du reser genom en region och tar dig in i en ny hexagon, för att avgöra dess farorisk:

HÄNDELSE		
T6	FARORISK	SLAG:
1-3	Riskabel	2 om dagen
4-5	Farlig	3 om dagen
6	Dödlig	4 om dagen

Minst ett slag måste gälla för natten, men övriga kan ske när som helst under dagen.

MÖTEN MED FOLK OCH FÄ

Under resor i regioner kan du stöta på andra släkten och varelser (s. 9). Använd följande modell för att avgöra vilken tabell du ska slå på (bosättning, härad eller vildmark):

- **BOSÄTTNING**

- Hexagon med stad eller köping
- Sex hexagoner runt en stad

- **HÄRAD**

- Hexagon med en by eller ett tempel
- Sex hexagoner runt en köping
- Hexagon med ett konstgjort riktmärke

- **VILDMARK**

- Övriga riktmärken

NAVIGERA

Om du misslyckas som stigfinnare (slag för **Vildmarksvana**), slå **T6**:

T6

MISSÖDEN

BLOTTAD: Väder och vind är helt klart emot dig (plötslig storm, stekande hetta och liknande). Ta dig till lä eller slå mot FYS varje **skift** du fortsätter att vandra.

UTMATTNING: Resan dränerar dig. Vila i ett **skift** och ät en ranson mat, eller slå mot STY för att fortsätta vandra.

BAKSLAG: Något hindrar din väg. Det kan exempelvis handla om en svärm insekter, ett dåligt vägval, ett fysiskt hinder, att du tappat något du behöver leta efter eller ett järkecken om stundande fara.

NATUREN: Något i terrängen skapar stora svårigheter för dig. Jordskred, kvicksand, tjock lervälling och liknande.

SKADA: Du ådrar dig en mindre skada, som en stukad ankel eller mindre skärsår. Ta **T6** i skada.

6 Du är **VILSE**.

VÄDER OCH VIND

Slå **2T6** på tabellen nedan vid varje ny dag för att avgöra hur dagens temperatur står sig mot årstidens medeltemperatur.

2T6	TEMP jmfr med MEDELTEMP
2	Kallare
3	Mycket svalare
4-5	Svalare
6-8	Medel
9-10	Varmare
11	Mycket varmare
12	Hetare

Slå sedan för dagens väder, efter vilken årstid det är. Om resultatet inte är **blåsig** kommer det i en tredjedel av fallen vara vädret du slog fram OCH blåsigt. Slå också **T4** för att veta under vilket av dagens skift som vädret kommer slå om.

2T6	VÅR
2	Åska
3-4	Regn
5-6	Halvklart
7-9	Klar himmel
10	Blåsig
11-12	Mulet

2T6	SOMMAR
2-3	Åska
4	Regn
5-6	Halvklart
7-9	Klar himmel
10-11	Mulet
12	Blåsig

2T6	HÖST
2	Åska
3	Snöfall
4	Regn
5-6	Mulet
7-9	Halvklart
10	Klar himmel
11	Blåsig
12	Dimmig

2T6	VINTER
2	Snöstorm
3-4	Snöfall
5	Snöblandat regn
6-9	Klar himmel
10-11	Halvklart
12	Mulet

HÄNDELSE

När du tar dig genom farliga eller okända regioner avgör din farorisk hur många gånger per dag du behöver slå **T12** för att se om några **händelser inträffar**. På nätter och när du vilar räknas **6+** som 'Inget sker', eftersom du inte själv letar efter saker då.

T12	HÄNDELSE	BESKRIVNING
1	Möte	Du stöter på folk, monster eller djur.
2	Spår	Tecken på kommande möten eller händelser.
3	Resande	Du stöter på andra resenärer.
4	Fara	Du finner dig öga mot öga med något farligt.
5	Kuriositet	Något ovanligt eller oförväntat sker.
6	Fynd	Du snubblar över något anmärkningsvärt.
7+	Inget sker	En dags fridfullt resande.

2T6	VAD MÖTS	2T6	REAKTION
2	DRAKE	2-4	Fientlig / hotfull / aggressiv
3-5	MONSTER (s. 13)	5-6	Misstänksam / vaksam / stursk
6-8	SLÄKTE (Bosättning / härad / vildmark) (s. 11)	7-8	Neutral / likgiltig / uttråkad
9-11	VILDA DJUR (Vildsvin, varg, räv, björn eller liknande)	9-10	Nyfiken / öppen / intresserad
12	DEMON	11-12	Vänlig / hjälpsam / pratglad

T6	SPÅR	RESANDE	FAROR	FYND
1	Ljud	Karavan	Naturen	Lägerplats
2	Lämningar	Äventyrare	Banditer	Lya / boplats
3	Avtryck	Yrke (GR s. 13)	Årstidsbunden	Ruin / utpost
4	Närvaro	Bybo	Monster	Uppslutning
5	Manicker	Levebröd (s. 12)	Dålig sikt	Riktmärke
6	Varningar	Ovanlig	Överfall / fälla	Fornfynd

MÖTEN

Slå **2T6** för att få en beskrivning på ett ord om mötets styrka och storlek:

2T6	STYRKA	ANTAL
2-3	Obetydliga	En
4-5	Svaga	Några
6-8	Lagom	Fåtal
9-10	Starka	Flera
11-12	Farliga	Många

Styrka visar på jämförelsen mellan det du möter och en helt vanlig individ av samma släkte, eller mellan det du möter och dig själv, där **lagom** innebär **jämbördig**.

MORAL

Få varelser slåss in till döden. Gör ett moralslag varje gång något av följande sker:

- Första gången någon på egna sidan blir skadad.
- Första gången någon på egna sidan dör.
- Gruppen halveras i styrka.

2T6	MORAL
2-8	Slåss vidare
9-11	Flyr / förhandlar
12	Kapitulerar / ber om nåd

Om fienden slåss vidare även efter det tredje moralslaget kommer de kämpa in i döden.

FÖR SCENEN

När du möter någon kan du använda tabellerna nedan för att se vilka de är och vad de vill:

2T6	AKTIVITET
2-4	Jagar / spårar / slåss
5-6	Äter / slappar / letar mat
7-8	Bygger / boar / inrättar
9-10	Umgås / spelar / underhåller
11	Vaktar / patrullerar / barrikaderar
12	Sover / är sysslolösa / vilar

Slå **T6**, och slå för ett trubbel till mötet om du slår 1-2.

2T6	TRUBBEL
2-4	Förföljd / jagad / under anfall
5-6	Utmattad / irriterad / dåligt ledarskap
7-8	Hungrig / dåligt utrustad / modstulen
9-10	Sjuk / skadad / förgiftad
11	Fängslad / fångad / förbannad
12	Ledarlös / underbemannad / planlös

STÖTA PÅ FOLK OCH FÄ

Springer du på något ute i naturen, kan det – beroende på avståndet till närmsta bebyggelse – vara folk du stöter på. Släkterna som listas nedan är de som är spelbara. Andra finns i sina respektive **hemvister**.

T12	SLÄKTE	T20	BOSÄTTNING	HÄRAD	VILDMARK
1-4	Människa	1	SLÄKTE	SLÄKTE	SLÄKTE
5-7	Halvling	2	SLÄKTE	SLÄKTE	SLÄKTE
8-9	Dvärg	3	SLÄKTE	SLÄKTE	SLÄKTE
10	Alv	4	SLÄKTE	SLÄKTE	SLÄKTE
11	Anka	5	SLÄKTE	SLÄKTE	SLÄKTE
12	Vargfolk	6	SLÄKTE	SLÄKTE	NATTFOLK
		7	SLÄKTE	SLÄKTE	NATTFOLK
T8	NATTFOLK	8	SLÄKTE	SLÄKTE	NATTFOLK
1-3	Svartalf	9	SLÄKTE	SLÄKTE	NATTFOLK
4-5	Orch	10	SLÄKTE	SLÄKTE	NATTFOLK
6-7	Vätte	11	SLÄKTE	NATTFOLK	NATTFOLK
8	Rese	12	SLÄKTE	NATTFOLK	NATTFOLK
		13	SLÄKTE	NATTFOLK	NATTFOLK
T10	SÄLLSYNT	14	SLÄKTE	NATTFOLK	NATTFOLK
1-2	Kattfolk	15	SLÄKTE	NATTFOLK	NATTFOLK
3-5	Grodfolk	16	NATTFOLK	NATTFOLK	NATTFOLK
6-8	Reptilfolk	17	NATTFOLK	NATTFOLK	NATTFOLK
9	Satyr	18	NATTFOLK	NATTFOLK	SÄLLSYNT
10	Karkion	19	NATTFOLK	SÄLLSYNT	SÄLLSYNT
		20	SÄLLSYNT	SÄLLSYNT	SÄLLSYNT

Om det släkte du slagit fram har möjlighet att vara del i eventuella fraktioner, större grupperingar eller viktiga personer kan du slå udda eller jämnt för att se huruvida det är så eller ej.

Du kan byta ut sällsynta slakten med grundsläkterna från Grundreglerna ifall du inte har tillgång till Monsterboken.

ETT SLÄKTESDRAG ELLER TVÅ

T66	MAN	KVINNA	MÅL	BETEENDE	LEVEBRÖD	UTSEENDE
1-1	Anders	Alva	Acceptera	Abnorm	Bonde	Anspråkslös
1-2	Arvid	Annika	Avslöja	Aggressiv	Fiskare	Attraktiv
1-3	Axel	Åse	Avvärja	Arg	Gruvarbetare	Beväpnad
1-4	Bjørn	Astrid	Begrava	Beslutsam	Gycklare	Flott
1-5	Egil	Birgitta	Besegra	Bestämd	Handlare	Formell
1-6	Erik	Dagny	Bestraffa	Diskret	Hantverkare	Förnämlig
2-1	Espen	Elin	Bryta	Driven	Helare	Graciös
2-2	Finn	Embla	Bygga	Enkel	Herde	Grym
2-3	Gorm	Freya	Byta	Girig	Jägare	Hårig
2-4	Gunnar	Frida	Dominera	Glad	Krigare	Illaluktande
2-5	Haakon	Gro	Erhålla	Grov	Ledare	Imponerande
2-6	Harald	Hedda	Falsifiera	Hjärtlös	Legosoldat	Klen
3-1	Holger	Helga	Framställa	Hoppfull	Magiker	Korpulent
3-2	Ivar	Idun	Förminska	Kunnig	Matsamlare	Lantlig
3-3	Jarl	Ingrid	Förstärka	Lat	Mjölnare	Liten
3-4	Kjell	Linnea	Förstöra	Ledsen	Nasare	Lång
3-5	Knud	Liv	Förvränga	Lugn	Pilgrim	Lärd
3-6	Leif	Lotte	Förvägra	Oskyldig	Präst	Lömsk
4-1	Ludvig	Maja	Förändra	Passionerad	Resenär	Mager
4-2	Magnus	Malin	Hjälpa	Passiv	Råskinn	M. huvudbonad
4-3	Njáll	Nora	Lita på	Rastlös	Sjöfarare	Med ögonlapp
4-4	Olaf	Ronja	Lura	Seriös	Skogvaktare	Obehaglig
4-5	Øyvind	Runa	Misslyckas	Självsäker	Smed	Oduglig
4-6	Rasmus	Saga	Modifiera	Skamsen	Snickare	Professionell
5-1	Roar	Sif	Påverka	Skränig	Spejare	Ren
5-2	Rolf	Signe	Rekrytera	Skör	Stenhuggare	Sansad
5-3	Skarde	Sigrid	Reparera	Tafatt	Stråtrövare	Sjuklig
5-4	Soren	Siri	Samla	Taktfast	Tjuv	Smutsig
5-5	Stellan	Solveig	Skapa	Tålmodig	Träsnidare	Smyckad
5-6	Svante	Sunniva	Spionera	Upphetsad	Utböling	Tatuerad
6-1	Torsten	Thora	Upphöja	Vidskeplig	Utstött	Ungdomlig
6-2	Trygve	Thyra	Utmana	Vänlig	Vakt	Utrustad
6-3	Ulf	Tove	Vanhelga	Ytlig	Vägvisare	Väderbiten
6-4	Valdemar	Tuva	Vilseleda	Ängslig	Vävare	Äldre
6-5	Vidar	Tyra	Vägleda	Öppen	Ämbetshjon	Ärrad
6-6	Viggo	Ylva	Återgå	Övertygande	Äventyrare	Överdådlig

MONSTERS HEMVIST

Följande tabeller visar på vad du kan förvänta dig att stöta på inom de huvudsakliga hemvisterna för olika sorters monster.

T20	GROTTOR / RUINER	SKOGAR / TRÄSK	BERG / KULLAR	SLÄTTER / KUSTER
1	Jättespindel	Jättespindel	Grip	Grip
2	Mantikora	Minotaur	Mantikora	Mantikora
3	Minotaur	Vampyr- fladdermöss	Minotaur	Minotaur
4	Harpya	Harpya	Harpya	Harpya
5	Jätte	Troll	Jätte	Troll
6	Troll	Spöke	Troll	Spöke
7	Vampyr- fladdermöss	Skelett	Vampyr- fladdermöss	Skelett
8	Skelett	Gast	Skelett	Gast
9	Gast	Lyktgubbe	Gast	Havsjätte
10	Spöke	Älva	Spöke	Sjöjungfru
11	Likätare	Nymf	Basilisk	Nymf
12	Levande död	Skogsjätte	Kentaur	Basilisk
13	Mumie	Spindelfolk	Pegas	Jättebläckfisk
14	Vampyr	Ulv	Hippogriff	Kalydon
15	Kimera	Bäckhäst	Rock	Kimera
16	Hydra	Medusa	Varulv	Hippogriff
17	Medusa	Kalydon	Vätte	Bäckhäst
18	Baggfolk	Hydra	Ulv	Sjöorm
19	Myrfolk	Svanmö	Medusa	Varulv
20	Jätteamöba	Urträd	Kimera	Ulv

Om du har tillgång till *Monsterboken* kan du använda de platsbaserade varianterna av jättar och troll.

Den markerade linjen i tabellerna visar avdelningen mellan Grundreglerna och *Monsterboken*. Saknar du *Monsterboken* kan du därmed slå **T8** eller **T10** för att enbart få resultat från Grundreglerna.

PLATSORAKEL

Möter du något, råkar ut för en händelse eller bara vill veta var du ska slå läger för natten kan du slå på tabellen nedan för ett **adjektiv** samt en passande plats:

T20	ADJEKTIV	SKOG / TRÄSK	BERG / KULLAR	SLÄTT / KUST
1	Behaglig	Bäck	Bergsklyfta	Buskage
2	Besutten	Damm	Bergstopp	Bäck
3	Dold	Döda träd	Brant sluttning	Flodmynning
4	Död / öde	Fruktträd	Dal	Grotta
5	Fientlig	Glänta	Däld	Hemman
6	Frodig	Grotta	Grotta	Klippsprång
7	Förrädisk	Göl	Hemman	Klyfta
8	Klippig	Hemman	Klippa	Kärr
9	Konstgjord	Håla	Klippavsats	Ljunghed
10	Massiv	Klipputsprång	Klippspets	Lund
11	Mosstäckt	Klyfta	Klippsprång	Låg kulle
12	Murken	Knotigt träd	Klyfta	Lä
13	Ny / färsk	Lund	Källa	Lägerplats
14	Oländig	Lägerplats	Lägerplats	Sandbank
15	Ovanlig	Slukhål	Ravin	Sjö / vik
16	Tom / karg	Snår	Stenbrott	Snår
17	Trång	Sågverk	Tjärn	Tidvattensdam m
18	Vidsträckt	Urskog	Tvärbrant	Vindpinade träd
19	Övergiven	Vattendrag	Uttorkad sjö	Ås
20	Övervuxen	Ö / gräsvall	Vakttorn	Äng

BOSÄTTNINGAR

När du behöver göra saker som att vila, träna, handla, leta rykten, laga utrustning eller bara ta det lugnt behöver du besöka en bosättning.

För att skapa en bosättning börjar du med en stadskärna med en av vardera: **sätesbyggnad, handelsbod, helare, helgedom för traktens gudom och bokhållare.**

Slå sedan ett antal tärningar av en specifik typ, baserat på bosättnings storlek, för att se vilka fler kvarter den består av (samma resultat är möjligt att få flera gånger):

TYP	KVARTER	SLÅ
By	2	T4
Köping	4	T5
Stad	6	T6

Slå så många gånger och med bosättnings storlekstärning:

T#	KVARTER
1	Slum
2	Underklassens
3	Hantverkarnas
4	Medelklassens
5	Religiöst
6	Överklassens

Slå bosättnings storlekstärning en sista gång för att avgöra vem eller vad som styr i sätesbyggnaden:

T#	VEM STYR?
1	Prästerskapet
2	Magistraten
3	Rådet
4	De äldre
5	Gille
6	Adelsperson

Varje kvarter ska även ha **T4 sevärtheter**:

T6	SLUM	UNDERK.	HANTV.	MEDELK.	RELIGIÖST	ÖVERK.
1	Handelsbod	Marknads-plats	Marknads-plats	Marknads-plats	Kyrkogård	Marknad
2	Lagerhus	Taverna	Taverna	Taverna	Mindre tempel	Bibliotek
3	Basar	Hantverkare	Hantverkare	Hantverkare	Bibliotek	Slott / borg
4	Lump handel	Arena	Smyckes-smed	Medikus	Större tempel	Adels-residens
5	Kvarters-krog	Kvarters-krog	Teater	Bokhållare	Pilgrimsmål	Teater
6	Spelhåla	Fältskär	Gillessal	Skräddare	Bortglömd helgedom	Salong

T66	PREFIX	SUFFIX	SKICK	SYFTE	SEVÄRDHET	UTSEENDE
1-1	Anne-	-arp	Avskild	Administration	Akademi	Befäst
1-2	Blad-	-berga	Bristfällig	Befästning	Bank	Belamrat
1-3	Blek-	-bo	Enorm	Bevarande	Bondgård	Brännskadat
1-4	Bryt-	-boda	Fridfull	Boskapsskötsel	Flod	Dunkelt
1-5	Dunkel-	-borg	Färgglad	Broskötsel	Fruktodling	Dystert
1-6	Fager-	-bro	Glåmig	Bryggning	Färgeriverk	Festligt
2-1	Fall-	-by	Historisk	Dammskötsel	Gillesal	Fritt
2-2	Flint-	-bäck	Intressant	Djuravel	Gruva	Förmöget
2-3	Frost-	-dalen	Lantlig	Erövring	Hamn	Förtryckt
2-4	Gamle-	-däld	Liten	Fiske	Helig plats	Genomtänkt
2-5	Grön-	-fors	Medelmåttig	Glasbruk	Herrgård	Högljutt
2-6	Himmels-	-fred	Miserabel	Gruvdrift	Kapell	Högtidligt
3-1	Hjul-	-grena	Mystisk	Handel	Karavanled	Inmurat
3-2	Hög-	-hagen	Mäktig	Hantverk	Klocktorn	Kallt
3-3	Kvarn-	-hamma	Mörk	Historia	Kloster	Kommersiellt
3-4	Låg-	-hamn	Nedslagen	Jakt	Konvent	Lantligt
3-5	Lång-	-hem	Nybyggd	Jordbruk	Kvarn	Livligt
3-6	Löse-	-hestra	Orosfylld	Keramik	Kyrkogård	Missunnat
4-1	Mellan-	-holm	Pittoresk	Kolonisering	Lärosäte	Myllrande
4-2	Norr-	-hult	Påfallande	Konstruktion	Magiskt forum	Nedgången
4-3	Ny-	-kante	Ren	Kvarndrift	Manufaktur	Omskött
4-4	Rike-	-landa	Skadad	Logi	Marknadsplats	Packat
4-5	Röd-	-lida	Smutsig	Läkekonst	Minnesmärke	Produktivt
4-6	Salt-	-lund	Spektakulär	Magisk teori	Myntprägel	Pulserande
5-1	Sten-	-måla	Stökig	Medicinsk lära	Offerplats	Rent
5-2	Stor-	-reda	Torr	Myntslagning	Palats	Segregerat
5-3	Storm-	-rum	Trygg	Pilgrimsfärder	Ruin	Sekteristiskt
5-4	Svart-	-ryd	Tråkig	Religion	Själagård	Smutsigt
5-5	Söder-	-sjö	Uråldrig	Saltbrytning	Skog	Sprudlande
5-6	Tagg-	-stad	Vacker	Skogsskötsel	Slott	Symmetriskt
6-1	Ut-	-ström	Varm	Smide	Smedja	Terrasserat
6-2	Vit-	-tofta	Välmående	Sömnad	Stadspark	Trångt
6-3	Väster-	-torp	Vämjelig	Underhållning	Stenbrott	Upphöjt
6-4	Yx-	-udde	Ärofylld	Utbildning	Tempel	Upproriskt
6-5	Ädel-	-vik	Överdådig	Utforskning	Tullbro	Öppet
6-6	Öster-	-ås	Övergiven	Örtkunskap	Vivarium	Överdådigt

HÄNDELSE I STADEN

När du för första gången anländer, återvänder till eller tillbringar en längre tid i en bosättning finns det en risk att något skett, sker eller kommer ske i rollpersonens närhet. Slå **T6**, och på en etta slå på tabellen nedan för en händelse:

	HÄNDELSE	NÄR
1	Belägring / plundring	Nyligen
2	Brand / storm	Pågående
3	Ceremoni	Pågående
4	Festival	Pågående
5	Finbesök	Snart (T4 dagar)
6	Förlorad / stulen resurs	Snart (T6 dagar)
7	Monster har siktats	
8	Mord	
9	Rymling / skandal	
10	Smitta	
11	Stormarknad	
12	Turnering / tävling	

MÖTEN I STADEN

Att stöta på folk i en stad är inget konstigt. Slå **T6** när du utforskar okända kvarter, sevärdheter eller rör dig mycket i en bosättning, och på en etta slå på mötestabellen nedan.

T20	VEM	VAD
1	Fiskare	Alliera
2	Fältskär	Angripa
3	Cycklare	Avstyra
4	Handlare	Byta
5	Herde	Bönfalla
6	Hyrsvärd	Erbjuda
7	Krigare	Fly
8	Kurir	Frälsa
9	Magiker	Hota
10	Nasare	Hämta
11	Pilgrim	Kontrollera
12	Präst	Köpslå
13	Smed	Meddela
14	Stenhuggare	Påverka
15	Tiggare	Reparera
16	Tjuv	Resa
17	Tjänstehjon	Spionera
18	Vakt	Ta
19	Vägvisare	Utmana
20	Äventyrare	Övertyga

Använd ovanstående händelser för att göra världen mer levande och få fler källor till uppdrag.

OLIKA RYKTEN

T66	RYKTE
1-1	Mörk magi sjuder i hemlighet.
1-2	Banditer har slagit läger i närheten.
1-3	Sällsynta resurser finns för den girige.
1-4	En förlorad skatt har påträffats.
1-5	En återuppståndens religion styr i bakgrunden.
1-6	Ett förlorat bibliotek håller uråldriga hemligheter.
2-1	En forntida härskare begravde sig med rikets alla skatter.
2-2	Kättare och avfällingar konspirerar i nattens mörker.
2-3	Förlorad kunskap, för mäktig att nyttjas, ligger begravnen här.
2-4	Vildsinta hedningar har siktats.
2-5	En lömsk varelse i vildmarken skadar resenärer.
2-6	Ett skändligt altare sprider ånyo sitt korrupperande budskap.
3-1	En stulen skattgömma finns gömd här.
3-2	Ett urtida fältslag skedde här, och påverkar fortfarande platsen.
3-3	Något kraftfullt har här förstörts.
3-4	Mörkrets krafter åkallas här.
3-5	En ny sekt bildas.
3-6	En episk hemlighet har avslöjats.
4-1	En adelsperson gömmer sig i trakten.
4-2	En utländsk dignitär har fått in en fot in i maktens korridor.
4-3	En viktig ritual har störts / avbrutits.
4-4	Sjukdom sprider sig genom karantänen.
4-5	En förbannelse uppfylls.
4-6	En mörk pakt ser dagens ljus.
5-1	En blodtörstig sekt söker sitt offer.
5-2	Ett jaktlag samlas, ty en legendarisk best har siktats.
5-3	Profeten varnar att slutet är nära.
5-4	De döda vaknar om ingen övervakar kyrkogården.
5-5	Bosättnings styre är påverkat bakom kulisserna.
5-6	Någon utstött har kommit tillbaka för att hämnas.
6-1	Något lurar under ytan.
6-2	Om elden någonsin slocknar kommer de ta fler av de boende.
6-3	Den nedbrända byggnaden misstänks ha varit anlagd.
6-4	En stöldvåg sveper genom bosättningen.
6-5	En för bosättningen viktig person påträffas död på morgonen.
6-6	Ett mörkt förflutet har uppdagats.

LEGOHJON

Tycker du dig behöva assistans ute på äventyret, kanske ett hyrsvärd eller någon med expertfärdigheter? Då kan det vara läge att se över att hyra in ett legohjon.

FINNA ETT LEGOHJON

Spendera **5 silver** för att under **en vecka** ges möjlighet att söka efter legohjon. Slå en gång om **dagen** för att se om någon söker lyckan.

PLATS	T6 CHANS
Bygd	1-2
By	1-3
Köping	1-4
Stad	1-5

SORTER

Legohjon kommer i **tre olika sorter**, där en **expert** och ett **hyrsvärd** även har ett relevant **yrke** (*Grundregler* s. 13).

- 1. FACKELBÄRARE:** Bär fackla och extra utrustning. Kan ha enstaka färdigheter. Deltar ej i strid.
- 2. EXPERT:** Bär fackla och extra utrustning. Har ett par färdigheter som expertis. Deltar ej i strid.
- 3. HYRSVÄRD:** Går i förväg för att undersöka, deltar i strid och bär skatter.

FÖRMÅGOR

Alla legohjon har en **viktigaste grundegenskap**, ett par **färdigheter** och en **dagslön** som slås fram nedan.

SORT	VIKTIG GE	FÄRDIGHETER	DAGS LÖN
Fackelbärare	7+T4	T2	T6
Expert	10+2T4	2T4	2T6
Hyrsvärd	11+T6	2T4	3T6

FÄRDIGHETER

Välj legohjonets färdigheter efter deras yrke, eller personlig preferens. Viktigaste GE avgör FV i det den baseras på. Eventuella andra färdigheter har FV 10.

LOJALITET

Varje legohjon har 3 + grundchans KAR i **lojalitet**. Slå för lojalitet när legohjonet utsätts för dödlig fara eller när äventyret avslutats, genom att slå **2T6 mot lojalitet**:

- **Under:** Hen stannar kvar en stund till.
- **Lika med:** Hen stannar kvar om hen får T4 mer i dagslön. Sänk lojalitet med 1.
- **Över:** Hen lämnar dig.

Legohjon ökar eller minskar även i lojalitet beroende på hur äventyret går, hur mycket skatter ni finner och hur du agerar gentemot hen.

HYRA IN ETT LEGOHJON

Om du tycker att ett legohjons lön är godtagbar kan du välja att hyra in hen. Du kan också slå för **Köpslå**. Ett lyckat slag **sänker** lönen med **20 %**, men ett misslyckat sänker **lojalitet** med **1**. Du kan också **erbjuda 20 %** högre lön för att öka **lojalitet** med **1**.

STRID

Ett hyrsvärd kommer sällan riskera livet för dig, hur hög dagslön de än må ha. Slå **T6** ifall du når **0 kp**:

T6	LEGOHJONETS ÖDE
1	Hyrsvärdet kämpar tappert, men faller tyvärr i striden.
2-5	Hyrsvärdet flyr. Slå mot lojalitet . Lyckas slaget kommer de tillbaka när striden tagit slut, efter T4 kvartar .
6	Hyrsvärdet offrar något från din utrustning för att släpa dig till säkerhet. Du återfår 1 kp och vaknar upp efter T4 kvartar .

UTRUSTNING

Ett legohjon har sitt **yrkes** startutrustning, samt bär den utrustning du förser hen med.

LÖN

Legohjon föredrar en veckas lön i förskott. Ett slag mot Övertala kan dock få hen att gå med på att få betalt efter avklarat äventyr.

KARAKTÄRSDRAG

Använd tabellen nedan för att snabbt generera anledningen till att legohjonet tog kontakt med dig, samt en personlig egenhet:

T20	ANLEDNING	EGENHET
1	Ansvar	Allt för generös
2	Berömmelse	Brygger äckligt te
3	Bistånd	Djupt religiös
4	Familjeplikt	Fipplar
5	Få tillgivenhet	Hatar att laga mat
6	Efterhängsen	Klagar
7	Girighet	Klottrar
8	Bli rik	Militant nykterist
9	Heder	Naiv
10	Kryptiskt	Otålig
11	Leda	Räknar döda monster
12	Mysterium	Samlar på minnessaker
13	På flykt	Svär som en borstbindare
14	Rykte	Tuggar konstant
15	Söker kunskap	Tveksam hygien
16	Spännings-sökande	Täljer
17	Upprättelse	Undviker vatten
18	Vedergällning	Vidskeplig
19	Vill utforska	Yvig värdighet
20	Ära	Älskar talesätt

ÄVENTYRET

Använd nedanstående tabeller för att skapa ett grottkräl:

[MÅL] den [ADJEKTIV] [TINGEST] som finns på den [BESKRIVANDE][PLATS]

T20	MÅL	ADJEKTIV	TINGEST	BESKR.	PLATS
1	Avslöja	Besudlade	Amulett	Avvikande	Avgrunden
2	Bevara	Demoniska	Blotben	Bländande	Dalen
3	Frakta	Dolda	Bok	Förbannade	Dungen
4	Förstöra	Förbjudna	Grimoar	Fördärvade	Floden
5	Gömma	Förhäxade	Harpa	Förgättna	Gläntan
6	Helga	Förlorade	Juvel	Förstörda	Grottan
7	Hitta	Glömda	Karta	Giftiga	Heden
8	Hämta	Gömda	Kista	Heliga	Hemman
9	Leverera	Helgade	Klenod	Hemliga	Hygget
10	Sabotera	Infekterade	Relik	Hemsökta	Klippan
11	Skydda	Korade	Relikvarie	Monstruösa	Kumlet
12	Spåra upp	Kätterska	Ring	Orörda	Lunden
13	Stjåla	Magiska	Rustning	Rötna	Ravinen
14	Såkra	Snärjda	Skatt	Skylda	Sjön
15	Ta bort	Stulna	Smycke	Skämda	Skrevan
16	Undersöka	Trolska	Staty	Söndrade	Slagfältet
17	Utforska	Uppväckta	Stav	Urtida	Snåret
18	Återhämta	Utvalda	Sten	Vanhelgade	Vistet
19	Återlämna	Vidunderliga	Talisman	Övergivna	Åsen
20	Återställa	Övergivna	Vapen	Övervuxna	Ödemarken

När du väl kommer till en äventyrsplats (s. 23) kommer du att slå fram fler detaljer för att se vad för slags oväntade händelser som utspelar sig där.

Se listan över tingestar som vägledande grupper av föremål, snarare än snäva precisheter. Det vill säga, får du en tingest som grimoar, amulett eller harpa kan du byta ut den mot något inom samma grupp, som en spåkula, medaljong eller lyra om du känner att det passar bättre. Du kan även använda **inspirationstabellen** från Ensam i avgrundsgapet för fler idéer.

KAMPANJEN

Föredrar du att spela en längre kampanj som bygger på grundarbete, utredningar, resor, flera grottkräl och så vidare kan du slå på tabellerna nedan. Resultatet blir ett överblicksnarrativ som du kan forma efter din region och nuvarande spel. Tabellerna kan också användas som stadshändelser när du kommer till en bosättning.

T#	T4 NÄR...	T6 EN...	T8 BLEV...	T10 GÄLLANDE...	T12 VID EN...	T20 OCH DET INVOLVERAR
1	Precis nu	Ofrälse	Anklagad	Sekts göranden	Torn	Uråldrig förbannelse
2	Under gårdagen	Magiker	Arresterad	Saknade reliker	Krypta	Hemlig sam- mansvärjning
3	Förra veckan	Adels- / hovperson	Förhörd	Försvunnen person	Grav	Nyligen skedd naturkatastrof
4	Förra månaden	Religiös gestalt	Ignorerad	Sjukdoms utbrott	By	Hedniska folksagor
5	—	Lärd	Tagen på bar gärning	Grovt överfall	Helge- dom	Kraftfull magi
6	—	Äventyrare	Inblandad	Gravplundring	Gruva	Politiska handlingar
7	—	—	Beskylld	Monsterattack	Slott	Planerat lönnmord
8	—	—	Insyltad	Utlösa en förbannelse	Bondgård	Försvunnen arvtagare
9	—	—	—	Svart magi	Ruin	Ensam vittne
10	—	—	—	Bistå demoner	Utpost	Förbjuden bok
11	—	—	—	—	Herrgård	Liknande händelse
12	—	—	—	—	Tempel	Historisk händelse
13	—	—	—	—	—	Förlorad skatt
14	—	—	—	—	—	Mäktiga rivaler
15	—	—	—	—	—	Stulna föremål
16	—	—	—	—	—	Drakar
17	—	—	—	—	—	Fördömd relik
18	—	—	—	—	—	Profetia
19	—	—	—	—	—	Ny fraktion
20	—	—	—	—	—	Glömd legend

ÄVENTYRSPLATSEN

När du väl kommer fram till äventyrsplatsen behöver du hitta grottan du ska ner i. Slå på tabellerna nedan för att få en bild av vad det är för plats:

T20	HÄR FINNS EN / ETT...	BYGGT AV...	ÖVERGIVEN FÖR...	VÄGEN IN ÄR...
1	Altare	Alkemister	Angrepp	Djupt i ett hål
2	Arena	Demoner	Förbannelse	Dold av dimma
3	Arkiv	Desperat allmoge	Förstörelse	Dold av tidens tand
4	Avgudabild	Drakdyrkare	Förvandling	Enkelt att nå
5	Barrikad	Fjärran fiender	Grymhet	Framträdande
6	Citadell	Forntida hjälte	Hemligheter	Förseglad
7	Dyrkans- objekt	Fromma pilgrimer	Hädelse	I en kulle
8	Fristad	Förbjuden sekt	Konflikt	I en stencirkel
9	Fängelse	Fördömd arvinge	Korruption	Inuti en ravin
10	Gruva	Galen magiker	Kunskap	Inuti en ruin
11	Krypta	Hemligt sällskap	Magi	Mosstäckt
12	Kunskapsplat s	Isolerat folk	Makt	Nere i grottan
13	Laboratorie	Kultister	Odöda	Nerför en stege
14	Mötesplats	Lärda	Raseri	Omgiven av död
15	Något inlåst	Nasare	Skapelse	Tydligt synlig
16	Observatorie	Paranoid furste	Svek	Täckt av krypdimma
17	Samlingsplats	Riddarorden	Tillväxt	Täckt i runor
18	Tempel	Rik mecenat	Vidskepelse	Under en grav
19	Underjordiskt valv	Soldater	Vidunder	Under vatten
20	Verkstad	Övergiven orden	Överlevnad	Vid en staty

Använd resultatet tillsammans med anledningen till att du är på platsen för att avgöra dess **hot** (s. 28). Ett hot är en annalkande fara, fiende eller tidsbegränsning som kan komma att påverka ditt äventyr i grottan.

PLATSDETALJER

Slå **T6** för **storlek** och **hotnivå** när du kommer fram. Storlek visar hur många rum grottan har som minst. Hotnivå visar hur farlig grottan är, hur snabbt **hotet** närmar sig och hur ofta du behöver slå **händelseslag**.

T6	STO	HOTNIVÅ	HÄNDELSE-SLAG EFTER...
1	6	Osäker / T10	3 kvartar
2	8	Osäker / T10	3 kvartar
3	8	Osäker / T10	3 kvartar
4	10	Farlig / T8	2 kvartar
5	10	Farlig / T8	2 kvartar
6	12	Dödlig / T6	1 kvart

T6	INVÅNARE	STY
1	Nattfolk	T4
2	Kultister	T6
3	Banditer	T8
4	Odöda	T10
5	Grundsläkte	2T6
6	Fraktion	2T8

Slå sen **T6** två gånger för att se vad platsens huvudsakliga invånare är, samt deras styrka. Du kan fråga **Oraklet** (s. 3) varför de befinner sig på platsen.

Slå för **monsters hemvist** (s. 13) och **beteende** (nedan) ifall du stöter på en ovälkommen gäst.

Slutligen ska platsens **slutboss** slås fram. Slå först **T6** för att avgöra dess typ: **1-3** - grottans **invånare**, **4-5** - slå för **härad** (s. 11) och **6** - slå för monsters hemvist. Slå sedan för en **egenhet** till slutbossen, och ett **yrke** (GR s. 13) om du känner att det behövs:

T8	BETEENDE
1	Bitsk
2	Rovlysten
3	Nyfiken
4	Desperat
5	Hånande
6	Rastlös
7	Arg
8	Uttråkad

T20		EGENHET	
1	Galen	11	Fördärvande
2	Kraftfull	12	Girig
3	Odöd	13	Uråldrig
4	Rubbad	14	Abnorm
5	Slug	15	Grym
6	Agressiv	16	Stinkande
7	Stingslig	17	Otäck
8	Brutal	18	Kättersk
9	Bestialisk	19	Beslutsam
10	Blodtörstig	20	Mystisk

UTFORSKNING

Att utforska en grotta görs genom att du rör dig från rum till rum som ett punktkräl (vägen mellan punkterna/rummen är inte relevant). Gör så här:

1. Flytta till ett nytt rum och slå **T4**, och slå sen så många gånger på tabellen nedan för **detaljer**, samt resultatets tabell.
2. När du har koll på hur rummet ser ut slår du för dess **innehåll**.
3. **Utgångar** leder till nya rum, **förbindelser** går mellan upptäckta, men ej utforskade, rum (rita upp som ett rutnät för att kartlägga grottan).
4. När du nått **grottans storlek** kopplar du samman **utforskade rum** med det **närmaste utforskade rummet**, för att undvika återvändsgränder.
5. Det tar **fem minuter** (en tredjedels kvart) att flytta sig mellan två rum.

T6	DETALJER	T20	ALLMÄN DEKOR	OMGIVNING
1	Allmän dekor	1	Urna / krus	Unken luft
2	Specifik dekor	2	Bråte / skräp	Sprickor i golvet
3	Specifik dekor	3	Aska / fackelrester	Vattenpölar
4	Omgivning	4	Lanterna / ljusstakar	Stark blåst
5	Omgivning	5	Bänkar / stolar	Stillastående vatten
6	Fara / risk	6	Eldgrop / ugn	Mögligt
		7	Rep / kedjor	Träck och urin
T12	FARA / RISK	8	Tunnor / kistor	Svampigt
1	Överfall	9	Mattor / filtar	Slemmigt
2	Ljus	10	Glasprydnader / kittel	Historisk kuriositet
3	Giftgas	11	Målning / fresker	Varm fläkt
4	Dålig sikt	12	Örter / kryddor	Rutten växtlighet
5	Blockerad väg	13	Skulpturer / prydnader	Kalkavlagringar
6	Farligt fall	14	Trasiga vapen / rustning	Nednött
7	Infångning	15	Sprickor / hål	Aska i luften
8	Instabilitet	16	Köksutrustning / mat	Knarr och gnissel
9	Låst dörr	17	Kött / ben	Använt
10	Fällgaller	18	Skriftrullar / pergament	Kallt drag
11	Drunkning	19	Bord / arbetsbänkar	Klibbig beläggning
12	Dåligt fotfäste	20	Olja / rökelse	Besynnerlig lukt

GROTTANS MÅL

När **hälften** av grottans antal rum är utforskade börjar du för varje nytt rum slå en tärning baserat på **storlek** (8 rum = T8). Varje utforskat rum över hälften ger **+1**. Får du över **storlek** hittar du ditt mål, annars är det i **sista** rummet.

INNEHÅLL

Varje rum kan innehålla något, som exempelvis ett möte, en händelse, en fälla eller en skattgömma.

T6	INNEHÅLL	SPECIAL	UTGÅNGAR
1	Möte	Skatt	1 förbindelse
2	Händelse	Skatt	2 förbindelser
3	Fälla	2 Skatter	1 utgång
4	Ingenting	Trappa	1 utgång
5	Ingenting	SLP	2 utgångar
6	Special	Mysterium	3 utgångar

Slå två **T6**, en för **innehåll** och en för **utgångar**. Om ett **möte** på grund av narrativet inte är möjligt kan du slå för en **händelse** istället.

T12 HÄNDELSER

1	Hot
2	Spår
3	Belägenhet
4	Motgång
5	Tidstjuv
6	Upptäckt
7+	Ingenting

HÄNDELSER

Du kan slå **T12** för en händelse när det passar. De som slagits fram genom **innehåll** ovan slås med **T6**.

- **HOT:** Öka **hotnivån** med 1. Hotet kommer när mätaren **nått sitt tak**.
- **BELÄGENHET:** Något i din direkta närhet förändras, antingen till det bättre eller det sämre.
- **TIDSTJUV:** Något tvingar dig att slösa tid. Dra bort en kvart från något med varaktighet.

T6	SPÅR	BELÄGENHET	MOTGÅNG	UPPTÄCKT
1	Ljud	Terräng	Blockad	Historisk
2	Lämningar	Miljö	Skada	Fördel
3	Avtryck	Åtkomst	Utsatthet	Helande
4	Närvaro	Stabilitet	Proviant	Utrustning
5	Manicker	Sikt	Utrustning	Hemlighet
6	Varning	Ovanligt	Överfall / fälla	Skatt

SLUTBOSSEN

Slutbossen finns alltid i det rum som är ditt mål. Du måste besegra eller kringgå slutbossen för att nå målet.

ROTA RUNT

Du kan stanna till när som helst och **rota runt** i rummet du befinner dig i. Det inkluderar saker som att kolla igenom en dräpt fiendes packning, rota genom bråte eller kolla in i skåp och liknande efter ting. Det **tar en kvart** att rota runt två gånger. Slå **T10** på tabellen nedan:

T10	DU HITTAR:
1	En fälla!
2-4	Ingenting
5	Utrustning (från GR)
6	Småsak
7-9	Skattkort
10	Skattkort och slå igen

T6	UTRUSTNING FRÅN GRUNDREGLERNA
1	En ranson mat
2	Bruksföremål (T5, s. 77)
3	Ljuskälla (T6, s. 78)
4	Änterhake / rep
5	Medicinsk utrustning (T6, s. 79)
6	Verktyg (T10, s. 78)

T6	SMÅSAK
1	Nyckel
2	Talisman
3	Dyrkar, enkla
4	Platsens hemlighet
5	Karta
6	Något historiskt

FINNA DOLDA TING

Vill du leta igenom ett rum ännu noggrannare kan du stanna och slå för **Finna dolda ting**. Då kan du hitta lönndörrar, hemligheter och skatter som finns i rummet du är i. Oavsett om slaget lyckas eller ej tar det **en kvart** och **höjer hotnivån** ett steg.

Slå på tabellen nedan om slaget **lyckas**:

T10	DU HITTAR:
1	Ett överfall!
2	Fälla: Slå om på tabellen ifall du lyckas desarmera den, men ignorera detta resultat
3	Lönngång: Lägg till en förbindelse till ett redan utforskat rum
4	Lönrum: Säker plats att vila på. Kan inte förbindas med andra rum.
5	Ledtråd: Få +1 på slaget för att finna grottans mål
6-8	Skattkort
9-10	Två skattkort och slå igen

Misslyckas ditt slag hittar du inget, men du slår för en **händelse**.

FÄLLOR

När du letar i ett rum finns en god risk att du den hårda vägen hittar en **fälla**.

Slå nedan för fällans **funktion** och **komponent** för att veta vad för slags fälla du precis löst ut.

T8	FUNKTION	KOMPONENT
1	Kväva / täcka	Fallgrop / höjd
2	Krossa / kollapsa	Element / ljus
3	Överfalla / överraska	Vapen / projektil
4	Snärja / fånga	Gas / gift
5	Varna / attackera	Larm / fiende
6	Utlösa / släppa lös	Barriär / dörr
7	Blockera / stänga in	Passage / terräng
8	Imitera / skapa	Magi

GILLRA OM EN FÄLLA

Om du lyckats desarmera en fälla kan du lägga **en kvart** på att gillra om den, så du kan leda in en fiende istället. Kräver ett lyckat slag för **Fingerfärdighet**.

HOT

I varje grotta finns ett hot som lurar i faggorna, som långsamt kryper sig närmare och som alltid tvingar dig vidare framåt.

Hotnivån börjar på tärningens **etta** och ökar vid diverse olika tidsförslösande aktiviteter du tar dig an, som att leta efter saker, vila, slå demonslag eller om du slår fram ökande hot som en **händelse**.

Den ökande hotnivån kan vara osynlig för rollpersonen, eller visas i små detaljer om hur läget förvärras för varje steg du tar.

När **hotnivån når sitt tak** kommer hotet ifatt dig, och du behöver omedelbart hantera det. Gör du det kan du välja att antingen ta ett nytt hot, eller återställa **hotnivån till 1**.

T10	EXEMPELHOT
1	Hotfull ritual
2	Sönderfallande byggnad
3	Förstärkning
4	Översvämning
5	Jagad av ett monster
6	De döda vaknar till liv
7	Giftiga gaser
8	Rötan sprider sig
9	Spöklika hemsökelse
10	Förblindad tillvaro

TABELLER FÖR SPECIFIK DEKOR

T20	ALTARE	ARENA	ARKIV	AVGUDABILD
1	Avbildade ritualer	Fängelsecell	Arbetsbänk för bokreparationer	Altare
2	Bevarade kroppsdelar	Grovt fixad minnesplats	Bokhyllor	Arbetsstation
3	Dödskallar	Intorkat blod	Bokstaplar	Astrolab
4	Eldfat	Kedjor / bojor	Färg / bläck	Bassäng
5	Inskriptioner	Kvarlevor och ben	Förstoringsglas	Bord och stolar
6	Monoliter	Massgrav	Förvaringskista	Burar
7	Mystiska ben	Mecenatfana	Glasmonter	Djurskallar
8	Offerskålar	Medicinsk utrustning	Journaler	Djurstatyer
9	Pelare	Piskor	Kartor	Flaskor / burkar
10	Ritualmask	Polletter för vadhållning	Kollegium	Fyrfat
11	Rostiga svärd	Poängräkning på väggen	Lim / klister	Galdrastav
12	Runstenar	Provisorisk helgedom	Läslampa	Glasvialer
13	Slitet rep	Skrivböcker	Pergament	Gobeläng
14	Små burar	Slitna rustningsdelar	Skriftrullar	Kittel
15	Småburkar	Stor bur	Skrivbord och stolar	Läderinbundna böcker
16	Stenbord	Stridsarena	Skrivkol	Runstenar
17	Stentavlor	Tomma vinlägel	Skrivtavlor	Skriftrullar / pergament
18	Verktyg för vivisektion	Trasiga vapen	Statyer / relikier	Skulpturer
19	Väggmålningar	Vaktpost	Uppstoppade djur	Styckade djur
20	Örtaknippen	Väggklotter	Veläng	Torkade örter

T20	BARRIKAD	CITADELL	DYRKANSOBJ.	FRISTAD
1	Baner	Baner	Altare	Enkla rumsavdelare
2	Belägringsvapen	Belägringsvapen	Astral utrustning	Förlorad historia
3	Bärbar helgedom	Bokhyllor	Avgudabilder	Gemensam kokvrå
4	Bärbar smedja	Bäddar	Bokhyllor	Grova filter
5	Djurben	Fyrbåk	Bönemattor	Grunda gravar
6	Eldgropar	Järnportar	Detaljerade målningar	Hägn
7	Fanor	Kennel	Journaler	Krimskrams
8	Fängelsecell	Krenelering	Klädedräkter	Lergods
9	Halmbäddar	Köksutrustning	Kvarlevor från djur	Luggslitna kläder
10	Kartor	Långbord	Kätterska texter	Nål och tråd
11	Rapporter från spejare	Pilförvaring	Lerstatyetter	Provisoriska bäddar
12	Rustningsställ	Runda bord	Magiska symboler	Provisoriska oljelampor
13	Signalflaggor	Rustningsställ	Panteon	Slevar och skålar i trä
14	Skriftrullar / pergament	Sadelkammare	Runstenar	Slipstenar
15	Träbord	Skrivbänkar	Rökelsekar	Små eldgropar
16	Tält	Stegar / änterhakar	Skriftsamlingar	Små gudabilder
17	Uttjänt utrustning	Träningsdockor	Sniderier	Säckar
18	Polletter för vadslagning	Tunnor	Stentavlor	Tunnor och vattenskin
19	Vapenförvaring	Vapenställ	Sängar	Verktyg i hjorthorn
20	Verktyg	Ässja	Trasiga relikier	Välanvänd jaktutrustning

T20	FÄNGELSE	GRUVA	KRYPTA	KUNSKAPSPLATS
1	Bojor	Anvisningar på väggen	Balsamerings- verktyg	Bok Astronomi
2	Brännjärn	Brutna stöttepelare	Ceremoniella kläder	Bok Folksagor
3	Burar	Bäddar	Dammiga stentavlor	Bok Handelsvägar
4	Grova bestick	Cistern	Döda gravplundrare	Bok Krigsberättelser
5	Handgjorda spelpjäser	Eldgrop	Fyrfat	Bok Kända bestar
6	Intorkat blod	Enkla oljelampor	Gobelänger	Bok Lingvistik
7	Nordlands järngardiner	Gamla skelett	Golvmosaik	Bok Tionden och taxor
8	Potta i lera	Grottmålningar	Historisk kuriositet	Bok Örtkunskap
9	Ristade väggbilder	Gruvdrög	Kistor	Bänkar
10	Rostiga kedjor	Hackor och spadar	Lergods	Diktsamlingar
11	Skampåle	Hammare	Libationsskål	Heraldikböcker
12	Skelett	Malmgångar	Mumifierade kroppsdelar	Kartor
13	Smutsiga bandage	Malmhund	Möblemang	Kataloger
14	Sträckbänk	Smältdegel	Offergåvor	Lertavlor
15	Stupstock	Stegar	Pelare	Läsbänkar
16	Trasor	Stensamlingar	Ruttna offergåvor	Läspulpet
17	Trähinkar	Stora krukor	Skelettdelar	Religiösa texter
18	Tältsängar	Säckar / korgar	Stensarkofag	Skriftrullar
19	Vaktpost	Trästockar	Tron	Skrivbord
20	Välanvänt rep	Ventilationsschakt	Väggmålningar	Stolar

T20	LABORATORIE	MÖTESPLATS	NGT INLÅST	OBSERVATORIE
1	Alembik	Blodfläckar	Alkemiska ingredienser	Astrolab
2	Alkemist klotter	Bord	Blodfläckar	Bord
3	Bord	Brev med brutna sigill	Bojor	Bäddar
4	Brännare	Eldgrop	Det inlåstas lämningar	Fyrfat
5	Bänkar	Filtar	Diagram / bilder	Glaslinser
6	Böcker	Förfalsknings-verktyg	Enkel rustning	Lampor
7	Flaskor	Förklädnader	Förvarings-kistor	Mätverktyg
8	Galdrastav	Gammal mat	Icke-dödliga vapen	Ovanliga stenar
9	Glasbägare	Kartor	Järngaller	Planetmodell
10	Karaff	Kasserade kåpor	Kraftiga rep	Ritual-anteckningar
11	Kittel	Kikhål	Loggbok	Rökelsekar
12	Lampa	Masker	Runor	Skriftrullar / pergament
13	Mortel och stöt	Rep	Skrivböcker	Skrivböcker
14	Mätverktyg	Semaforer	Specialverktyg	Statyetter
15	Pergament och bläck	Skrivböcker	Tecken på kamp	Stjärnkartor
16	Pulver	Spegel	Titthål	Stolar / bänkar
17	Slev / gryta	Stolar	Tomma tråg	Teleskop
18	Tråg	Stycken av chiffer	Tunga kedjor	Tumlade stenar
19	Vattenur / timglas	Udda verktyg	Vaktposter	Vattenur / timglas
20	Våg och vikter	Vinflaskor	Varnings-skyltar	Viskande horn

T20	SAMLINGSPLATS	TEMPEL	UNDERJ. VALV	VERKSTAD
1	Allmoseskål	Avgudabild	Behållare / krus	Arbetsbänk
2	Baner / fanor	Biktstol	Bevarade exemplar	Djurskinn
3	Bänkar / bord	Bönebänkar	Flaskor / behållare	Formar
4	Böcker / liggare	Bönematta	Historisk kuriositet	Garvnings-verktyg
5	Central eldstad	Gobeläng	Kistor / koffertar	Hammare / tänger
6	Djurben	Helgedom	Kläder / textilier	Kol
7	Dryckeshorn	Heliga skrifter	Mosaik / väggmålning	Krus
8	Kistor / låsta skrin	Heliga symboler	Målningar	Mejslar / filar
9	Krigstroféer	Klädedrakter	Möbler	Metallskräp
10	Köksutrustning	Korbänkar	Nycklar	Mätverktyg
11	Muggar / bägare	Läspulpet	Pedestaler	Nålar / sylar
12	Sidobord	Målningar	Planetglober / kartor	Ritningar
13	Skriftrullar / pergament	Offertorium	Relikvarie	Råmalm
14	Spottkoppar	Pelare	Skriftrullar / pergament	Skruvstäd / klämmor
15	Statusmarkörer	Rökelsekar	Skrivböcker	Slipsten
16	Stora bord	Sakristia	Skrivdon	Stolar
17	Trasiga möbler	Skrivbord	Skulpturer	Städ
18	Träpulpet	Skulpturer	Spegel	Tråg
19	Tunnor	Tron	Stenkistor	Tåliga kistor
20	Vakposteringar	Väggmålningar	Verktyg / manicker	Ässja

TABELLER FÖR DEKOR I HEM

T20	KÄLLARE	ADELNS HEM	ALLMOGENS HEM
1	Använt	Filigransarbete	Aska / ljusstumpar
2	Aska i luften	Frontoner	Enkel avgudabild
3	Besynnerlig lukt	Geometriska strukturer	Exponerat halmtak
4	Historisk kuriositet	Grovhuggen sten	Golvsprickor
5	Kalkavlagringar	Kassettak	Kalkavlagringar
6	Kallt drag	Marmorgolv	Klädda väggar
7	Klibbig beläggning	Musikens ljuva toner	Kläder på tork
8	Knarr och gnissel	Nischer / alkover	Konserverade grönsaker
9	Mögligt	Parfymerat och väldoftande	Korsdrag
10	Nednött	Pelarthall	Lerputs
11	Rutten växtlighet	Pilastrar	Lösa halmstrån
12	Slemmigt	Stofttapeter	Små fönster
13	Sprickor i golvet	Stuckaturer	Sotfläckar
14	Stark blåst	Taklister / bjälklag	Spunnet garn
15	Stillastående vatten	Takmålningar	Stampat jordgolv
16	Svampigt	Takvalv / kupoler	Staplat porslin
17	Träck och urin	Utsmyckade fönster	Synliga bjälkar
18	Unken luft	Utsmyckade gardiner	Trätak
19	Varm fläkt	Väggmålningar	Vedstaplar
20	Vattenpölar	Överliggare	Väggar med puts

DETALJTABELLER

T20	LUFT	LUKT	LJUD
1	Drag	Frän	Smällar
2	Fuktigt och dragit	Klor	Vrål
3	Vindpust	Unken	Mässande
4	Fallvind	Unken	Skrammel
5	Stark fallvind	Unken	Knakande
6	Stilla	Unken	Trummande
7	Stilla	Unken	Fotsteg (framför / bakom)
8	Stilla	Unken	Fotsteg (kommer / går)
9	Stilla	Jordig	Fnitter
10	Stilla	Jordig	Raspande
11	Stilla	Gödsel	Stönande
12	Stilla	Metallisk	Väsande
13	Stilla	Ozon	Ylande
14	Stilla och kallt	Ruttet	Klirrande
15	Stilla och varmt	Härsket	Skratt
16	Uppvind	Fuktigt och salt	Musik
17	Stark uppvind	Rök	Rytande
18	Kastvind	Möglig	Klickande
19	Stark vindil	Svavel	Knäppande
20	Vinande vind	Urin	Viskningar

T20	MÖBLEMANG	RELIGIÖSA MÖBLER	TORTYRKAMMARE
1	Arbetsbänk	Altare	Benskruv
2	Bord	Avgudabild	Bojor
3	Bädd	Bönematta	Bord
4	Eldstad	Bönepall	Brännjärn
5	Filt	Fresker	Bältad stol
6	Fyrfat	Fyrfat	Bänk
7	Garderob	Helgedom	Falakostock
8	Kista	Helig skrift	Fyrfat
9	Kittel	Helig symbol	Glödgaller
10	Koffert	Kandelaber	Järnjungfru
11	Lampett	Klockspel	Kedjor
12	Lår	Klädedräkter	Klämmor
13	Skåp	Kollektskopor	Olja
14	Spinnrock	Korbänkar	Piskor
15	Spis	Kåpor	Rep
16	Staty	Lanterna	Skruvstäd
17	Stol	Pulpet	Stol
18	Tron	Rökelsekar	Sträckbänk
19	Tunna	Sakristia	Stupstock
20	Urna	Trumma	Tänger

T20	ALKEMISK UTRUSTNING	MAT / DRYCK	KLÄDESPLAGG
1	Alembik	Bröd	Byxor
2	Arbetsbänk	Fisk / skaldjur	Bälte
3	Brännare	Fjäderfä	Förkläde
4	Burkar / bågare	Frukt	Gördel
5	Bälg	Gröt	Handskar
6	Flaska	Honung	Hätta
7	Hud / ben	Kex	Hosor
8	Kittel	Kött	Huva
9	Kolv	Mjöd	Huvudduk
10	Krita	Mjolk	Klädedrätt
11	Mortel och stöt	Nötter	Klänning
12	Pergament	Ost	Kåpa
13	Retort	Rovor	Rock
14	Skriftrulle	Smör	Sandaler
15	Tänger	Svagöl	Stövlar
16	Uppstoppade djur	Svamp	Tofflor
17	Vattenur	Sylt	Tunika
18	Vial	Välling	Underbyxor
19	Våg och vikter	Ärtor	Underkjöl
20	Örter	Öl	Väst

PERSONLIGA FÖREMÅL

Om du snabbt behöver avgöra vad en person bär med sig, vad som finns i ett rum eller rent allmänt vad du kan hitta när du letar efter saker kan du slå **2T20** på tabellen nedan:

	1-5	6-10	11-15	16-20
1	Ask	Kandelaber	Parfym	Slev
2	Assiett	Kanna	Penna	Slipsten
3	Bandage	Karaff	Pergament	Spegel
4	Bit snöre	Kniv	Pipa	Statyett
5	Bok	Knogjärn	Plunta	Syl
6	Borste	Kopp	Promenadkäpp	Såll
7	Bricka	Korg	Rakhyvel	Tallrik
8	Bunke	Kork	Rep	Tillbringare
9	Bäcken	Kruka	Rivjärn	Timglas
10	Doftolja	Krus	Saltkvarn	Trasa
11	Elddon	Köttyxa	Salva	Tråd
12	Fat	Lampolja	Schatull	Tunntapp
13	Flaska	Ljussläckare	Sejdel	Tvål
14	Fårskinn	Ljusstake	Sil	Tvättlapp
15	Gaffel	Lykta	Sked	Tång
16	Garn	Läderpåse	Skopa	Vas
17	Gryta	Mat	Skrapa	Vattenkokare
18	Gåspenna	Mugg	Skriftrulle	Vial
19	Handkvarn	Nål och tråd	Skrin	Vinkanna
20	Kam	Panföljt	Skål	Örslev

ATT GÖRA UTREDNINGAR

LEDTRÅDAR

Alla ledtrådar till en utredning behöver inte vara tydliga, eller ens peka i rätt riktning. Att ibland följa villospår in i återvändsgränder hör till. Du kan alltid **fråga Oraklet** om det du hittat är en ledtråd, och i slutändan är det upp till din bedömning att avgöra hur det ligger till. Ledtrådar kan vara föremål, vittnen, folks konversationer och liknande.

LEDTRÅDSVÄRDE

Slå på tabellen nedan för att se hur mycket **bevis** en ledtråd har:

T100	LEDTRÅD	BESKRIVNING
1-15	Trivial	+1 Bevis , men bara om den kan förklara en annan ledtråd, annars +0
16-65	Diskret	+1 Bevis , men dess koppling är inte helt uppenbar
66-90	Märkbar	+2 Bevis , dess koppling till utredningen är uppenbar
91-00	Framträdande	+3 Bevis , den visar tydligt vilket som är ditt nästa drag

VÄNDNINGAR

Slår du en **dubbel** kommer något oväntat hända. Slå för **en vändning i utredningen** för att veta vad som sker. Det behöver inte hända på en gång, men bör påverka innan du tagit dig allt för långt vidare

Varje vändning har också ett **ledtrådsvärde**, så när du slår fram en vändning slår du på tabellen en gång till (slår du en dubbel igen gör den inget).

ATT LÖSA FALLET

Addera alla **bevisvärden** för dina ledtrådar när du känner dig redo att lösa fallet. Du kan som mest ha **10 i bevisvärde**. **Vändningar** utan lösning **subtraheras** från ditt **bevisvärde**.

Slå sedan **2T10** mot **bevisvärdet** och läs av tärningarna var för sig:

- **BÅDA UNDER:** Fallet är löst och du kan konfrontera skurken.
- **EN UNDER:** Fallet är löst, men det finns en komplikation som hindrar dig. Ta reda på vad.
- **BÅDA LIKA ELLER ÖVER:** Din utredning misslyckas och du förhindras att komma vidare. Ta reda på varför.

EN VÄNDNING I UTREDNINGEN

T20	TYP	BESKRIVNING
1	Förräderi	Någon du litar på visar sig ha sålt ut dig.
2	Lyckträff	Du drar en lyckträff och får information från oväntad källa.
3	Korruption	Av okänd anledning trilskas en mutad ämbetsperson med dig.
4	Brott	Ett brott begås, som tycks vara kopplat till utredningen.
5	Dödsfall	Någon för utredningen viktig person hittas död.
6	Avtal	Någon vill göra ett avtal: deras information i utbyte mot säker passage.
7	Karma	Ett tidigare beslut du tagit kommer tillbaka för att bita dig i ändalykten.
8	Falskt beskyld	Misstankarna riktas mot dig, eller någon du vet är oskyldig.
9	Skuld	Någons dåliga samvete driver dem till att erkänna sin del i händelsen.
10	För sent	Du anländer sist till en plats där något viktigt har skett eller funnits.
11	Skvaller	Viktig information har nått allmänheten, vilket väcker tvivel över utredningen.
12	Rökridå	En ledtråd visar sig vara falsk och leder dig fel.
13	Försvunnet	Något eller någon kopplat till utredningen saknas plötsligt.
14	Iakttagen	Ett dolt vittne finns till det som skedde i skymundan.
15	Klockan tickar	Något gör att nästa ledtråd inom kort kommer att försvinna.
16	Hävd hävd	Ett vittne ändrar detaljer de tidigare sagt, eller drar helt tillbaka sitt vittnesmål.
17	Veder-gällning	Din utredning påverkar någon negativt, och det tolereras inte.
18	Avslöjande	Ett motiv eller förklaring faller oväntat ner i ditt knä.
19	Sabotage	En viktig ledtråd har förstörts.
20	Fynd	Något som antagits vara försvunnet dyker upp på nytt.

FRAKTIONER

I varje bosättning kan det finnas fraktioner och organisationer på platsen. Slå eller välj nedan för en fraktions **storlek** och **resurser**.

Fraktioner med **3 eller fler** resurser har även en **hird** soldater som ger en extra resurs vid öppna konflikter.

T6 STO (RESURSER)

1	Liten (2)
2	Liten (2)
3	Liten (2)
4	Medium (3)
5	Medium (3)
6	Stor (4)

FRAKTIONERS MÅL

En fraktion har alltid **T3** aktiva **mål**, som var och en tar **T6** (lägst **2**) **framsteg** att nå. Tar du en paus från äventyrandet slår du för **framsteg** för fraktionernas **mål** (+1 på slaget för varje applicerbar **resurs**, samt -1 för **hinder**).

T6	FRAMSTEG
3-	Inga Framsteg
4-5	+1 Framsteg
6+	+2 Framsteg

När en **framstegsmätare** når taket har fraktionen uppnått sitt **mål**. Ge fraktionen en ny **resurs** (och en **hird** om den fått 3+ resurser), samt ett nytt mål.

T10	MÅL	RESURSER
1	Förstöra	Infiltratörer
2	Dominera	Rikedom
3	Expandera	Magi
4	Alliera	Naturtillgångar
5	Utforska	Hållhakar
6	Beskydda	Arbetskraft
7	Stjäla	Gömställen
8	Efterforska	Handelsavtal
9	Konvertera	Befästningar
10	Berika	Lönnmördare

RELATIONER

Slå **2T6** för att avgöra fraktioners förhållande gentemot varandra:

2T6 RELATIONER

2-4	Fientlig / i konflikt
5-6	Misstänksam / nervkrig
7-9	Neutral / likgiltig
10-11	Fredlig / samarbetsvillig
12	Välvillig / bundsförvant

HINDER

En fraktions **mål** kan påverka andra fraktioners status och mål. Justera fraktioners **resurser** om det blir relevant, och dra bort **T3 framsteg** från fraktionens påverkade mål.

RYKTESSPRIDNING

Slå **T6** varje **vecka** mot en fraktions samlade **framsteg**. Slår du under börjar rykten spridas om fraktionen och dess **mål**.

PROBLEM I SCENEN

SÄTTA SCENEN

En komplex och djupgående scen nöjer sig inte alltid med att bara lösas av ett enkelt färdighetsslag.

När du exempelvis:

- deltar i formella evenemang du är ovan vid
- förhör en misstänkt
- jagar någon nedför en gata, eller genom en skog
- infiltrerar ett palats, fort eller annan välbevakad plats

kan du välja att mäta scenens komplexitet med en

framgångsmätare som visar hur du stegvis uppnår ditt mål.

1. **Enkel:** 2 Framgång
2. **Normal:** 4 Framgång
3. **Svår:** 6 Framgång
4. **Kritisk:** 8 Framgång

Lägg även till en nederlagsmätare med rum för tre misslyckanden.

TA DIG AN SCENEN

Varje gång du gör en handling som tar dig närmare ditt mål gör du ett relevant färdighetsslag.

- **Lyckat** slag flyttar fram **framgångsmätaren** ett steg
- **Misslyckat** slag flyttar fram **nederlagsmätaren** ett steg

Drak-/demonslag räknas som två steg på respektive mätare.

SPELA UT SCENEN

Oavsett vilken mätare som först når sitt tak förlorar du förmågan att ta fler handlingar när det sker. Det som sen återstår är att avgöra huruvida du nådde målet eller ej.

Framgångsmätaren har nått sitt

tak: Du lyckades med exakt det du företog dig.

Framgångsmätaren är minst fylld

till hälften: Du lyckades med det du företog dig, men något felar eller saknas. Slå fram en komplikation, eller väv in ett nytt problem eller motgång i narrativet. Om du till exempel jagade någon kanske de lyckades göra sig av med något bevis eller liknande innan du kom fram.

Framgångsmätaren är inte ens

fylld till hälften: Du har misslyckats att uppnå ditt mål och behöver nu ta dig an konsekvensen av ditt misslyckande. Du tappade bort den du jagade, stadsvakten upptäckte ditt inbrottsförsök, eller någon liknande motgång som omöjliggör vidare handlande.

ALLMÄNNA PLATSER

T66	BEKSRIVNING	PLATS
1-1	Abnorm	Bergås
1-2	Befäst	Dal
1-3	Blockerad	Damm
1-4	Bortglömd	Dike
1-5	Bosatt	Flod
1-6	Brutal	Fäste
2-1	Delad	Glesa
2-2	Dold	Glänta
2-3	Frodig	Grotta
2-4	Fräsch	Gruva
2-5	Fördärvad	Helgedom
2-6	Förvriden	Hemman
3-1	Föråldrad	Klippa
3-2	Hemsökt	Klippvägg
3-3	Hög	Kulle
3-4	Isolerad	Kummel
3-5	Kluven	Lya
3-6	Liten	Lund
4-1	Lummig	Ravin
4-2	Låg	Ruin
4-3	Murken	Röse
4-4	Ockuperad	Skog
4-5	Otämjd	Skogsdunge
4-6	Ren	Skreva
5-1	Rofylld	Slagfält
5-2	Skuggad	Slätt
5-3	Skyddad	Snår
5-4	Sprucken	Stig
5-5	Stor	Sumpmark
5-6	Trolsk	Vadställe
6-1	Vacker	Vattenfall
6-2	Vidsträckt	Vattentäkt
6-3	Vissen	Väg
6-4	Välpolerad	Vägnut
6-5	Ymnig	Äng
6-6	Ödlig	Ättehög

SNABBA PLATSNAMN

T66	DEN... NAMN 1	NAMN 2	NAMN 3
1-1	Angripna	Alkemistens	Avgrund
1-2	Arkana	Andens	Bibliotek
1-3	Befläckade	Arkivets	Borg
1-4	Blodbestänkta	Bestens	Böneplats
1-5	Djävulska	Besvärjarens	Citadell
1-6	Fallna	Demonens	Djup
2-1	Fromma	Drakens	Enklav
2-2	Förbannade	Efterträdarens	Fort
2-3	Förbjudna	Förfaderns	Fristad
2-4	Fördärvade	Förråderiets	Fängelse
2-5	Förgätna	Galenskapens	Grav
2-6	Förlorade	Gastens	Gravkammare
3-1	Förvisade	Gudens	Grotta
3-2	Galna	Helgonets	Gruva
3-3	Giftiga	Himlakroppens	Hallar
3-4	Grymma	Kadavrets	Hål
3-5	Helgade	Kraftens	Högborg
3-6	Hemsökta	Krigarens	Kapell
4-1	Höljda	Krigsherrens	Katakomb
4-2	Korrupta	Kungens	Klyfta
4-3	Majestätiska	Kunskapens	Krypta
4-4	Monstruösa	Oligarkens	Kummel
4-5	Ockulta	Profetens	Laboratorie
4-6	Okända	Regentens	Labyrint
5-1	Oändliga	Relikens	Näste
5-2	Plågade	Ritualens	Reva
5-3	Rättfärdigade	Runans	Ruiner
5-4	Skrumpna	Sektens	Slott
5-5	Splittrade	Själens	Smedja
5-6	Stilla	Skyddsandens	Sänka
6-1	Söndrade	Stenens	Tempel
6-2	Täckta	Styggelsens	Tillflykt
6-3	Vandöda	Svärdets	Torn
6-4	Vanhelgade	Tyrannens	Tornspira
6-5	Vanärade	Välsignelsens	Tunnel
6-6	Vittrade	Ättlingens	Valv

VÄGLEDNING

ATT FRÅGA ORAKLET

Det finns ett par saker du bör ta i beaktning vad gäller ja-/nej-frågor till Oraklet:

Ställ inte frågor du inte vill få svar på

Om din fråga är "Kommer de döda gisslan så fort jag går in i rummet?" och du får "Ja, och..." som svar kommer du sannolikt bli besviken på förloppet. Fråga istället något i stil med "Är de hotfulla mot gisslan när jag kommer in i rummet?" så kommer det finnas mer utrymme att agera.

Ställ inte omöjliga frågor

"Hittar jag ett magiskt svärd som fyrdubblar skadan precis vid ingången?" Nej, självklart inte. Det behöver finnas någon form av logik till frågan.

Begränsa antalet frågor

Frågar du Oraklet fler än tre frågor i samma ämne söker du antingen tillåtelse, eller försöker fly från en konsekvens. Acceptera resultatet, eller ställ om frågan med andra faktorer.

STRID

Det är alltid dödligt att strida ensam, så även i solospel. Det är fullt möjligt att du snabbt blir omringad och överhopad av fiender om du inte prövar olika metoder att ta dig framåt med.

Har du provat att prata?

Allt löses inte med våld, så stoppa dig själv om det är din första instinkt. Orcherna kanske släpper förbi dig om du gör en styrkedemonstration, svartalferna behöver hjälp att bekämpa en gast i deras bo och banditerna går antagligen att muta för att komma lindrigt undan.

En strid behöver inte vara rättvis

Drakar och Demoner har inget system för att beräkna jämna strider. Systemet här kan mycket väl resultera i situationer där strider både är omöjliga att vinna och enkla att undvika. Använd alla verktyg i din arsenal, inte bara de som är vassa.

Gör dig också beredd på att behöva fly, be om nåd, muta och hota dig fram genom ett äventyr. Skatterna du hittar är lika bra på att förlänga ditt liv som att göra det njutbart.

FÄRDIGHETSSLAG

Har du en lång lista färdigheter att luta dig mot blir risken stor att du gör just det när du stöter på ett problem. Försök låta bli att falla ner i sådana mönster, då de kan skapa ytterligare utmaningar.

Bättre rollspela än rullspela

Det finns ett system som bygger på tre principer att använda:

1. **Ja, det kan du** – Rollspela situationen när din rollperson har en rimlig chans att lyckas. *Ja, du kan knyta snubbeltråd i korridoren för att hindra vättarna från att förfölja dig om något går snett.*
2. **Nej, det kan du inte** – Med samma tankegång behöver du inte ens försöka, ifall handlingen är helt orimlig. *Nej, du hinner inte knyta upp snubbeltråd, eftersom vättarna är precis bakom dig.*
3. **Slå för det** – Men ibland kan det ändå vara bra med ett färdighetsslag för att se om du lyckas. *Du hör vättarna, slå för Fingerfärdighet för att se om du hinner sätta upp snubbeltråden.*

Ett misslyckande är inte en bestraffning

Hade du spelat vanligt rollspel hade du inte förväntat dig att din SL skulle dra varenda misslyckat slag till sin ultimata spets. Det är lika sant i ett solospel. Ett dåligt slag ska inte ge värsta möjliga resultat.

Misslyckanden går att behandla som just ett misslyckande från din sida, eller som att något i världen hindrar dig från att lyckas.

I en situation där ett misslyckande innebär att du inte längre kan ta dig framåt är det bättre att låta misslyckandet betyda lyckat, fast med en stor konsekvens:

- Du lyckas dyrka upp låset, men en farlig strid väntar på andra sidan dörren.
- Du lyckas grabba tag i trädet precis innan du flyger över klippan, men tappar din packning.
- Du faller ihop medvetslös, men banditerna ger dig första hjälpen för att använda dig som testare av grottans fällor.

**Och som alltid:
heja på din rollperson.**

