

# Drakar och Demoner

***REGLER***



TAMB ÄVENTYRSSPEL HB PRESENTERAR

# Drakar och Demoner®

SPELSYSTEM  
Stephen Perrin

PROJEKTLEDNING & UTVECKLING  
Lars-Åke Thor

REDIGERING & REGELFÖRSLAG  
Åke Eldberg

ASSISTANS  
Fredrik Malmberg  
Nils Gulliksson

DATATEKNISK ASSISTANS  
Henry Skoglund  
Michael Hende

GRAFISK FORMGIVNING  
& ORIGINALFRAMSTÄLLNING

Klas Berndal

ILLUSTRATIONER  
Nils Gulliksson  
Len Ard

KARTONGMOTIV  
Michael Whelan

UTFORMNING KARTONG  
Reklambolaget

MED SPECIELLT TACK TILL  
Mikael Kuniholm, Monika Thor, Lars Sundström, Tomas Björklund,  
Donald Reents, Johan Arve

SÄTTNINGAR  
reprÅsätt ab

TRYCK  
Tullbergs

Copyright 1982, 1984, 1985 TAMB Äventyrsspel HB

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



# Innehåll

---

FÖRORD	2
INTRODUKTION	3
FÖRSTA ÄVENTYRET	5
MATERIAL	10
DIN ROLLPERSON	12
FÄRDIGHETER	16
YRKEN	23
STRID	27
MAGI	34
TID & RUM	43
PENGAR & ANDRA TING	45
MONSTER & VARELSER	49
SPELKAMPANJER	62

## FÖRORD TILL 2:A UTGÅVAN

Sommaren 1982 utkom vi med det första rollspelet på svenska, Drakar & Demoner. Inom kort fann vi oss överhopade med så många kommentarer och frågor om spelet att vi blev inspirerade att vidareutveckla vad vi startat - resultatet håller du just nu i din hand.

Den här upplagan är starkt reviderad i förhållande till den första. Framförallt är reglerna bättre strukturerade och lättare att läsa. Kapitlen står i rätt ordning och det har blivit enklare att hitta bland reglerna.

Vi har tagit med fler spelexempel och tips till spelledaren. Nu finns exempelvis ett helt kapitel ägnat just för spelledarens roll! Småsaker som är självklara för en erfaren rollspelare men helt främmande för en nybörjare finns nu med.

Varje kapitel har svällt i omfång och vidd. Det finns dubbelt så många yrken som i den äldre utgåvan, och betydligt fler monster, färdigheter, utrustningslistor och så vidare. Spelet har helt enkelt vuxit upp!

Ifall reglerna har vuxit upp så har texten gått igenom språkskola! Vår förra utgåva led av så kallade 'svengelska' uttryck. Texten är nu bearbetad för att lättare förstås av läsaren.

Slutligen innehåller spelet nu mycket fler komponenter. Golvplanerna och slhuettfigurerna är exempel på nya ideer som vi tror du kommer uppskatta.

Ifall du har några frågor, eller vill kommentera vårt spel är du välkommen att höra av dig. Vi vill gärna att du formulerar dina frågor så att de kan besvaras med ja eller nej och bifoga svarsporto för att garantera svar.

September, 1984

LARS-ÅKE THOR

## FÖRORD TILL 3:E UTGÅVAN

Denna upplaga innehåller vissa begränsade revisioner i förhållande till 2:e upplagan. Vi har fört in vissa rättelser och förtydliganden. Saker som fallit bort i tidigare upplagor har satts in på sina platser. Alla väsentliga rättelser och förändringar publiceras dessutom i vår tidning Sinkadus.

ÄVENTYRSSPEL svarar på frågor om reglerna. Ställ helst frågorna så att de kan besvaras med ja eller nej, och bifoga svarsporto.

Maj, 1985

ANDERS BLIXT

ÄVENTYRSSPEL

Frihamnen

100 56 STOCKHOLM





# Introduktion

## VAD ÄR ETT ROLLSPEL?

Glöm allt du har lärt dig om spel. Ett rollspel är inte ett spel i vanlig mening. Snarare handlar det om att du tillsammans med några av dina vänner kan få uppleva en serie äventyr, som äger rum i en värld långt bortom dagens trista verklighet. Det är inte meningen att någon ska vinna eller förlora. Dem du spelar med är oftast inte motståndare utan vänner, som du bör samarbeta med.

I rollspelet blir du en annan person, en fantasifigur som lever i en fantasivärld. En sådan person kallar vi för en »rollperson», vilket är en överföring av det engelska ordet »character», som är mycket svårt att översätta. Det är meningen att du ska identifiera dig med din rollperson och bestämma vad han/hon ska göra i den värld där han/hon lever.

Din rollperson har vissa bestämda egenskaper, som man fastställer med hjälp av tärningsslag. Tärningarna talar om hur stark, hur intelligent, hur storväxt, och så vidare, som din rollperson är. Detta kallas för »grundegenskaper». Men en rollperson är inte oföränderlig; med tiden skaffar han sig erfarenhet och skicklighet på flera områden. Också detta anges med siffror, och kallas för »färdigheter».

Rollpersonerna lever i en sagovärld, där modern teknik inte existerar. Tänk dig en värld långt tillbaka i tiden, där det inte finns vare sig bilar, eldvapen eller elektricitet, men där magi och trollformler verkligen fungerar. I sagans värld finns det ädla riddare, grymma skurkar, farliga monster, mäktiga magiker och mycket annat som kan ge upphov till äventyr. Faror lurar alltid, men rikedom, makt och ära finns att vinna för den som är redo att våga sitt liv.

Den viktigaste personen i ett rollspel är spelledaren. Det är han som skapar världen som rollpersonerna lever i. Han ritar kartor och bestämmer hur terrängen ser

ut, han befolkar sin värld med människor och olika varselser, placerar ut byar, städer, skogar, grottor och inte minst - skatter. Han hittar också på de situationer som rollpersonerna ställs inför. Egentligen är det bara spelledaren som måste behärska reglerna till fullo - spela kan vem som helst, som har en aning om vad det handlar om. Å andra sidan blir det naturligtvis lättare att klara sig om man känner till reglerna.

Spelledaren utformar alltså världen, men det är reglerna som bestämmer vad som kan ske i den. Så snart en rollperson försöker göra någonting finns det regler som bestämmer hur stor chans han har att lyckas. Låt oss antaga att din rollperson försöker lyfta en stor sten. Klarar han av det? Det beror på ett av hans grundvärden (styrka) och på stenens storlek. Med hjälp av tärningsslag och tabeller kan man avgöra om han lyckas eller inte.

## SAMARBETE OCH TÄVLAN

Att spela skapar gemenskap. När flera människor tillsammans låter sin fantasi flöda, kan man skapa en berättelse som blir mycket spännande därför att INGEN vet i förväg vad som kommer att hända.

I de flesta spel handlar det om att någon eller några ska vinna. Men i ett rollspel kämpar spelarna inte mot varandra, utan mot de faror som deras rollpersoner möter i spelets värld. Spelarna måste samarbeta om de ska kunna klara sig i en strid mot en grupp elaka monster. Att »förlora» betyder i det här sammanhanget att man t.ex. blir av med sina pengar eller sitt liv. Att »vinna» kan vara att hitta den stora skatten eller rädda landet från den grymma draken. Det är också en viktig del av framgången att rollpersonen får erfarenhet och större skicklighet.

Faran är en väsentlig del av ett rollspel. Mest spännande är det när man agerar i liv-och-död-situationer.



Rollspel ger oss möjlighet att s.a.s. försätta oss i livsfara utan att vi tar någon egentlig risk. Därför kommer du att känna äkta glädje när din rollperson firar stora segrar, och sörja om den dör. Om den dör kan du visserligen skapa dig en ny, men eftersom en rollperson hela tiden utvecklar sina färdigheter, så innebär det ett kännbart bakslag om den dör. Du måste då börja om från början med en helt oerfaren rollperson, som har svårare att klara sig.

Av den anledningen är det också rekommendabelt att inte tillåta en och samme spelare att ha flera rollpersoner. Åtminstone inte förrän spelaren visat att han kan sköta EN rollperson på ett ansvarsfullt sätt. Om man vill se det hela som en tävlan, så blir det främst »rollpersonerna mot världen» eller »spelarna mot spelledaren». Det sistnämnda får dock inte tolkas alltför bokstavligt; spelledaren skall i princip vara neutral. Men det är ändå han som sköter alla de levande varelser som rollpersonerna möter i spelets värld.

## SPEL ELLER FANTASIUPPLEVELSE

Bland rollspelare förekommer två principiellt olika sätt

att betrakta spelandet. Å ena sidan har vi dem som tycker att ett spel först och främst skall vara ett spel. De ser det som självklart att alla skall lära sig reglerna. Spelarna slår själva sina tärningsslag, medan spelledaren slår de tärningsslag som gäller icke-spelarroller. Alla har hela tiden tillgång till regelboken, och kan kolla upp vilka egenskaper som t.ex. en främmande varelse kan tänkas ha.

Å andra sidan finns det många som tycker att upplevelsen blir lidande av att man själv hanterar tärningarna. Att spelarna har tillgång till reglerna och t.ex. kan slå upp ett monsters stridsegenskaper, ger deras rollpersoner en fördel som de inte skulle ha om det vore på riktigt. Dessutom uppstår ofta diskussioner om regeltolkningar och siffror, som tar bort verklighetskänslan. Sagoupplevelsen störs av allt för mycket prat om själva regelsystemet. De som tycker så brukar föredra att låta spelledaren sköta allt som har med reglerna att göra. Konversationen kommer då att bättre motsvara vad rollpersonerna - om de vore verkliga - skulle säga och tänka. ■■■







Tänk dig att du är en modig men fattig ung man eller kvinna, ungefär 20 år gammal. Du lever i sagans värld, och ditt stora mål är att bli rik och berömd. Därför har du givit dig ut i världen på jakt efter lyckan. Med dig har du ett svärd, en liten ryggsäck med några dagars proviant samt en liten börs med några mynt i. Du är klädd i en enkel rustning av tjockt tyg, förstärkt med läder.

Detta vet du nu, men hur stora chanser har du att nå dina mål? Är du tillräckligt stark och snabb för att klara av att försvara dig? Är du tillräckligt intelligent för att undgå att bli lurad? Är du en ful, otrevlig typ som folk inte litat på, eller är du kanske en naturlig ledarbegåvning som alla tycker om och vill hjälpa? Sådana egenskaper som styrka, intelligens och ledarbegåvning kallas i det här spelet för

## GRUNDEGENSKAPER

Vi skulle kunna nöja oss med att säga att du är »stark» eller »mycket stark», osv., men för att få mer bestämda mått på dina egenskaper anger vi dem med siffror istället.

Vi väljer nu - av skäl som kommer att förklaras senare - att sätta dina grundegenskaper på en skala mellan 3 och 18. Om vi till exempel talar om styrka, så motsvarar värdet 3 ungefär den lägsta styrka en människa kan tänkas ha, medan 18 motsvarar den största styrka en människa kan tänkas uppnå. En normalstark människa har då ungefär styrka 10. Motsvarande gäller också andra egenskaper.

För att ge en uppfattning om hur det kan gå till i »Drakar och Demoner» ska du få spela ett litet provspel, som är mycket förenklat men kan vara till hjälp för den som aldrig har spelat rollspel förut. Här får regelboken fungera som spelledare, och du behöver bara följa instruktionerna i texten. Ha penna, papper och

en sex-sidig tärning tillhands. I det här exemplet är tre av dina grundegenskaper intressanta, och dem har vi redan bestämt. De är:

- STYRKA 16
- SMIDIGHET 10
- INTELLIGENS 13

Dessutom har du följande utrustning: Ett svärd, en ryggsäck, en penningbörs, ett elddon, skyddskläder av tjockt tyg och läder, proviant för 7 dagar, 5 silvermynt, 2 facklor, ett vattenskinne med 3 liter vatten samt 20 meter rep.

## SOLOÄVENTYR

Du (d.v.s. din rollperson) befinner dig i en liten byhåla som heter Gruvsala. Namnet kommer sig av att det förr i tiden fanns flera fina järngruvor i området. Numera är det dock sedan länge slut med gruvdriften, eftersom malmen tagit slut. Men på värdshuset får du höra ett rykte som säger att det egentliga skälet till att gruvorna lades ned var att de hemsöktes av en mängd monster, som hade upptäckt att där fanns mycket värdefullare saker att bryta än järn.

Du talar med värdshusvärdens och nämner att du kanske skulle vara intresserad av att bege dig till gruvorna för att leta efter skatter. »Nej, unge man, gå för allt i världen inte dit!» säger han. »Det är många andra som har försökt, men ingen har någonsin kommit tillbaka.» Men du tror naturligtvis att du kommer att ha bättre tur, så du tackar för upplysningarna och går. Ute på bygatan får du syn på en gammal man som sitter och solar sig. Du frågar honom om vägen till gruvorna. »Jaha, det var ju ett tag sen», säger han och kliar sig i huvudet. »Jag vet inte om jag kommer ihåg riktigt var de ligger...» —»Kanske det här hjälper farbror att minnas?» säger du och räcker fram ett silvermynt. —»Javisst, ja!» ropar gubben och tar myntet. »Nu



minns jag! Om herrn följer stigen som går genom skogen därborta, och följer den ungefär två kilometer, så kommer han till gruvorna.» Du skrattar och tackar för hjälpen.

Du märker att det börjar bli sent, men eftersom du har ont om pengar vill du helst komma iväg genast. Gå till punkt A.

## A

Du har snart lämnat byn och ser skogen framför dig. Den breder ut sig åt sidorna och verkar väldigt stor. Du går på en knappt skönjbar stig, och efter ungefär tio minuter är du inne i skogen. Det blir snabbt mörkare omkring dig, dels därför att skogen blir allt tätare, dels därför att solen är på väg ned. Du tycker att skogen är vacker och fridfull och det doftar härligt i luften. Plötsligt väcks du ur dina drömmier av något som låter som om en stor gren knäcks. Du stannar till och lyssnar, och då hör du ett konstigt, morrande ljud. Ljudet ökar i styrka och verkar komma närmare. Plötsligt ser du en väldig skugga bakom några småträd framför dig. Med ett brak kastas träden åt sidorna. Vad gör du? - står kvar och drar ditt svärd: gå till punkt B. - vänder och springer tillbaka till byn: gå till punkt C.

## B

Du tar ett hårt grepp om ditt svärd och inväntar skepnaden. Nu ser du vad det är - en stor björn! Den verkar mycket uppretad. Vrålade kommer den mot dig och slår omkring sig med ramarna. Den måttar ett basant slag mot dig, men du lyckas precis hoppa undan. »Jag kommer aldrig att lyckas fly,» tänker du, »det finns bara en sak att göra - slåss för livet!» Du hugger till med svärdet.

## Hur man träffar

I ett rollspel är det tärningen som avgör om du lyckas träffa en fiende. Det finns alltid en risk att du missar. Nu hugger du med svärdet mot din motståndare; slå en sexsidig tärning. Om resultatet blir 1, 2 eller 3 har ditt hugg träffat. Blir resultatet 4, 5 eller 6 har du missat. (Detta är en förenklad version av hur det egentligen går till i Drakar & Demoner - mer om detta senare.) Om du träffar kommer din motståndare att bli skadad.

Om du missar, så försöker björnen klösa dig igen — slå en sexsidig tärning för björnens anfall. Björnen är dock ganska klumpig; den träffar bara om resultatet blir en etta. Fortsätt att slå varannan gång för dig och varannan gång för björnen, tills någon av er träffar.

## Skador och kroppspon

Varje varelse har ett antal KROPPSPOÄNG (förkortas KP), som är ett mått på hur mycket stryk den tål. Ju flera KP, desto svårare är varelsen att döda. Varje gång en varelse blir skadad drar man av ett antal KP, tills den inte har några kvar. Då blir den medvetslös och faller ihop - om den inte får vård kommer den att förblöda och dö.

För att få reda på en varelses KP tar man hänsyn till två av dess GRUNDEGENSKAPER, nämligen FYSIK och STORLEK. Fysik är ett mått på varelsens hälsa, och storlek säger något om dess längd och vikt. Din rollpersons fysik och storlek ger honom 10 KP. Björnen är större, och har 15 KP.

När ett anfall träffar gör vapnet skada på motståndaren. Olika vapen gör olika mycket skada; en dolk gör till exempel mindre skada än ett tvåhandssvärd. Alla varelser har ett antal KROPPSPOÄNG, och när varelsen blir skadad drar man av en eller flera kroppspon, tills varelsen inte har några kvar (då dör den). I det här förenklade exemplet räknar vi med att ditt svärd tar 2 kroppspon varje gång du träffar. Björnens ramar är dock farligare och tar 3 kroppspon om den träffar.

Alltså: Om du träffar björnen med ditt svärd, så gör svärdet en skada som tar 2 kroppspon. Det betyder att vi drar av 2 från björnens kroppspon. Träffar björnen dig, så förlorar du 3 kroppspon. Eftersom björnen har 15 KP måste du träffa den 8 gånger innan den faller ihop och dör. Björnen behöver dock bara träffa dig fyra gånger för att göra slut på dina 10 KP. (Å andra sidan har ju björnen väsentligt svårare att träffa.)

Fortsätt nu att slå den sexsidiga tärningen, och räkna av skadorna, tills antingen du eller björnen har mindre än en KP kvar. Om du kommer först till noll är du död, och äventyret är slut. Om björnens KP tar slut först har du segrat, och kan fortsätta din färd. Gå då till punkt D.

## C

Du flyr med hjärtat i halsgropen, och snart ser du luset från byn. Men plötsligt bländas du av en blix som slår ned alldeles framför dig. Där blixten slog ned står en högst gammal man och tittar strängt på dig. Han har en stor tärning i en kedja om halsen. »-Jag är Den Store Spelledaren,» säger han allvarligt. »Tyvärr måste jag meddela att du är alldeles för räddhågad för att klara av äventyraryrket.» Han skakar sorgset på huvudet och suckar. »Ja, ungdomen nuförtiden är då inte mycket att hurra för.» Så pekar han på dig och mumlar något



mystiskt. POFF! Äventyret är slut. Din rollperson har just upplösts i ett rökmoln.

## D

Du fortsätter genom skogen, och efter en stund kommer du ut på andra sidan. En bit framför dig reser sig bergen. Nu har det hunnit bli riktigt mörkt, och du är just på väg att tända en av dina facklor när du får syn på ett ljussken bortifrån bergen. »-Skulle inte gruvorna vara nedlagda och hela trakten vara öde?» undrar du. »Det är nog säkrast att inte tända facklan och förvarna någon.» Du snubblar framåt i mörkret. Efter en halvtimme ser du att ljuset kommer från något som verkar vara ingången till gruvan. Plötsligt försvinner ljuset inåt gruvgången, och är snart helt borta. Du väntar några minuter, men allt är tyst och lugnt.

Då beslutar du dig för att gå in i gruvan. Du tänder en fackla och smyger försiktigt in i gången. Ett tiotal meter in hittar du en utbränd fackla på golvet. Den är fortfarande varm. Du fortsätter framåt, och efter ca 10 meter delar sig gruvan åt två håll. Medan du funderar på vilket håll du ska gå åt hör du plötsligt ljud från den vänstra gången. Du släcker snabbt facklan och flyttar in i den andra gången. Efter en liten stund dyker en hemsk varelse upp. Han liknar en människa, men har ett groteskt hundliknande ansikte med stora huggtänder och är mycket lång. Han har en fackla i handen, och i bältet hänger en stor spikklubba. I korsningen stelnar han till och börjar vädra i luften. »-Vad nu?» tänker du, »kan den känna på lukten att jag är här?» Vad gör du? -Står kvar och hoppas att undgå upptäckt: gå till punkt E. -Hoppa fram och anfaller: gå till punkt F.

## E

Du står kvar. Varelsen nosar omkring en stund, sen vänder den plötsligt och försvinner in i den andra gången. Det blir tyst en stund, men strax hörs åter något som kommer. Det är varelsen som kommer tillbaka, men nu har han med sig en människa, en skäggig gammal man i en stor rock med konstiga tecken på. I handen håller han en kraftig stav. Helt plötsligt börjar han tala och säger roat: »Ja, det stämmer, Urgesch. Någon har varit här och det gillar jag inte. Nu ska vi se vart han eller hon befinner sig!» Därefter börjar han mumla konstiga ord och gör gester med staven. Du känner hur luften blir alldeles konstig omkring dig - det känns som om en jättestor hand trevade över dig. Efter några sekunder försvinner det. Samtidigt slutar mannen med sitt mummel och sina gester. Han säger något till varelsen, som drar sin spikklubba och rusar mot dig. Du hinner precis dra ditt svärd, sekunden därefter är du och

varelsen i full strid.

Varelsen har 11 kroppspoäng, och spikklubban gör 2 poängs skada. Han träffar varje gång han slår 1 eller 2 med en sexsidig tärning. Du verkar dock vara lite snabbare än han, så du får slå först. Fortsätt striden på samma sätt som du fått lära dig tidigare, tills en av er faller ihop. -Om du faller ihop: gå till punkt G. -Om varelsen faller ihop, gå till H. -Om striden pågått 15 slagronder: gå till I.

## F

Du hoppar fram med ditt svärd draget och försöker dräpa varelsen med ett hugg. Slå den sexsidiga tärningen för att se om du lyckas träffa. Samma regler som vid striden med björnen gäller, dvs 1-3 så träffar du och 4-6 så missar du. Men denna motståndare är skickligare på att slåss än björnen och träffar varje gång man slår en 1 eller 2 på tärningen (missar alltså på 3 till 6). Hans spikklubba gör 2 poängs skada. Varelsens kroppspoäng dvs hur mycket han tål är 11. Fortsätt med denna strid tills antingen du faller ihop (gå till punkt G), du har gjort 5 poäng i skada på varelsen (gå då till punkt J) eller tills 15 slagronder har passerat (gå då till punkt K). Således måste du hålla reda på hur många slagronder som passerar. Med en slagrond innebär att både du och din motståndare har fått en chans att göra något.

## G

Du är död. Äventyret är slut.

## H

Du har just besegrat varelsen och ser hur trollkarlen börjar gestikulera och rabbla formler. Innan du hinner göra något känner du hur en främmande vilja tar kontroll över dig. Han befäller dig att släppa svärdet, och du svarar »Ja, herre» och lyder. Trollkarlen säger till dig att du ska bära bort liket och begrava det utanför. »Ja, herre» svarar du och lyfter upp den döda varelsen och bär ut den. Du ska just till att börja gräva då du börjar känna dig väldigt sömnig...

Nästa morgon vaknar du av att solen värmer. Du känner dig yr och matt. Så småningom återvänder minnet av vad som hände igår, och du börjar fundera över vad du ska göra åt den onde mannen med de konstiga krafterna. »Han måste ha lämnat mig här till mitt öde» tänker du. Du beslutar dig för att återvända till byn och finna andra och förhoppningsvis lättare äventyr att råka ut för. SLUT.

## I

Efter det att 15 slagronder har passerat, hör du att den



gamle mannen börjar mumla lite högljutt på en vers av något slag och på ett språk du ej tidigare hört, och snart känner du hur ditt huvud slutar fungera, och hur en röst säger till dig att släppa vapnet. Du måste givetvis svara: »Ja herre» och snart därefter tar den andra varelsen fram ett par kedjor och binder fast dem runt dina armar och ben. Det verkar vara omöjligt att fly och du leds nu in i grottan där du får en hacka. Du forslas in bland andra unga män i kedjor som sliter i gruvan. SLUT. Ja, så där kan det gå om man har otur. Detta var bara ett enkelt exempel på hur det skulle kunna gå till. Vem vet, du kanske lyckas leda ett uppror med de andra gruvslavarna! Eller du kanske fortsätter att slita i gruvan tills du dör, men det är ett annat äventyr.

## J

Efter ditt sista slag med svärdet, släpper varelsen sin spikklubba och vänder sig om och flyr sin väg, in i den gången som han kom ifrån. Du står kvar och förstår att du tydligen var för bra för honom. Du lyssnar om du hör något, men allt verkar tyst och du börjar sakta röra dig in i gången, åt det håll som varelsen försvann.

Du tänder en fackla så att du ser bättre. Gången snirklar sig åt alla håll, men efter ett litet tag hör du röster längre fram. Du släcker din fackla för att du ej ska röja dig samt smyger sakta närmre.

När ljudet verkar vara alldeles runt nästa hörn, råkar du stöta till något i mörkret som låg på marken. Rösterna tystnar tvärt. Du försöker stå helt stilla och knappt andas.

Kort därefter börjar en röst igen. Vad den säger kan du inte uppfatta, men det verkar vara någon sorts vers eller sång. När versen slutar tycker du att det känns precis som om en osynlig hand känner runt dig. Snart hör du en röst som talar på vanligt språk och som säger: »kom fram, vi vet att någon står där runt hörnet!» Du står helt stilla, och snart hör du rösten igen säga: »kom fram, annars kommer tio beväpnade krigare och hämtar er». Du står fortfarande kvar och hör snart hur fotsteg kommer emot dig runt hörnet. Du inser att du ej kommer att ha någon chans om du måste slåss. Vad gör du? Går fram lungt och fredligt (gå då till punkt L) eller vänder och flyr ut ur gången och tillbaka till byn (gå till punkt C).

## K

Efter 15 slagronder dyker en annan figur upp från samma gång som den andra varelsen kom ifrån. Han verkar vara något äldre, han har skägg och bär på en stav i ena handen. Just när den gamle mannen dyker upp,

så vänder sig varelsen förskräckt om, som om han blev jätterädd. Du tar genast tillfället i akt och slår till när varelsen vänder sig om. I och med att varelsen vänder sig om och tittar till mot mannen får du en gratischans som du inte kan missa; du dräper till mot varelsen utan någon chans att missa (dvs du behöver ej slå för att se om du träffar). Gå till punkt H.

## L

Du går fram och ser bara två varelser, en äldre man med skägg och en konstig rock med lustiga tecken på samt en trästav i ena handen, den andra varelsen verkar vara något förskräckligt fult. Han påminner om en människa men mycket hemskare, han håller en spikklubba i ena handen. Varelsen med spikklubban går fram och måttar ett slag med spikklubban, men missar eftersom du snabbt hoppar åt sidan. Du försöker hugga tillbaka. Slå den sexsidiga tärningen för att se om du lyckas träffa. Du träffar som vanligt på 1-3. Denna varelse träffar på 1-2 och missar på 3-6 dvs han är något sämre än dig. Hans kropps-poäng dvs. hur mycket han tål är 11 och hans spikklubba gör 2 poängs skada. Under varje slagronde slår du först, sedan slår varelsen (om han fortfarande lever!). Håll på tills antingen du dräper varelsen (gå då till M) eller tills du faller omkull (G).

## M

Du har lyckats fälla varelsen och ser hur den gamla förskräckt flyr in åt gången. Vad gör du? Följer efter (gå till N) eller lämnar detta område och tar dig till byn (gå till C).

## N

Du springer snart ifatt mannen och han inser att han ej kan fly, istället så stannar han och går ner på knä och ber om nåd: »Snälla krigare, låt mig leva och jag ska visa dig alla världens skatter». »För mig då snabbt dit» säger du, och mannen tar dig in i olika gånger som går åt alla möjliga håll, och snart befinner du dig i ett halvstort rum med en massa kistor fyllda med guldmynt och ädelstenar. Du inser att du ej kan bära allt detta utan behöver ett lastdjur eller två och beslutar dig för att återvända till byn för att inhandla ett par mulor. Du bakbinder den gamla mannen och sätter munkavle på honom så att han ej framkallar några av sina mystiska krafter igen. Du ger dig sedan iväg mot byn. SLUT! Du har lyckats med detta äventyr. Försök gärna igen för att se vad som skulle kunna ha hänt om du hade gjort något annat.



## Kommentarer

Du har just spelat ett soloäventyr i Drakar och Demoner. Avsikten med det här förenklade äventyret var att ge dig en uppfattning om vad som kan hända under ett äventyr. Men ett solospel skiljer sig från det »riktiga» spelet på många viktiga punkter. Drakar och Demoner är främst något man gör tillsammans, flera personer samlas och spelar. Om det här äventyret hade spelats »på riktigt», så hade det t.ex. varit Spelledaren som hade spelat värdshusvärden, skött björnen och alla de andra varelserna. Spelledaren hade då avgjort OM någonting hade dykt upp i skogen eller på landsvägen. Dessutom skulle du ha haft flera andra spelares rollpersoner med dig, som hade kunnat hjälpa dig när du fick problem.

## SPELMÖTET

Drakar och Demoner är roligast om man är mellan tre och tio personer. Är man färre än så, blir det lätt tråkigt - är man alltför många finns det risk för kaos. Vem som helst kan spela, även den som inte kan reglerna. Men en person måste vara spelledare, och han måste kunna reglerna ordentligt.

I den här lådan hittar du ett äventyr. Det är ett förberett äventyr där »världen», dvs. platsen för äventyret och de inblandade varelserna, är färdiga. Det är

lämpligt att börja med det vid det första spelmötet. Sedan kan man antingen köpa flera förberedda äventyr från spelaffären, eller också kan Spelledaren skapa sig en egen »värld» och göra sina egna äventyr.

I regel brukar samma personer samlas flera gånger och spela flera äventyr i en följd, med samma rollpersoner. Detta kallas för en KAMPANJ. Kampanj är alltså en samlande beteckning för en grupp spelare, en spelledare, och den värld som äventyren äger rum i.

När alla som ska vara med har skapat sina rollpersoner (detta bör ske under spelledarens överinseende för att undvika fusk) samlas ni i en lämplig lokal. Där bör finnas två bord: ett för spelledaren och ett för spelarna. Eftersom spelledaren har en del papper med information som är hemlig för spelarna, kan det vara bra att sätta upp en skärm på spelledarens bord, som hindrar spelarna att se hans papper och kartor.

Alla bör vara försedda med papper och penna, samt ha sina rollformulär tillgängliga. Spelarna kan behöva anteckna inkomster och utgifter, och rita kartor över terrängen där rollpersonerna färdas. Om man använder figurer kan man lägga ut golvplanerna på spelarnas bord och sätta upp figurerna där.

I kapitlet »Spelkampanjer» har vi samlat en del goda råd om hur man genomför ett spelmöte och hur man skapar och sköter en egen fantasivärld. ■■■





# Material

## ROLLFORMULÄR

I lådan finner du särskilda blad, som du kan använda för att anteckna de data som du behöver ha tillgängliga om din rollperson. Det viktigaste är att skriva upp rollpersonens grundegenskaper och färdigheter. Men man bör också skriva upp vilken typ av rustning han bär och vilka vapen och andra föremål han har med sig — och vilka han lämnat hemma. På baksidan av formuläret kan man anteckna andra saker om rollpersonen, hans bakgrund osv. Det är även viktigt att hålla reda på hur mycket pengar han har.

Spelledaren kommer att upptäcka att han behöver föra noteringar om sina rollpersoner — han sköter ju alla andra personer i världen än de som sköts av spelarna. SL behöver ha ett stort antal sådana »icke-spelarpersoner» (sk. SL-personer, dvs. sådana som sköts av SL och ej av en spelare) och monster förberedda innan äventyret startar. För många av hans personer behövs bara ett enkelt anteckningsblad. Skurkar, monster, osv. kan skrivas upp på små arkivkort, t.ex. i storlek A7L (105 × 75 mm), där man då bara tar med de viktigaste uppgifterna såsom ras, grundegenskaper, en del färdigheter, och vapen. SL kan t.ex. göra i ordning 20 till 30 kort för människoliknande varelser - sedan, när spelarnas rollpersoner just håller på att gå in i ett rum där hans anteckningar säger att det ska finnas två män, så kan han slumpvis dra två kort och se vad som händer.

## TÄRNINGAR

Drakar & Demoner använder man fyra olika sorters tärningar: 4-sidiga, 6-sidiga, 8-sidiga och 20-sidiga. En av varje följer med i spelet. Du kan klara dig med dem, men eftersom man ofta slår flera tärningar av samma sort går det snabbare om du skaffar dig lite flera. När du har spelat lite kan du lättare avgöra hur många du anser dig behöva.

Ett bra sätt att slå tärningar är att lägga dem i en li-

ten burk av något slag, hålla för öppningen med handen, skaka om burken och hålla ut tärningarna. Burken bör ha mjuk insida (annars skramlar det). Vissa typer av pennställ brukar vara bra till detta - eller ta en vanlig syltburk och klistra hobbyfilt på insidan. Med en sådan »skakburk» får man bättre kontroll över tärningarna och kan lättare undvika att de ramlar ned på golvet.

I de situationer när SL eller spelarna kommer att behöva slå tärningar, så kommer det vanligtvis att ske på ett av följande tre sätt: slå EN TÄRNING, slå FLERA TÄRNINGAR, eller slå PROCENTTÄRNINGAR.

I det här regelhäftet använder vi ett enkelt förkortningssystem för att tala om vilka tärningar du ska slå, och hur många. Bokstaven »T» betyder då »tärning(ar)». Omedelbart efter »T» kommer alltid en siffra som anger vilken typ av tärning det är.

### En tärning

Att slå en T20 innebär att man antingen;

1 slår en 20-sidig tärning (som är numrerad från noll till nio två gånger) och avläser resultatet på ovansidan. Dock måste man först markera en av serierna från noll till nio på tärningen, t.ex. genom att fylla i siffrorna med färg. De ej ifyllda siffrorna representerar 1-10, och de ifyllda 11-20. Den ifyllda nollan blir 20 och den andra nollan 10.

2 slår en 10-sidig tärning tillsammans med en 6-sidig. Om den 6-sidiga blir 1-3 avläser man den 10-sidiga som mellan 1 och 10, men om den 6-sidigas utfall blir 4-6 avläser man den 10-sidiga mellan 11 och 20. Nollan blir i det första fallet 10 och i det andra 20.

Att slå en T10 innebär att man antingen slår en 10- eller 20-sidig tärning och avläser resultatet på ovansidan. Noll betyder 10.

Att slå T8 innebär att man slår en 8-sidig tärning och läser av resultatet på ovansidan.

Att slå T6 innebär att man slår en 6-sidig tärning och



räknar prickarna på den sida som hamnar uppåt.

Att slå T4 innebär att man slår en 4-sidig tärning och avläser resultatet på sidan av tärningen - det är den rättvända siffran. De 4-sidiga tärningarna rullar dåligt, bästa sättet att slå en sådan är att kasta upp den i luften ovanför bordet så att den roterar.

Att slå T3 innebär att man slår en 6-sidig tärning och räknar prickarna på den sida som hamnar uppåt. En etta eller två = 1, en tre eller fyra = 2 och en femma eller sexa = 3.

## Flera tärningar

Att slå flera tärningar innebär att man alltid lägger ihop resultaten. Detta markerar vi genom att sätta en siffra framför bokstaven T. »3T6» betyder alltså: slå tre sexsidiga tärningar och lägg ihop resultaten. Detta ger ett tal mellan 3 och 18.

## Procenttärningar

Procenttärningar slår man när man vill ha ett tal mellan 1 och 100. Förkortningen för procenttärningar är »T100».

Så här gör man: Slå en T10 och avläs resultatet som tiotal (exempel: om det blir en femma, läs den som »50»). Slå sedan en T10 till, läs av resultatet som vanligt, och lägg det till det första slaget. Om man använder två stycken olikfärgade tärningar kan man slå procentslag mycket fortare. En av tärningarna får då alltid vara tiotal, den andra alltid ental - då kan man slå dem samtidigt.

### Exempel:

Första tärningen ger: 1 0 4 0  
Andra tärningen ger: 3 6 0 0  
Resultatet blir: 13 6 40 100

Observera det sista exemplet: om BÅDA tärningarna ger nollor tolkas det som »100».

## Att modifiera ett tärningsslag

Ibland vill vi ändra tärningsresultatet genom att lägga till eller dra ifrån ett tal. Då skriver vi t.ex. »2T8 + 2», vilket betyder »slå två 8-sidiga tärningar, lägg ihop resultaten, och lägg till talet 2». (I det här fallet kommer vi att få ett tal mellan 4 och 18.)

## FIGURER

Drakar & Demoner kan spelas helt utan någon spelplan, karta eller några spelpjäser. Men spelet blir mer konkret om spelarna har något att rikta uppmärksamheten på. Ställer man upp figurer på ett bord kan alla lättare föreställa sig situationen. Dessutom uppstår det ofta lägen då det kan vara viktigt att veta hur rollpersonerna står i förhållande till varandra och till omgivnin-

gen. Detta gäller särskilt vid strider. Om du använder figurer som får symbolisera rollpersonerna undviker du många onödiga diskussioner om vem som stod var. När figurerna står på bordet är det lätt att se t.ex. om någon står ivägen för någons pilbåge, vem som först blir anfallen av ett plötsligt uppdykande monster, och så vidare.

Det är också bra att redan från början ställa upp en MARSCHORDNING, dvs. man placerar ut figurerna i den ordning de har när de förflyttar sig. Går (eller rider) de på ett led, eller kanske två och två i bredd? Vilka går först, vilka är så nära att de kan prata med varandra? Håller de avstånd, eller går de i en enda skock? Sådant kan vara betydelsefullt att veta om det händer något oväntat, t.ex. om gruppen blir anfallen eller möter någon.

I »Drakar och Demoner» följer det med ett ark med pappfigurer, som du kan använda för att markera såväl rollpersoner som andra varelser. De är tänkta att vikas så att de kan stå upprätt. I välsorterade spelbutiker finns det också mycket detaljerade och snygga figurer av tenn som är avsedda för rollspel. Om du vill gjuta tennfigurer själv, så finns det numera ett flertal gjutformar med lämpliga figurer för spelet.

Lite extra saker i omgivningen gör mycket för att öka känslan. Om du har en modelljärnväg finns det kanske en del tillbehör som du kan låna därifrån; träd, statuetter, några små stenar osv. Borgar, hus och ruiner kan konstrueras av Lego-bitar. Sådana detaljer kan skänka en annars livlös strid flera möjligheter beträffande uppställning och användning av rollpersonernas förmågor. Smak och ekonomi avgör vad som används.

## SPELPLAN

Om du använder figurer kan det också vara bra att ha en spelplan att ställa upp dem på. Med i lådan ligger en s.k. golvplan, som man kan ställa upp figurerna på när strid uppstår. Golvplanen är försedd med ett rutmönster där varje ruta motsvarar 1,5 meter — det gör att man också lätt kan se avståndet mellan olika varelser och föremål. Man behöver inte bara kunna se hur personerna står i förhållande till varandra, utan också hur de står i förhållande till terrängen omkring dem. Ett bra sätt att ordna detta är att klä golvplanen med självhäftande s.k. kartplast, som går att köpa i närmaste pappershandel. Sedan kan man rita upp hur terrängen ser ut på golvplanen med vattenlösliga overheadpennor. Med en fuktig trasa kan man då lätt ta bort det man ritat och rita en ny plats. Det finns också vinylplastade spelplaner att köpa färdiga i din spelbutik. ■■■





# Din rollperson

Nu är det dags att skapa en rollperson åt dig. Tag fram tärningarna, och ha ett av de medföljande rollformulären till hands, så att du kan skriva upp alla fakta om din rollperson.

## ATT BESTÄMMA ROLLPERSONENS EGENSKAPER

Det första man gör är att ta reda på rollpersonens GRUNDEGENSKAPER. Dessa är sju till antalet:

- Styrka (STY)
- Fysik (FYS)
- Storlek (STO)
- Intelligens (INT)
- Psykisk Kraft (PSY)
- Smidighet (SMI)
- Karisma (KAR)

Som du kan se har varje egenskap en förkortad beteckning bestående av tre stora bokstäver. I regelboken använder vi dessa beteckningar för att markera att det inte handlar om t.ex. intelligens i största allmänhet, utan just om en grundegenskap i spelet.

För mänskliga varelser får man dessa värden genom att slå 3T6 för var och en av grundegenskaperna. Värdena kommer alltså att ligga mellan 3 och 18.

De flesta tycker att det är roligt att få bra värden på sin rollperson — åtminstone vill man slippa de verkligt dåliga. Å andra sidan vore det inte mycket till spel om alla hade 18 på allting, och rollpersoner med ett enskilt dåligt värde är ofta roligare att spela än sådana som är medelmåttor i allting. Det är alltså inte alls någon katastrof om du får ett par dåliga värden.

Om man vill minska chansen att få riktigt usla värden kan man slå tre gånger för varje grundegenskap (med 3T6), och välja det bästa värdet. Detta ger något högre genomsnittliga värden än att bara slå en gång. Det är spelarens sak att bestämma om man ska använ-

da denna metod, men samma regler måste gälla för alla spelare.

Här följer nu beskrivningar av de olika grundegenskaperna och deras betydelse i spelet. Dessutom ska vi samtidigt slå fram en rollperson som får utgöra ett exempel - vi kallar honom för Erik.

**STY** står för styrka. Det är ett mått på rollpersonens muskelstyrka. Det avgör hur mycket han orkar bära eller lyfta, och hur lätt han gör det. Mycket hög STY kan också betyda att rollpersonen gör extra mycket skada när han slåss.

*(För att slå fram vår exempelperson Erik använder vi normalmetoden, dvs. inga konstgrepp för att modifiera resultaten. Vi slår alltså tre sexsidiga tärningar, och får resultaten 5, 5, och 3. Summan blir 13, vilket är Eriks STY. Ett ganska bra styrkevärde.)*

**FYS** står för fysik. Det är ett mått på rollpersonens hälsa — det avgör t.ex. motståndskraft mot gift och sjukdomar. Likaså avgör FYS hur länge man orkar hålla på med arbetsamma uppgifter. Det bestämmer också (tillsammans med STO) hur mycket stryk rollpersonen tål innan han blir medvetslös eller dör.

*(Vi slår 4, 5 och 1 på de tre tärningarna, vilket ger Erik en FYS på 10. Han har alltså en helt normal hälsa.)*

**STO** står för storlek. Det är ett värde som sammanfattar rollpersonens längd och vikt. Visserligen kan man tänka sig en extremt lång och smal person som väger lika mycket som en mycket kort fetknopp, men i spelet räknar vi med att längd och vikt står i någorlunda proportion till varandra. STO avgör tillsammans med FYS hur mycket stryk man tål. Dessutom har STO betydelse om någon försöker lyfta rollpersonen, eller om han försöker tränga sig in genom ett trångt hål. Här är en tabell som visar det ungefärliga förhållandet mellan STO och kroppslängd:



STO	Längd cm	STO	Längd cm
0	1-20	12	180
1	21-50	13	185
2	51-90	14	190
3	95	15	195
4	105	16	200
5	115	17	205
6	125	18	210
7	135	19	215
8	145	20	220
9	155	21	225
10	165	22	230
11	175	23	235

(För Erik ger tärningarna 5 + 4 + 2, dvs 11 i STO, vilket skulle innebära att han är ca 175 cm lång.)

**INT** står för intelligens. Det är ett mått på hur lätt eller svårt man har att förstå saker och att inhämta kunskap. Denna grundegenskap är särskilt viktig för trollkarlar, eftersom den påverkar förmågan att använda magi. Eftersom en intelligent person har lättare att lära sig saker blir INT också ett mått på hur kunnig rollpersonen är. Därför används INT t.ex. för att avgöra om rollpersonen känner till något som spelaren är okunnig om, eller vice versa. Spelaren kan ju ha erfarenheter som inte rollpersonen har, och tvärtom.

(Vi slår 3, 3 och 5 för Erik, vilket ger honom en INT på 11.)

**PSY** står för psykisk kraft. Det är ett mått på rollpersonens psykiska styrka och magiska kraftresurser. Det avgör framför allt hans förmåga att använda eller motstå magi. Värdet på PSY säger också något om hur pass väl en person »kommer överens med» universum och världen. Man skulle rent av kunna säga att TUR är en personlig egenskap - den som har hög PSY har större chans att »ha tur» i kniviga situationer.

(Tärningarna ger 6, 1 och 1, och Eriks PSY blir alltså 8. Han bör nog inte ägna sig åt magi, värdet är i lägsta laget för det.)

**SMI** står för smidighet. Det är ett mått på hur snabbt man kan röra sig. Denna egenskap avgör hur skicklig man är med ett vapen och vem som slår först i en strid. SMI påverkar också rollpersonens chans att undvika något som kommer mot honom, t.ex. ett rullande klippblock eller en anfallande varg som hoppar mot honom.

(Erik lyckas ganska bra med sin SMI. Tärningarna ger 6, 4 och 2, dvs. 12.)

**KAR** står för karisma. Detta värde innefattar sådant som charm, personlig utstrålning, ledarbegåvning och i någon mån utseende. Den som har hög KAR har större chans att bli vänligt bemött av främlingar, få folk att lyda order och skaffa sig lojala tjänare. KAR innefattar också personens dragningskraft på det motsatta könet.

(Vi slår 3, 4 och 2 på de tre tärningarna, och Eriks KAR blir 9 — något under medelvärdet.)

Om vi nu sammanställer Eriks grundegenskaper så ser de ut så här:

- STY 13
- FYS 10
- STO 11
- INT 11
- PSY 8
- SMI 12
- KAR 9

Detta fyller Eriks spelare i på rollformuläret.

Att tåla skador — Kroppspoäng

Alla levande varelser har ett antal kroppspoäng, som bestämmer hur mycket skada de tål innan de dör. Kroppspoäng förkortas KP. När någon blir skadad drar man av ett antal kroppspoäng — när man inte har några kvar förlorar man medvetandet och riskerar att förblöda och dö. Antalet kroppspoäng är (FYS + STO) DELAT MED 2 — annorlunda uttryckt: medelvärdet av FYS och STO (avrundat uppåt).

Bärförmåga

Din rollperson orkar bara bära en begränsad mängd saker. Alla föremål har tilldelats ett visst antal BELASTNINGSPÖÄNG (förkortas BEP), och en rollperson kan bära lika många BEP som värdet på hans STY. Om han försöker känka på mer än så kan han inte röra sig obehindrat. Den tunga bördan gör att han måste gå långsammare, och han slås sämre.

(Erik har STY 13 och kan alltså bära 13 BEP utan problem.)

Hur mycket saker och ting väger står i kapitlet »Pengar och andra ting».

Skadebonus

En rollperson som har särskilt hög STY och/eller STO tillfogar sin « motståndare extra mycket skada i en strid. Storlek och styrka ger mera kraft i anfallen. Denna förmåga att tillfoga extra skada kallas SKADEBONUS (förkortas SB). För att få reda på en rollpersons SB räknar vi först ut medelvärdet av hans STY och STO, dvs. STY + STO delat med två. (Avrunda uppåt till när-



maste heltal.) Sedan läser man av vilket SB som gäller på tabellen här nedan.

Medelvärde	Skadebonus
1 — 16	inget
17 — 20	1T4 skadepoäng
21 — 25	1T6
26 — 30	1T10
31 — 40	2T6
41 — 50	3T6
51 — 70	4T6
71 — 90	5T6
varje ytterligare + 20	1T6

(Erik har STY 13 och STO 11. Medelvärdet blir alltså: 13 + 11 = 24, delat med 2 = 12. Erik är alltså en bra bit ifrån att få någon skadebonus.)

Ras

De flesta rollpersoner är människor, men det finns också en del andra raser som rollpersoner kan tillhöra. Det kan vara t.ex. dvärg eller alv. Spelledaren avgör vilka raser som får användas. Att ha en annan ras än människa ger både fördelar och nackdelar. Inte minst kan det vara en nackdel att vara avvikande i en miljö där de flesta är människor.

Kön

Här finns bara två alternativ: man eller kvinna. Valet är ditt!

Att ge sin rollperson ett namn

Vilket namn du bör välja åt din rollperson beror på kampanjens stil. I somliga kampanjer finns inga som helst begränsningar, men det vanligaste är att man försöker få en genomgående stil på namnen — det bidrar till att ge större verklighetskänsla. Om äventyren utspelas i vikingamiljö passar det bra med namn som t.ex. Arnulf, Orm eller Thorvald. Dyker det då plötsligt upp någon som heter Dragos eller Buffalo Bill, så bryts känslan, och det blir bara sjuk humor av alltihop. Sjuk humor är i och för sig också roligt — vilket man väljer är en fråga om tycke och smak, samt vad man kommit överens om.

Om du verkligen lider av idetorka kan du alltid välja ett namn ur någon bra bok. Undvik dock sådana namn som t.ex. Aragorn, Frodo eller Conan, som dina medspelare direkt associerar till en verklig eller upp-diktad person som alla känner till. Det är bättre att ta ett mer okänt namn och själv forma rollpersonens

egenskaper.

Ålder och bakgrund

Om Spelledaren tillåter det får du själv bestämma hur gammal din rollperson är när du börjar spela. De flesta brukar vara ganska unga när de ger sig ut på äventyr.

Oftast hittar Spelledaren på en lämplig bakgrundshistoria åt alla rollpersonerna. Det kan gälla sådana saker som födelseort, ställning i familjen och social status. Är personen äldste son i familjen och arvinge, eller är han kanske ett utomäktenskapligt barn? Är han sina föräldrars älskling, eller kanske familjens »svarta får»? Tillhör han en adlig familj, eller är han kanske son till en bonde? Sådant kan ha viss betydelse i spelet, och ger ökad verklighetskänsla.

Räddningskast

I vissa kniviga situationer har man nytta av sina grundegenskaper för att klara sig. Hur det går avgörs då med ett räddningskast, dvs. ett tärningsslag som beror på en av grundegenskaperna. Eftersom antalet tänkbara situationer är nästintill oändligt går det inte att ange någon exakt regel som täcker alla möjligheter. Spelledaren måste avgöra när det är lämpligt att använda ett räddningskast. Oftast tar man till ett räddningskast när det inte finns någon annan regel som man kan använda för att avgöra vad som händer.

Vid räddningskast använder man sig av MOTSTÅNDSTABELLEN. Man sätter in rollpersonens värde (i den berörda grundegenskapen) på »aktiv». Sedan måste SL bestämma hur situationens svårighetsgrad, antingen genom att använda reglerna (se tabell nedan) eller — om de inte säger något som går att tillämpa — själv gradera svårigheten på en skala mellan 1 och 25. Det värde han kommer fram till sätts in på »motstånd», och sedan läser SL av där de två kolumnerna möts. Där står ett siffervärde, och nu gäller det att slå under eller lika med denna siffra med T100 för att klara det man vill göra.

Svårighetsgrad	Värde (att sätta in på »motstånd»)
Väldigt lätt	1
Lätt	5
Medelsvårt	10
Svårt	15
Väldigt svårt	20
Extremt svårt	25



Typsituation	Berörd grundegenskap och motstånd
Klura ut ett tankeproblem	INT mot problemets svårighetsgrad
Undvika fallande klippblock	SMI mot klippblockens antal
Undvika pilar som skjuts ur en fälla	SMI mot fällans svårighetsgrad
Lyfta något extra tungt	STY mot föremålets vikt (BEP)*
Motstå gift som trängt in i kroppen	FYS mot giftets styrka**
Knuffa upp en dörr	STO mot dörrens svårighetsgrad

\* Vikt: För att få det värde som ska sättas in på motståndstabellen delar man föremålets BEP med 3. Det betyder t.ex. att en person med STY 10 kommer att ha 50% chans att lyfta 30 BEP (vilket motsvarar ungefär 90 kg).

\*\* Gift: Om räddningskastet lyckas, så halveras den skada man lider av giftet.

*Ett exempel:*  
Erik, som har STO 11, befinner sig framför en dörr som verkar ha gått i baklås. Han väljer att försöka knuffa upp dörren och kastar sig mot den med hela sin tyngd. SL bestämmer att denna uppgift är medelsvår (detta baserat på låsets kvalite i det här fallet), och får således svårighetsvärdet 10. Genom att sätta in dessa värden på motståndstabellen finner SL att Erik måste slå under eller lika med 55 med T100 för att lyckas knuffa upp dörren.

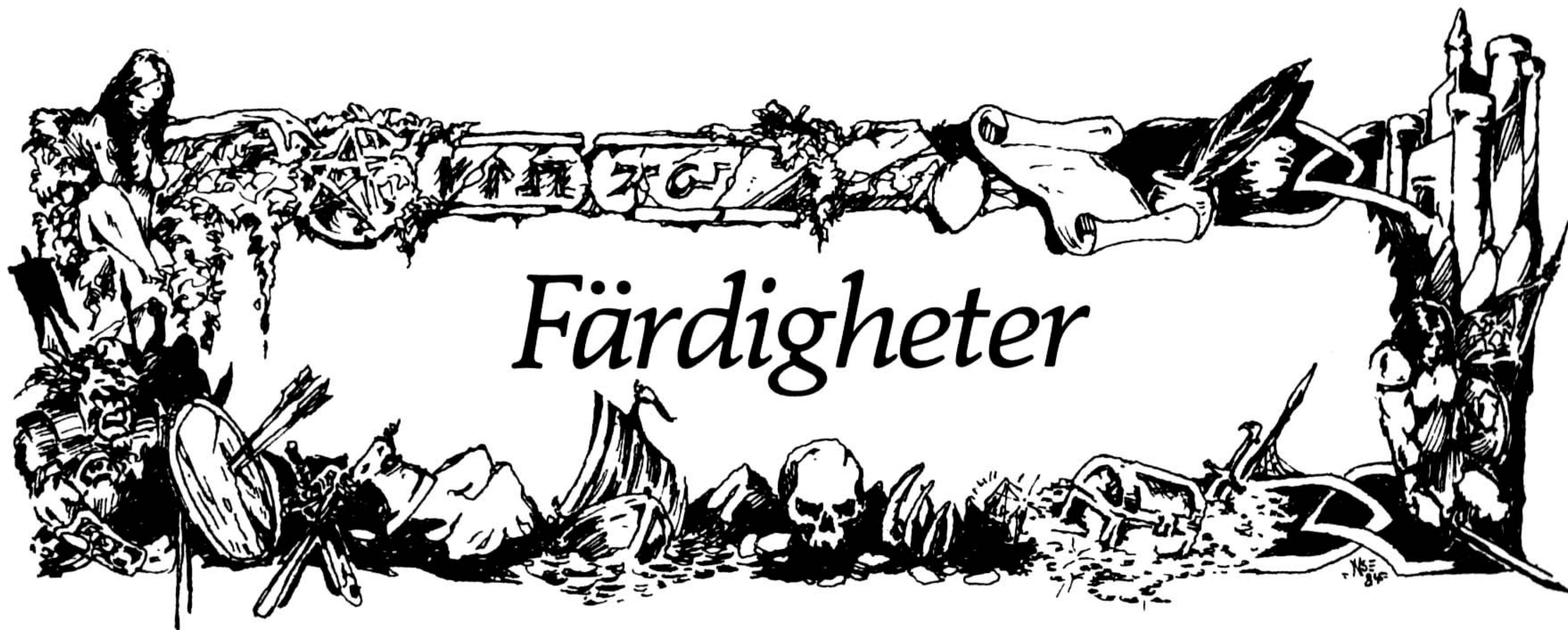
Motståndstabell

A K T I V		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
MOTSTÅND	01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	03	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
	09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
	10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
	11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
	12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
	13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
	14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
	15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
	16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	22	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	23	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	24	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	25	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Slå under eller lika med det angivna värdet med en T100 för att lyckas.







# Färdigheter

Din rollperson är inte allsmäktig. Det finns gränser för vad han klarar av. Vissa handlingar är naturligtvis så enkla att utföra att man kan räkna med att de alltid lyckas under normala omständigheter. Det kräver ingen särskild färdighet att t.ex. gå, springa, tala, se och lyssna. Vi kan kalla sådant för »alldagliga handlingar». Många andra handlingar är inte lika självklara, utan kräver en viss skicklighet - eller tur. Man kan då inte räkna med att din rollperson alltid lyckas med att utföra dem. Därför slår vi en tärning för att se om han klarar av det han vill göra.

Observera att »alldagliga handlingar» som utförs under svåra omständigheter också kräver ett tärningsslag. Om du sitter och pratar med några kamrater behöver du ingen särskild färdighet för att höra vad de säger. Om du däremot står vid en dörr och försöker höra om det finns något (kanske ett monster) som rör sig på andra sidan, så är det inte längre självklart att du lyckas. Alldagliga handlingar som kräver större prestation än normalt, t.ex. att hoppa extra långt, springa extra fort osv. kräver ett tärningsslag.

Egentligen gäller detta förhållande för nästan alla färdigheter. Att hugga ved är en alldaglig handling, men att slåss med yxa mot en fiende är en färdighet som kräver ett tärningsslag. Att vifta med ett svärd är ingen konst, men att träffa en motståndare kräver skicklighet. Rollpersonen har en viss chans, uttryckt i procent, och det gäller sedan att slå under eller lika med detta värde med T100 för att lyckas.

## GRUNDCHANS

Alla rollpersoner har redan från början en viss chans att lyckas med de flesta färdigheter (rollpersonen är ju inte helt nyfödd utan har ju redan en viss erfarenhet). Den chans som rollpersonen har när spelet börjar kallas GRUNDCHANS. Denna är i sin tur beroende på

någon av personens grundegenskaper. Varje färdighet hör ihop med en viss grundegenskap, och i de flesta fall är grundchansen lika med rollpersonens värde i den grundegenskapen. Färdigheten »lyssna» hör t.ex. ihop med grundegenskapen INT. En person med INT 10 har då 10 procents grundchans att lyckas höra något som är svårt att uppfatta. Avrunda alla siffror till närmaste 5-tal. Vissa färdigheter är så speciella att man inte har någon chans att lyckas med dem om man inte har tränat särskilt på just dem. Då är grundchansen 0 procent. Vilka grundchanser som gäller kan du läsa i tabellen här nedan.

Färdigheter Namn	Grund- egenskap	Grund- chans
Botanik	INT	0
Desarmera/Gillra fällor	SMI	0
Dyrka upp lås	SMI	0
Finna Dolda Ting	INT	INT × 1
Främmande kulturer	INT	0
Tala Främmande språk	INT	0
Första hjälpen	INT	INT × 1
Geografi	INT	0
Gömma sig	SMI	SMI × 1
Hasardspel	INT	INT × 1
Heraldik och Genealogi	INT	0
Historia	INT	0
Hoppa	SMI	SMI × 1
Klättra	SMI	SMI × 1
Köpslå	KAR	KAR × 1
Lyssna	INT	INT × 1
Läsa och skriva	INT	0
Sjökunnighet	INT	INT × 1
Navigera	INT	0



Rida	SMI	SMI × 1
Schack och Brädspel	INT	0
Simma	SMI	SMI × 1
Sjunga och Spela	KAR	KAR × 1
Smyga	SMI	SMI × 1
Spåra	INT	INT × 1
Stjäla föremål	SMI	SMI × 1
Upptäcka fara	PSY	PSY × 1
Vapenskicklighet		
— Anfalla	SMI	SMI × 1
Vapenskicklighet		
— Parera	SMI	SMI × 1
Värdesätta	INT	INT × 1
Zoologi	INT	0
Övertala	KAR	0

personens skicklighet på den färdigheten med 5% till nästa äventyr.

Dock har man alltid sin INT × 1 i procent att lära sig 5% extra, oberoende av hur låg ens inlärningschans är. Om SL tillåter, kan man ha över 100% i färdighet.

**Exempel:**  
*Erik lyckades med två färdigheter under det senaste äventyret: HOPPA och KLÄTTTRA. Han hade förut 10% chans på HOPPA och 45% chans på KLÄTTTRA. Nu drar vi dessa chanser från 100 för att få Eriks inlärningschanser. För HOPPA blir inlärningschansen 100 — 10 = 90%. Om Erik nu lyckas slå under eller lika med 90 med T100, så ökar hans chans på HOPPA med 5% till nästa äventyr. För KLÄTTTRA blir inlärningschansen 100 — 45 = 55. För att öka sin 21 skicklighet på KLÄTTTRA måste Erik slå under eller lika med 55.)*

Som du förstår är det lättare att lyckas med något ju högre skicklighet man har på det, men svårare att öka sin förmåga ju bättre man är.

Lägg också märke till att vapenfärdigheter bara gäller för ett visst vapen. Om man t.ex. ökar sin förmåga att anfalla med kortsvärd blir man inte därmed bättre på att anfalla med bredsärd.

## TRÄNING

Det finns vissa begränsade möjligheter att öka sin förmåga på färdigheterna genom att träna. När det gäller färdigheter där grundchansen är 0 MÅSTE man skaffa sig de första grunderna genom att träna. För att man ska kunna träna krävs följande:

— Rollpersonen måste hitta en lärare som är villig att undervisa i den färdighet det gäller. Endast den som har uppnått en skicklighet på minst 90% i färdigheten, och som dessutom har en INT på minst 12 kan fungera som lärare. Sådana personer finns det inte särskilt många — i regel hittar man dem bara i större städer.

— Rollpersonen måste också betala läraren. Vanligtvis kostar det lika många guldmynt som den nivå man tänker träna upp sig till. Det går inte att öka sin skicklighet mer än 5% i taget genom träning. Att träna upp sig från 45% till 50% kostar alltså ungefär 50 guldmynt. Observera att alla vapenfärdigheter kostar dubbelt så mycket. Rollpersonens KAR kan eventuellt påverka priset något, uppåt eller nedåt.

— Dessutom måste rollpersonen avvara den tid som träningen tar. Det tar lika många dagar som den procentnivå man tänker träna till. Att träna upp sig från 30% till 35% tar alltså 35 arbetsamma dagar. Det går bara att träna på en enda färdighet i taget — den tid man får över går åt till att äta och sova.

Efter att man tränat upp sin förmåga med 5 procent kan man inte öka förmågan mera genom träning förrän man har ökat den med 5 procent genom erfaren-

## ERFARENHET

Genom att skaffa sig praktisk erfarenhet kan man bli bättre på att klara av svåra saker. I Drakar och Demoner betyder detta att man ökar sin procentchans på olika färdigheter. Man startar med en grundchans, som vi förklarade ovan, och sedan kan man teoretiskt sett komma upp till 100% genom erfarenhet. Men det tar många äventyr innan man kommer så långt!

Under ett äventyr kommer rollpersonerna sannolikt att råka in i flera situationer där de har användning för sina färdigheter. Varje gång en rollperson lyckas använda en färdighet antecknar spelledaren detta. Varje gång man har lyckats använda någon färdighet finns det en viss chans att man har lärt sig något av det, och att man kommer att vara skickligare på den färdigheten i nästa äventyr.

Det räcker inte med att man har försökt, man måste ha lyckats. Men det har ingen betydelse hur många gånger man lyckats eller misslyckats under ett äventyr; har man lyckats en gång, får man automatiskt en chans att bli bättre.

Man kan dock aldrig bli bättre under ett äventyrs gång — bara från ett äventyr till nästa.

Efter äventyret tar spelledaren fram sina anteckningar om vad rollpersonerna har gjort. Han måste också veta vilken procentchans de hade på sina respektive färdigheter före äventyret. Han subtraherar det gamla värdet från 100, och detta ger rollpersonens inlärningschans, dvs. det han måste slå under eller lika med med T100 för att bli bättre. Om han lyckas med det så ökar



het. Det går alltså inte att träna upp sig med 10% genom att betala mer och hålla på längre. Man måste först ut i »verkligheten», och först efter att man lyckats öka sin skicklighet genom erfarenhet från äventyr, kan man komma tillbaka och träna ytterligare 5 procent.

Dock finns det en övre gräns på hur mycket man kan träna med sina färdigheter. En rollperson kan bara komma upp till maximalt fem gånger den berörda grundegenskapen för en viss färdighet. Således kan en rollperson med SMI 12 maximalt uppnå 60% i en färdighet som Smyga genom träning. Över denna nivå kan man bara öka sin skicklighet genom erfarenhet.

PERFEKTA SLAG

Ibland händer det att man lyckas över förväntan med något. Om rollpersonen har 50% eller lägre chans att lyckas med något, och han slår 01, så är det ett perfekt slag, vilket betyder att han har lyckats extra bra. Om förmågan är 55-100% räknas 01-02 som perfekta slag, 105-150% 01-03 osv.

Resultatet bör vara att rollpersonen får någon fördel. Det kan naturligtvis vara svårt att ge fördelar på vissa färdigheter, men om möjligt bör spelledaren försöka ge något extra, eller åtminstone påpeka att roll-

personen gjorde det (vad det nu var) så skickligt att alla blev imponerade. Den som klättrar eller simmar lyckas fördubbla sin hastighet, den som lyssnar eller försöker finna dolda ting blir helt säker på att han hört och sett allt, tjuven lyckas praktiskt taget plocka kläderna av offret utan att bli upptäckt, osv. I strid innebär ett perfekt slag att anfallet är så väl utfört att det gör maximal skada på målet, samt att eventuell bepansring eller magiskt skydd inte har någon effekt. Anfallet kan dock pareras, och en sköld eller ett vapen kan ta upp skadan.

FUMMELSLAG

Det är också möjligt för en rollperson att klanta bort sig totalt. Om hans förmåga med någon färdighet är 50% eller lägre, betyder ett tärningsslag på 99-00 att rollpersonen har fumlat. Från och med 55% förmåga och uppåt räknas ett slag på 00 som fummel.

Att rollpersonen fumlar betyder att den som klättrar faller, den som hoppar snubblar och ramlar, den som simmar drunknar (om han inte får hjälp), den som rider faller av hästen, ficktjuven upptäcks med sin hand i offrets ficka, osv.

Om rollpersonen fumlar med ett anfall i strid blir det lite olika resultat beroende på vilken typ av vapen han använder. Slå en T100 till och läs av på tabellen nedan:

T100	Närstridsvapen	Projektilvapen	Naturliga vapen
01-60	Tappar vapnet vid fötterna.	Tappar vapnet vid fötterna.	Snubblar och faller.
61-90	Hystar iväg vapnet T6 + 1 meter bort.	Vapnet bryts av.	Råkar ur balans och får inte anfalla nästa stridsrond.
91-00	Vapnet skadas. Den skada det skulle gjort på målet tillfogar det sig självt.	Träffar en vän.	Skadar sig själv. Den skada vapnet skulle gjort på målet tillfogas rollpersonen.

VAD DE OLIKA FÄRDIGHETERNA BETYDER

Här följer nu en kort förklaring varje färdighet, vad den innebär och när den skall användas (dvs. när man ska slå en tärning för den).

BOTANIK

Att avgöra vilken sorts växt eller träd man har framför sig, känna till dess speciella egenskaper, t.ex. om den är giftig eller ätlig.

DYRKA UPP LÅS

Ett lyckat slag betyder att man lyckats få upp ett lås.

För att kunna använda denna färdighet måste man dock ha en uppsättning dyrkar. Har man inte det, halveras chansen.



DESARMERA/GILLRA FÄLLOR

Förmågan att gillra en fälla, eller att oskadliggöra en



fälla som någon annan satt upp. Spelledaren slår alltid tärningsslaget: om det misslyckas när man sätter upp en fälla kommer rollpersonen att tro att fällan fungerar. Om man misslyckas när man ska desarmera en fälla, så händer i regel ingenting — men om man fumlar utlöses fällan.

## FINNA DOLDA TING

Att upptäcka något som är svårt eller omöjligt att se med blotta ögat. Kan användas för att avgöra om en annan rollperson har rustning under sina kläder, eller för att hitta lönndörrar.

## FRÄMMANDE KULTURER

Att känna till främmande kulturer, deras seder och sociala organisation, mm. Alla kulturer utom den som man är uppväxt i är separata färdigheter. Man bör slå ett tärningsslag per vecka när en rollperson befinner sig i en främmande kultur — om slaget misslyckas betyder det att personen har råkat bryta mot någon sed. Fummel kan betyda att man råkat bryta mot någon lokal lag, och riskerar straff. Ett lyckat kast betyder att man blir accepterad som normal, ett perfekt slag betyder att man lyckats bete sig så bra att man blir ansedd som »mycket kultiverad».

## FÖRSTA HJÄLPEN

Färdigheten att förbinda skador. Ett lyckat slag betyder att man har lyckats stoppa blodflödet, så att den sårade inte förblöder. Direkt i samband med striden eller olyckshändelsen kan den skadade återfå 1 KP genom Första Hjälpen, men detta kan bara ske en gång per situation. När man väl har lyckats göra Första Hjälpen så hjälper det inte att göra det flera gånger på samma person. Fummel innebär att man istället orsakat ett extra poängs skada.

## GEOGRAFI

Att veta var avlägsna platser ligger, vilka vägar som leder dit, hur långt det är, osv.

## GÖMMA SIG

Att lyckas gömma sig bakom något skydd. »Skydd» kan vara till exempel ett träd, en buske, en stor sten eller något liknande. Om man lyckas med slaget betyder det att man inte blir upptäckt av den som söker. Man blir dock alltid funnen om den sökande kommer inom 1 ruta eller lyckas med färdigheten FINNA DOLDA TING när han befinner sig inom 6 rutor från den som gömmer sig.

## HASARDSPEL

Hasardspel spelas i partier. I varje parti lägger alla inblandade spelare en viss mängd pengar i potten. Sedan slår varje spelare 1T100. Varje spelares utfall adderas till hans skicklighet i HASARDSPEL. Högst summa får potten. Skulle två eller flera spelare hamna på samma summa så upprepar dessa proceduren tills det bara finns en segrare.

## HERALDIK OCH GENEALOGI

Att kunna avgöra vem någon är efter att ha sett hans sköldmärke. Att veta vem som är släkt med vem i betydelsefulla släkter.

## HISTORIA

Att känna till vad som hänt för länge sedan.

## HOPPA

Att kunna hoppa extra långt, t.ex. från ett tak till ett annat, eller över ett stup. Allmänt gäller att en rollperson kan hoppa dubbla sin egen längd horisontellt, eller halva sin längd vertikalt utan några större problem. Då behöver man inte slå några tärningar.

## KLÄTTRA

Klättra betyder att ta sig uppför väggar, träd, klippor osv. Lägg märke till att denna färdighet INTE upphäver naturlagarna. Oavsett hur skicklig man är kan man inte ta sig uppför en alldeles slät vägg. Vid svåra klättringar kan spelledaren kräva att man har tillgång till bergbestigarutrustning som till exempel rep, hacka, hammare, hakar och dylikt. Har man inte denna utrustning halveras chansen. Om tärningsslaget misslyckas betyder det att man faller, och sannolikt blir skadad. Att falla ger T6 KP i skada för var tredje påbörjad meter som man faller. Icke-metalliska rustningar skyddar mot fallskador på samma sätt som de skyddar mot skador i strid. Medan man klättrar slår man normalt ett Klättringsslag för var tredje meter. Om rollpersonen tar mycket god tid på sig och är extra försiktig, räcker det med ett slag för var tolfte meter.

## KÖPSLÅ

Förmågan att köpa billigt och sälja dyrt. Varje vara har ett »riktigt» värde. När en person säljer en vara så anger han vilket pris han vill ha. För varje påbörjat 10%-steg som detta pris överstiger det riktiga minskas personens KÖPSLÅ med 10 procentenheter. Det omvända gäller om priset understiger det riktiga. Därefter dividerar man säljarnes modifierade KÖPSLÅ och



köparens KÖPSLÅ med 5. Säljarens värde ska sedan övervinna köparens värde på motståndstabellen för att köpet ska gå igenom. Misslyckas säljaren godtager inte köparen budet, och om säljaren vill fortsätta schakrandet måste han reducera budet med minst 10% av det riktiga värdet. KÖPSLÅ används inte med handel med standardvaror, eftersom deras priser ofta är fastställda av de skrän hantverkarna tillhör. Färdigheten används vid handel med ovanliga saker, t ex ädelstenar.

*(Erik försöker sälja en ädelsten värd 50 guldmynt för 55 guldmynt. Han har KÖPSLÅ 70%. Eftersom det begärd priset är 10% för högt reduceras hans KÖPSLÅ till 60%. Juveleraren Sune som är intresserad av stenen har KÖPSLÅ 80%. Efter division med 5 har Erik 12 och Sune 16. Det innebär att Erik har 30% chans at övervinna Sune på motståndstabellen. Erik slår dock 57 och Sune godtager därför inte hans bud. Erik måste sänka det med minst 10% av 50 guldmynt om han vill fortsätta. Erik begär nu 50 för stenen. Hans KÖPSLÅ minskas nu inte. Erik får 14 och Sune 16, vilket ger en 40% chans. Erik slår 32 och Sune slår till och köper stenen.)*

LYSSNA

Att höra ljud som är svåra att uppfatta. Det kan t.ex. vara att höra om man har någon bakom sig på stigen när man går genom en skog, eller att höra om det finns någon som rör sig på andra sidan en stängd dörr. För att lyssna måste man stå absolut stilla i minst en stridsrond.

LÄSA OCH SKRIVA

Förmågan att läsa och skriva på ett språk. Alla rollpersoner startar spelet utan några kunskaper i att läsa och skriva något språk, inte ens sitt modersmål. Om en spelare vill att hans rollperson redan från början ska kunna läsa och skriva ett språk, så måste han välja det bland sina »start-färdigheter». Precis som när det gäller att TALA FRÄMMANDE SPRÅK, är procentnivån ett mått på hur väl man klarar av att läsa och skriva på det aktuella språket. Om man behärskar LÄSA och SKRI-

VA till 50% eller mer behöver man bara slå tärning när det är viktigt att man verkligen läser rätt eller skriver snyggt och begripligt. Ett sådant tillfälle kan vara när man läser en besvärjelse.

När det gäller färdigheten LÄSA OCH SKRIVA finns det två alternativa regler som man kan följa. SL avgör vilken regel som skall gälla i hans kampanj.

**ALTERNATIV 1:** Eftersom olika språk skrivs med olika sorters skrivtecken är varje språk en särskild färdighet. En förutsättning för att man ska kunna läsa och skriva ett språk är att man kan tala det (dvs. har ett visst ordförråd). Därför kan man aldrig ha högre förmåga att läsa och skriva ett språk än man har att tala det.

**ALTERNATIV 2:** Vi räknar med att de flesta språk använder samma typ av skrivtecken. Man har EN procentnivå i att LÄSA OCH SKRIVA, och den får sedan gälla i alla språk som man kan tala (dvs. har över 25% procentchans på).

NAVIGERA

Förmågan att finna rätt kurs till sjöss med hjälp av stjärnorna. Spelledaren slår tärningsslaget dolt för spelaren. Rollpersonen kommer inte att märka att han misslyckats. Man slår en gång för varje dag sjöresan varar, och om slaget misslyckas kommer man att avvika 10% från den rätta kursen. Varje gång man sedan misslyckas igen, avviker man ytterligare 10% från den rätta kursen. Om man lyckas med slaget betyder det att man har återfunnit den rätta kursen. Effekten av ett misslyckande blir alltså inte alltid att man kommer till fel ställe, men det innebär ofelbart att man blir försenad.

RIDA

Att rida under normala omständigheter är en alldaglig handling, som inte kräver något tärningsslag. Däremot måste man slå för färdigheten RIDA när en rollperson försöker fly och rider ovanligt fort. Likaså krävs tärningsslag om hästen skall hoppa över ett hinder. I sådana lägen betyder ett misslyckande att man faller av hästen och får 1T4 i skada. Om en rollperson försöker slåss från hästryggen använder man den procentchans som är lägst av RIDA och den aktuella vapenfärdigheten.

*(Om Erik har 50% på att rida och 75% på att anfälla med långsvärd, så har han bara 50% chans att träffa med sitt långsvärd när han slåss från hästryggen.) I strid betyder fummel att man ramlat av hästen och får 1T4 KP i skada.*

SCHACK OCH BRÄD SPEL

Att kunna spela schack och bräde. Här måste man slå ett tärningsslag för var och en av spelarna. Om båda lyckas eller båda misslyckas, slår man igen för båda,

Chans	Betydelse
01%-24%	Man kan inte läsa och skriva.
25%-49%	Man kan läsa och skriva enkla saker, men inte särskilt väl. Det är stort risk att man inte förstår eftersom man lätt missförstår svårstavade ord.
50%-89%	Man kan läsa och skriva väl, men inte perfekt.
90% -	Man behärskar läs- och skrivkonsten perfekt.



tills den ene är ensam om att lyckas. Han har då vunnit partiet.

SIMMA

När en rollperson måste göra något mer i vattnet än att bara lugnt flyta omkring, så krävs ett tärningsslag i färdigheten SIMMA. När man skall simma längre sträckor krävs ett slag var 100:e meter. Om man misslyckas betyder det att man inte orkar längre. Man måste då flyta omkring och vila sig i fem minuter innan man kan fortsätta. Då slår man ett slag till för att se om man klarar av att hålla sig flytande. Misslyckas man även då, så börjar man drunkna och tar T8 KP i skada för varje stridsrunda, tills man blir räddad eller dör. Fummel betyder att man har fått kramp och börjar drunkna genast.

Om en person försöker rädda en drunknande eller simma under vattnet kräver ett slag för var tionde meter. Ett misslyckade innebär att man tvingas simma upp till ytan för att hämta luft. Man kan maximalt simma 50 meter under vatten.

SJUNGA OCH SPELA

Färdigheten att kunna spela olika instrument eller sjunga. Varje instrument är en separat färdighet. Procentchansen står här för ungefär hur bra man behärskar sitt instrument.

Chans	Betydelse
01%-25%	Man kan inte spela något som är värt att lyssna på.
25%-49%	Man kan spela enkla stycken, tex traditionell folkmusik.
50%-89%	Man är en skicklig spelman, som kan spela vid officiella tillfällen, tex logdanser.
90%-	Man är en mästare på sitt instrument.

Tärningsslag krävs bara i sådana situationer då det verkligen är viktigt att man muciserar bra, t.ex. om man har blivit ombedd att spela för kungen eller någon annan härskare.

SJÖKUNNIGHET

Denna färdighet innebär att man har kunskap om båtar och normalstora skepp, hur man sköter dem och använder dem. Det kan gälla att sätta segel, ro, styra, kryssa, osv.

SMYGA

Förmågan att ta sig fram utan att höras. Ett lyckat slag innebär att man lyckas smyga sig på någon - eller smyga sig förbi en vaktpost till exempel. Rustningar av metall skramlar, därför halveras chansen om man har sådan på sig.

SPÅRA

Att kunna se vart en levande varelse gått. Att hitta fotavtryck, avbrutna kvistar och andra små spår som folk lämnar efter sig. Hur ofta man bör slå ett tärningsslag måste SL avgöra, beroende på situationen. Att spåra en varelse som går över hård, stenig mark är mycket svårt, att spåra den som gått genom en leråker är en barnlek. Man slår oftare ju svårare spårningen är.

STJÄLA FÖREMÅL

Denna färdighet skulle även kunna heta »ficktjuveri». Konsten att plocka åt sig något ur kläderna på en annan person. Föremål som har direktkontakt med huden, såsom ringar, halsband och armband är svårare att stjäla, då halveras chansen.

TALA FRÄMMANDE SPRÅK

Förmågan att tala ett främmande språk. Varje språk är en separat färdighet. Om SL önskar, kan han bestämma att även dialekter som avviker mycket från modersmålet skall bertaktas som separata färdigheter. När det gäller denna färdighet slår man aldrig någon tärning. Procentchansen är snarare ett mått på hur väl man kan uttrycka sig på språket i fråga.

Om procent- Betyder det att: chansen är:	
Under 25%	Man kan inte tala språket alls.
25% - 49%	Man kan säga enkla saker med stark brytning och viss risk för missförstånd. Man har rätt så svårt att förstå vad andra säger, eftersom man har ett ganska litet ordförråd.
50% - 89%	Man kan tala språket bra, har ett utvecklat ordförråd. Men det hörs att man är utlänning. Man har lätt att förstå vad andra säger.
90% och uppåt	Man talar språket lika bra som en infödd.



Alla rollpersoner startar spelet med 90% färdighet i sitt eget modersmål. Ovanstående gäller enbart för att TALA främmande språk. Att LÄSA eller SKRIVA är en helt annan sak, se nedan under färdigheten »LÄSA OCH SKRIVA».

## UPPTÄCKA FARA

Förmågan att upptäcka en fälla eller ett bakhåll eller någon annan hotande fara innan den hinner inträffa. SL slår tärningsslaget dolt för spelarna. Om slaget lyckas bör SL ge spelaren en rejäl vink om att något farligt hotar, och varifrån faran kommer. Men dess exakta natur bör han inte avslöja, bara att den finns. Ett perfekt slag leder dock till att rollpersonen får veta exakt vad det rör sig om. Om slaget misslyckas kommer rollpersonen att tro att det inte finns någon fara (om det finns en), eller att det finns en fara (när det inte finns någon).

## VAPENSKICKLIGHET

Se kapitlet »Strid».

## VÄRDESÄTTA

Att kunna se på ett föremål vad det är värt. SL slår detta slag dolt för spelarna. Den som misslyckas kommer att

tro att föremålet är värt antingen mer eller mindre än dess egentliga värde. I normala fall slår rollpersonens bedömning fel på 10-20 procent i någondera riktningen, men fummel betyder att han tar fel på 100-200 procent.

## ZOOLOGI

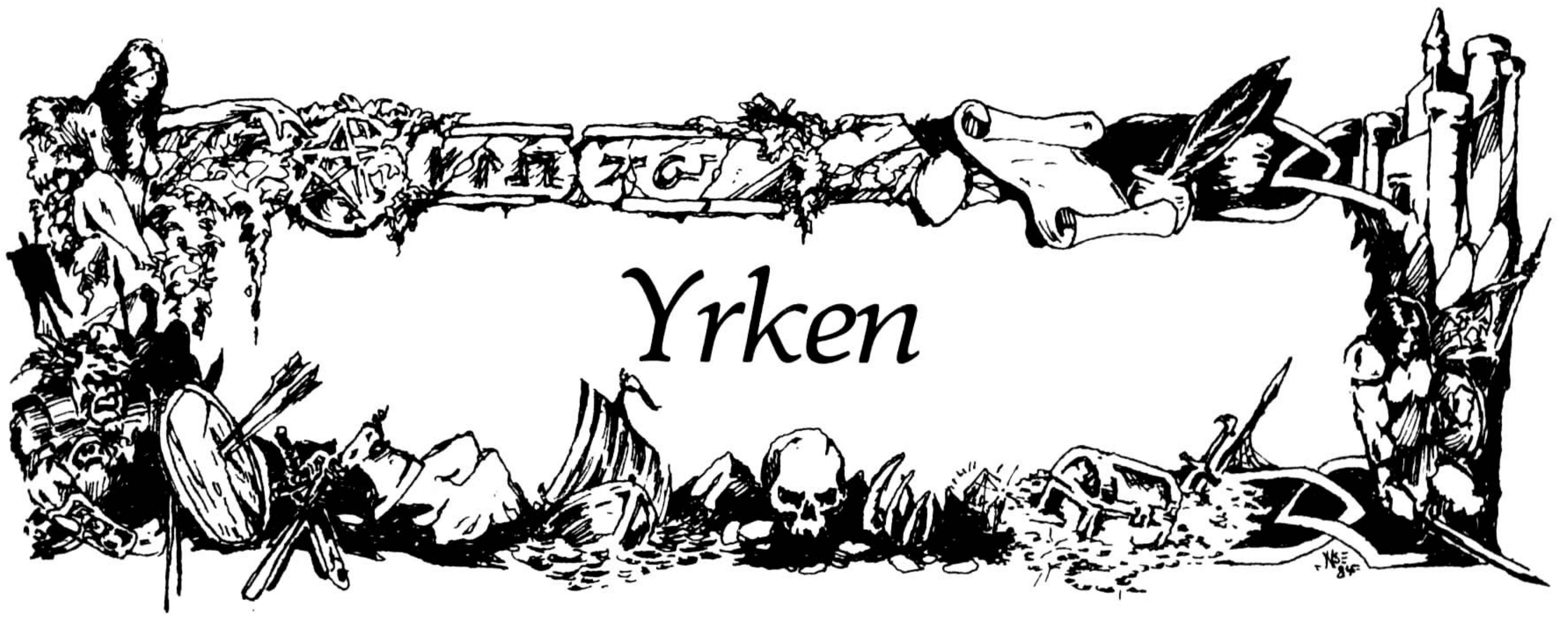
Att ha kunskap om djur, känna igen ett djur som man har framför sig, veta hur det beter sig och om det har några speciella egenskaper.

## ÖVERTALA

Konsten att lägga sina ord väl, så att man lyckas övertya den eller de man talar med. Det kan handla om att hålla en predikan som får åhörarna att tillbedja en viss gud, eller att hålla ett tal som eldar upp soldaterna före en strid. Eller också kan det handla om att övertala en person att göra något som han är tveksam till, eller att prata sig ur en knepig situation. Naturligtvis måste man ta hänsyn till omständigheterna; det går inte att övertala folk till vilka dumheter som helst. Djupt religiösa personer är svåra, att övertala att tillbe en ny gud, och soldater ger sig inte gärna ut i en strid som är ett uppenbart självmord. SL måste avgöra vad som är rimligt. ■■■







# Yrken

Nästa steg är att ge din rollperson ett yrke. En rollperson är inte helt nyfödd när spelet börjar. Vi utgår från att han har ett yrke som han sysslat med tidigare och har en viss skicklighet i. Varje yrke har sina egna speciella färdigheter, och den som har utövat yrket har naturligtvis bättre förmåga med dessa än den som har ett annat yrke.

Vilket yrke man får välja beror på vad SL tycker passar bäst för hans värld. Antingen får man välja valfritt eller annars måste man slå under en viss procentchans med 1T100 för att se om man lyckas fylla de eventuella krav som kanske finns. Man får högst slå ett försökslag/yrke och per rollperson. Det yrke som man först lyckas med blir man. Man bör därför välja yrke i den ordning som man helst vill spela.

Yrke	Procentchans att kvalificera:	Antal silvermynt man startar med:
Köpmän	(INT + KAR) x 3	(INT x KAR) x 4T3
Tjuv	(SMI + SMI) x 4	(SMI x SMI) x 2T3
Trollkarl	(INT + PSY) x 1	(INT x PSY) x 3T3
Krigare	(STY + SMI) x 3	(STY x SMI) x 2T3
Lärd Man	(INT + INT) x 4	(INT x INT) x 3T3
Jägare	(SMI + FYS) x 3	(SMI x FYS) x 2T3
Stråtrövare	(STY + SMI) x 4	(STY x SMI) x 2T3
Pirat	(STY + FYS) x 4	(STY x FYS) x 2T3
Riddare	(STY + INT) x 1	(STY x INT) x 4T3
Munk	(INT + FYS) x 3	(INT x FYS) x 2T3

Spelaren måste välja ett av dessa yrken åt sin rollperson. Varje yrke har en viss uppsättning färdigheter som man kan tänkas ha förvärvat särskild skicklighet på när man utövat yrket. Dessa finns uppräknade här nedan, under varje yrke. Om inget annat nämns i texten får varje rollperson välja ut åtta färdigheter från sitt yrke, som han har särskild skicklighet på. Av dessa åtta väljer han

sedan tre som han är expert på. Även om en nystartad rollperson endast får välja upp till åtta färdigheter, så är det inget som stoppar honom från att lära sig andra färdigheter, även sådana som ligger »utanför» sitt yrke.

Vald skicklighet	Grundchans
Expert	Grundegenskap x 2 + 50 (tre av yrkets färdigheter)
Normal	Grundegenskap x 2 + 20 (fem av yrkets färdigheter)

När det gäller vapenfärdigheter är »anfall» och »parad» separata färdigheter, även om det gäller samma vapen. Om spelaren väljer en vapenfärdighet bland sina yrkesfärdigheter får han dock den extra skickligheten både på anfall och parad med det valda vapnet. Detta är ett undantag som bara gäller när man skapar en ny rollperson. Avrunda alla siffror till närmaste 5%.

(Exempel: Erik har valt att bli Krigare. Han väljer att få expertskicklighet i vapenfärdigheten Bredsvärd samt Simma och Rida. Alla tre färdigheterna är beroende av SMI, som i Eriks fall är 12. Eriks grundchans på de tre valda färdigheterna blir alltså  $2 \times 12 + 50 / 74$  (avrundas till 75) procent.

## ÄGODELAR

Alla rollpersoner startar spelet med en hel uppsättning kläder som motsvarar det yrke man har/haft tidigare. Dessutom startar varje rollperson med ett visst antal silvermynt, beroende på vilket yrke man har valt (se ovan). Med dessa pengar får spelaren utrusta sin rollperson på bästa möjliga sätt. Tycker man att pengarna inte räcker till så är det upp till SL att bestämma om man får starta med mer eller ej i början av spelet.

## RIDDARE

Riddare är i regel experter på tunga vapen. Deras strids-



teknik går ut på att med styrka och tyngd krossa motståndaren — så mycket finesser finns det inte utrymme för. Däremot kan riddaren uppvisa stor finess i sitt uppträdande. Att uppvisa charm, vara artig mot damer och kunna musicera är ridderliga dygder. Hans mål är i regel att skaffa sig egna jordområden och annan fast egendom, borgar och hus.

- Första hjälpen
- Spela och sjunga
- Schack och brädspel
- Rida
- Heraldik
- Främmande kulturer
- Vapenfärdigheter (med max 3 st valfria)
- Främmande språk (1 valfritt)



## KÖPMAN

Rollpersonen har sysslat med handel av något slag, och har lärt sig sånt som kan vara nyttigt att kunna om man vill tjäna pengar på att köpa och sälja. En köpman är i regel mest intresserad av pengar och värdefulla varor, allt från tyger och kryddor till guld och ädelstenar.

- Köpslå
- Upptäcka fara
- Läsa och skriva
- Tala främmande språk (max 3 st valfria)
- Vapenfärdighet (med 1 lätt vapen)



## TROLLKARL

En trollkarl använder sig av magi för att uppnå sina mål. I regel är trollkarlar mest intresserade av att öka sin magiska förmåga och därigenom skaffa sig större makt över sin omgivning.

- Läsa och skriva
- Besvärjelser (med max 4 st valfria)
- Andra färdigheter (med max 3 st valfria, dock inga vapenfärdigheter)





## TJUV

Att man är tjuv och skojare behöver inte nödvändigtvis betyda att man är ondsint, självisk och elak. Vi kan ju bara tänka på en sådan som Grey Mouser (från Fritz Leibers böcker). Rollpersonen antages ha till bringat några år i stadens skummare kvarter, där han fått klara sig på sin list och förslagenhet. Under tiden har han lärt sig en del speciella förmågor. Tjuvar använder i regel bara dolk som vapen, och bär sällan otympliga rustningar. De föredrar list och smyg framför styrka och öppet våld.

- Dyrka upp lås
- Desarmera/gillra fällor
- Hazardspel
- Lyssna
- Finna dolda ting
- Gömma sig
- Smyga
- Stjåla föremål
- Klättra
- Hoppa
- Vapenfärdighet (med dolk)
- Värdesätta

## MUNK

En munk i Drakar och Demoner är en person som ägnar sig åt stränga kroppsövningar och meditation. Hans mål i livet är att uppnå ett högre själstillstånd. Därför är han inte särskilt intresserad av pengar och världsliga ting. Han bryr sig dock om de fattiga, och hjälper dem med pengar eller sjukvård — ofta är han kunnig i botanik och kan blanda till olika mediciner. Munkar

är bundna av fattigdomslöfte och får därför inte äga dyrbara vapen och rustningar — därför slåss de helst med sin vandringsstav.

- Botanik
- Första hjälpen
- Historia
- Hoppa
- Lyssna
- Läsa och skriva
- Simma
- Främmande språk (med max 2 st valfria)
- Upptäcka fara
- Vapenfärdighet (med 2H trästav)
- Zoologi



## JÄGARE

Jägaren håller oftast till i vildmarken och livnär sig på att fånga djur. Han äter köttet och säljer ibland pälsen. Bågen är hans vapen, och uthållighet är hans främsta karaktärsegenskap.

- Spåra
- Smyga
- Lyssna
- Klättra
- Upptäcka fara
- Simma
- Rida
- Gömma sig
- Vapenfärdighet (med 1 Pilbåge + 1 lätt vapen)
- Zoologi



## STRÅTRÖVARE

De personer som håller till ute på landsbygden och gärna i områden där sikten är dålig, exempelvis skogar. En del stråtrövare stjälar och plundrar endast från de rika, medan ett fåtal ger sig även på de fattiga och svaga. De föredrar lättare rustning, typ läder. Stråtrövare lever även ensamma eller i par, samt även i större band på ca: 20 man. När det gäller större band så brukar de ofta säga att vissa områden tillhör dem, och sk. »passeringstull» måste betalas för att få passera igenom deras område.

- Vapenfärdighet (med 2 st valfria lätta vapen)
- Gömma sig
- Värdesätta
- Smyga
- Klättra
- Hoppa
- Lyssna



## KRIGARE

En krigare är i regel en kringvandrande äventyrare, vars svärd är till salu för pengar och ära (mest pengar!). Han är ofta villig att ställa upp på olika äventyr, särskilt om de verkar vara lönsamma. Men han är självständig och

gillar inte överdriven disciplin. Därför är han inte så pigg på att vara livvakt eller soldat i någon armé.

- Upptäcka fara
- Rida
- Vapenfärdigheter (med max 3 st valfria)
- Gömma sig
- Klättra
- Hoppa
- Värdesätta

## PIRAT

Pirater är inte alltid sådana som överfaller vilka skepp som helst för att stjäla och plundra. Det finns också »hederliga» pirater, som tjänar någon kung eller härskare, och endast anfaller dennes fiender. Sådana pirater brukar kallas fribytare, och de måste naturligtvis betala en del av sitt byte till sin herre, i utbyte mot dennes tillstånd att härja på haven. Pirater är i regel mycket duktiga sjömän.

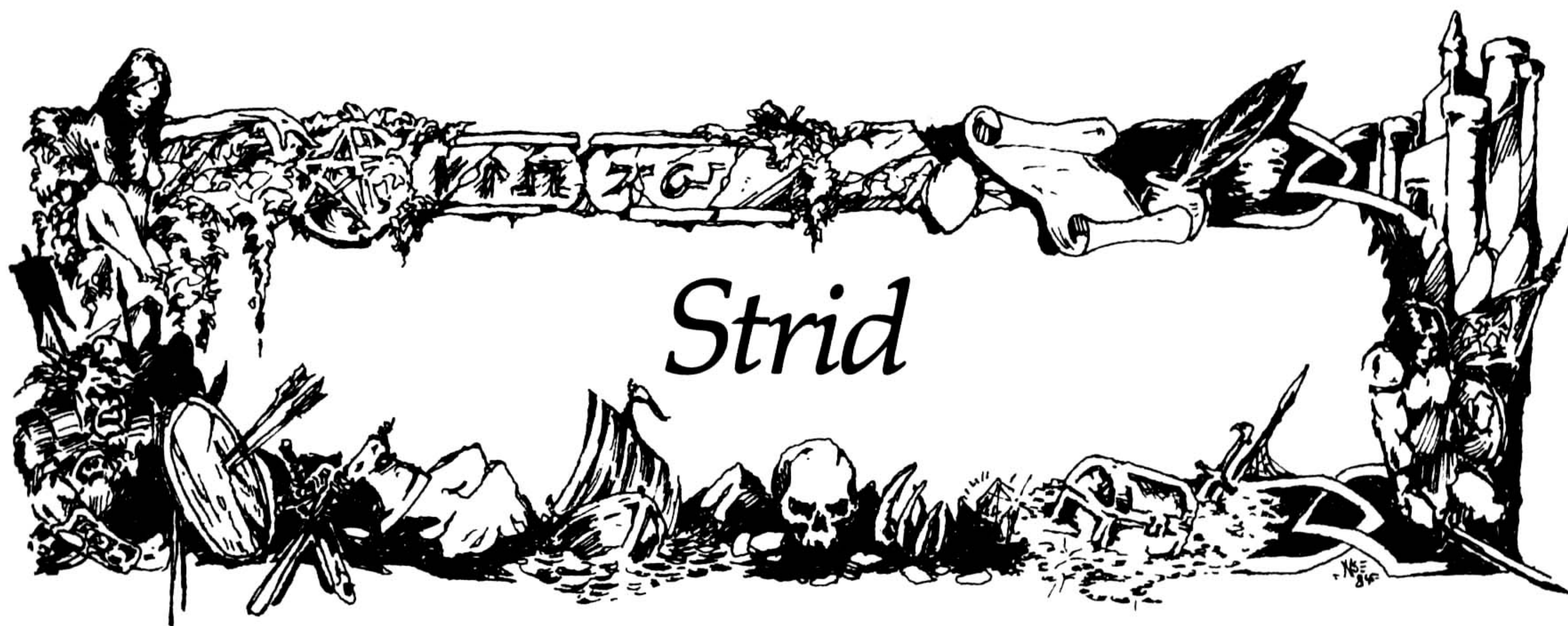
- Navigera
- Simma
- Klättra
- Hoppa
- Sjökunnighet
- Främmande språk (max 2 st)
- Vapenfärdighet (max 2 st lätta vapen)
- Värdesätta

## LÄRD MAN

En lärd man (eller kvinna!) är som en vandrande uppslagbok. Hans stora intresse i livet är att få ökade kunskaper om de olika saker han är intresserad av, och han lägger alla sina pengar på att köpa böcker eller resa till avlägsna platser för att t.ex. besöka ett bibliotek. Vapenövningar anser han sig inte ha tid med, men ofta är den lärde ändå intresserad av att följa med på äventyr för att skaffa sig nya kunskaper — eller pengar att köpa böcker för. Han tar också i regel betalt för att dela med sig av sina kunskaper.

- Historia
- Geografi
- Läsa och skriva
- Tala främmande språk (med max 5 st)
- Botanik
- Zoologi
- Första hjälpen
- Heraldik
- Navigation
- Främmande kulturer





# Strid

Eftersom Drakar och Demoner utspelas i en primitiv värld där polismakten i regel är obefintlig och där farorna är många, blir det ofta nödvändigt för rollpersonerna att slåss för livet. Dessa situationer är oftast de mest spännande. Därför är också reglerna för strider särskilt noggranna.

Särskilt i strid är det bra att använda sig av den medföljande golvplanen och pappfigurerna eller andra figurer. Dessa är inte nödvändiga — man kan utföra en strid utan några sådana yttre hjälpmedel. Men de gör det lättare att se hur hela situationen ser ut, och man undviker lättare missförstånd.

## VAPENFÄRDIGHETER

Efter att ha läst kapitlet om FÄRDIGHETER vet du att så gott som allt i Drakar och Demoner sköts genom slag med procenttärning (T100). Detta gäller också vapenfärdigheter. Dessa fungerar precis som andra färdigheter; rollpersonen har en viss chans, uttryckt i procent, att klara av det han vill göra. Det gäller sedan att slå under eller lika med den siffran med T100 för att lyckas.

Grundchansen för alla vapenfärdigheter (förutsatt att man har en STYgrupp som är minst lika hög som vapnets STYgrupp) är  $SMI \times 1$  i %, utom med naturliga vapen där grundchansen är lika med  $(SMI + STY) \times 1$  i %. Avrunda alla siffror till närmaste femtal. Anledningen varför grundchansen med naturliga vapen är högre beror på att dessa är lättare och mera naturliga att använda.

### Vapenklasser

Alla vapen klassas också antingen som »tunga» eller »lätta». Att ett vapen är »tungt» betyder att det är ett vapen som man knappast går omkring med i vardagslag, utan ett ovanligt vapen som mest används i krig, och då mest av riddare och andra tungt beväpnade kri-

gare. I vår tid skulle ett »lätt vapen» kunna vara en revolver, medan en kulspruta definitivt vore ett »tungt vapen». Alla sköldar klassificeras som tunga.

För alla handvapen och kastvapen finns det två vapenfärdigheter: Anfall och Parad. Man kan alltså vara olika skicklig på att anfalla och att parera med ett och samma vapen.

Projektilvapen och naturliga vapen kan inte användas för att parera, och sköldar kan inte användas för anfall.

Varje enskilt vapen räknas som en separat färdighet; den som är bra på att anfalla med bredsverd blir inte fördens skull bra på att anfalla med långsverd.

### Olika typer av vapen

Vi delar in vapnen i fem olika typer:

1. **Handvapen:** Klubbor, käppar, yxor, spjut och svärd.
2. **Kastvapen:** Kastspjut, stenar och dolkar.
3. **Projektilvapen:** Pilbågar, armborst och slungor.
4. **Naturliga vapen:** Knytnävar, fötter, horn, klor, tänder och andra kroppsdelar som kan användas för att skada en motståndare.
5. **Sköldar:** Liten, medelstor och stor sköld.

## SÄTT ATT ANVÄNDA VAPEN

De flesta vapen är av enhandstyp, vilket gör det möjligt att samtidigt använda två vapen, vanligtvis ett handvapen och en sköld.

Vissa vapen är avsedda att hanteras med båda händerna. En rollperson som använder ett tvåhandsvapen



kan inte samtidigt använda sköld eller något annat vapen. Observera att alla projektilvapen är tvåhandsvapen. (En slunga kan visserligen hanteras med en hand, men man måste ha båda händerna för att ladda den.)

För att kunna hantera ett vapen utan några problem så krävs en viss STY. Varje vapen är graderad i olika STYgrupper, som anger hur stark man måste vara för att kunna hantera det. Ju högre STYgrupp ett vapen har, desto tyngre och svårare är vapnet att hantera och kräver således en högre styrka av användaren. För att se om en rollperson kan använda ett visst vapen, så måste rollpersonens STYgrupp vara lika med eller högre än vapnets STYgrupp. Om den ej är det, så får rollpersonen ej använda vapnet. För att få reda på vilken STYgrupp en rollperson har, tar man hans värde i grundegenskapen STY och avläser enligt följande:

STY	grupp	STY	grupp	STY	grupp
3-4	0	17-20	4	41-50	8
5-8	1	21-25	5	för varje	
9-12	2	26-30	6	extra 20	+ 1
13-16	3	31-40	7		

BRYTVÄRDE

När någon parerar med ett vapen, finns det en risk att vapnet kan gå sönder. Därför har varje vapen ett BRYTVÄRDE. Brytvärdet kan liknas vid ett slags »kroppspoäng» för vapen, dvs. det anger hur mycket stryk vapnet tål innan det går sönder. Det finns två alternativa metoder att avgöra om ett vapen går sönder:

**Metod 1:**  
Om den som har chans att skada den andres vapen lyckas göra 5 poäng eller mer över brytvärdet för den andres vapen, så går det vapnet sönder — annars är det fortfarande oskadat. Exempel: Om ett vapen som har

brytvärde 10 parerar ett anfall som ger 15 KP skada eller mer, går det av.

**Metod 2:**  
Varje gång ett vapen parerar ett anfall som ger en skada som är lika med dess brytvärde eller högre, reduceras dess brytvärde med 1, tills dess brytvärdet är 0 — då går det sönder. Exempel: Om ett vapen som har brytvärde 10 parerar ett hugg som gör 10 eller fler KP skada, reduceras dess brytvärde med 1, och är alltså 9 nästa gång, och så vidare. Metod 2 är krångligare att använda än metod 1, eftersom man måste föra anteckningar om varje vapens nuvarande brytvärde.

I båda metoderna gäller att när ett vapen går sönder, så har det inte lyckats parera anfallet helt och hållet. Den skada som »blir över» när vapnet gått av, fortsätter och träffar personen som håller i vapnet.

*Exempel: Vi använder metod 1. Ett vapen med brytvärde 10 träffas av ett hugg som ger 17 KP i skada. Vapnet går av, och 2 KP skada »går in» på personen som använde det.*  
*Vi använder metod 2. Ett vapen som från början hade brytvärde 10 har reducerats till brytvärde 1 genom upprepade parader. Det träffas nu av ett hugg som ger 7 KP i skada, och dess brytvärde sjunker därmed till 0. Vapnet går sönder, och de resterande 6 poängen skada som hugget gjorde träffar den som använde det.*

Undantag från brytvärden:

- 1. Tvåhandsspjut och stavar kan inte skada andra vapen.
  - 2. Sköldar har inga brytvärden och skadas aldrig av att man parerar med dem.
  - 3. Naturliga vapen och projektilvapen kan inte användas för att parera med. De har därför inga brytvärden. Om man försöker parera med ett projektilvapen och det träffas av ett annat vapen, går det sönder genast.
- Rollpersoner och andra varelser kan försöka träffa och ändå missa. Försvararen kanske misslyckas med sin parering. I en strid med två motståndare finns det fyra möjliga resultat. Dessa är:

Om motståndarens anfall..	..och försvararens parering..	blir resultatet:
-Träffar	-Misslyckas	Försvararen tar skada (eventuella rustningar kan skydda mot skadan).
-Träffar	-Lyckas	Försvararen tar ingen skada, men om ett vapen användes för pareringen så tar det skada från motståndarens anfall.
-Misslyckas	-Lyckas	Anfallarens vapen tar skada om det pareras av ett annat vapen.
-Misslyckas	-Misslyckas	Ingen tar någon som helst skada.



Handvapentabell

Namn	Fattning	Skada	STYgrupp	Typ	Vikt	Pris	BV
Dolk	1H	1T4 + 1	1	L	1/2	40	9
Kortsvärd	1H	1T6 + 1	1	L	1	190	15
Bredsvärd	1H	1T8 + 1	2	T	1	200	15
Slagsvärd	1H	1T10 + 1	3	T	2	500	13
Tvåhandssvärd	2H	2T10	4	T	2	560	11
Kroksabel	1H	1T8 + 2	3	T	2	310	15
Trästav	2H	1T8	1	L	2	12	7
Handyxa	1H	1T6 + 2	2	L	1	60	11
Stridsyxa	1H	1T10 + 2	4	T	2	190	11
Tvåhandsyxa	2H	2T10 + 2	4	T	2	375	11
Träklubba	1H	1T6	1	L	1	2	7
Stor Träklubba	2H	2T8	3	T	3	90	9
Stridsklubba	1H	1T8	2	T	1	150	15
Morgonstjärna	2H	2T8 + 2	4	T	3	250	11
Stridshammare	1H	1T6 + 2	2	T	2	340	15
Kort Spjut	1H	1T6 + 1	1	L	2	75	11
Långt Spjut	2H	1T10 + 1	2	L	3	100	11
Lans	1H	1T10 + 1	3	T	3	125	15
Stridsgissel	1H	1T10	3	T	2	300	11
» m. spik	1H	1T10 + 1	3	T	2	340	11
Hillebard	2H	3T4	2	T	2	375	11
Pik	2H	1T10 + 3	2	T	3	110	11
Pålyxa	2H	3T6	4	T	3	125	11
Knytnäve	1H	1T3	1	L	-	-	0
Spark	1F	1T6	1	L	-	-	0

Projektilvapentabell

Namn	Fattning	Skada	STYgrupp	Typ	Vikt	Pris	Räckvidd
Liten Båge	2H	1T4 + 1	1	L	1	125	135 m
Kort Båge	2H	1T6 + 1	2	L	2	190	135 m
Lång Båge	2H	1T8 + 1	3	T	2	250	180 m
Sammansatt Båge	2H	1T10 + 1	3	T	2	500	180 m
Slunga	1H	1T6	1	L	1/4	12	90 m
Lätt Armborst	2H	2T4 + 2	2	L	2	310	150 m
Tung Armborst	2H	2T6 + 2	2	T	2	625	225 m
Arbalest	2H	3T6 + 3	3	T	3	750	250 m

Att skjuta längre avstånd är givitvis svårare, och därför får man —25 på chansen att träffa om målet befinner sig över halva ens maximala räckvidd.

Att ladda:

Det tar ett visst antal SR att ladda ett armborst.

Lätt Armborst 3 SR

Tung Armborst 6 SR

Arbalest 12 SR

Med bågar och slungor kan man ladda och skjuta under en och samma SR.



Kastvapentabell

Namn	Fattning	Skada	STYgrupp	Typ	Vikt	Pris	BV	Räckvidd
Kastspjut	1H	1T6 + 1	1	L	2	100	11	STY x 1
Kastkniv	1H	1T4 + 1	1	L	1	75	9	STY x 1
Kastyxa	1H	1T6 + 2	2	L	1	90	11	STY x 1

Att kasta längre avstånd är givetvis svårare, och därför får man —25 på chansen att träffa om målet befinner sig över halva ens maximala räckvidd.

Förklaring till vapentabellerna

Fattning- Om vapnet ifråga är enhandat (1H) eller tvåhandat (2H).

Skada- Den skada i KP vapnet gör per anfall som lyckas.

STYgrupp- Den minsta STYgrupp en varelse måste ha för att få hantera det vapnet.

Typ- Om vapnet räknas som ett »Lätt» eller »Tungt» vapen.

Vikt- Hur mycket vapnet väger i BEP.

Pris- Hur mycket vapnet kostar i silvermynt hos en HEDERLIG vapensmed.

BV- Vapnets Brytvärde (BV), dvs. hur mycket vapnet tål innan det går sönder.

Räckvidd- Hur långt ett projektilvapen respektive kastvapen når som längst. När det gäller för kastvapen, så är räckvidden beroende på kastarens STY. Hans STY x 1 anger antalet RUTOR han maximalt kan kasta. För projektilvapen är räckvidden angiven i meter, för att få fram samma räckvidd i rutor, dela antalet meter med 1.5.

Vapentillbehör

Typ	Vikt	Pris
20 Pilar	1	12
20 Armborstpilar	1	25
Bågsträng	0	1
Svärdsbälte	0	12
Svärdsskida	0	25
Koger (f.20st)	1/2	10

Rustningstabell

Typ	Absor-bering	Pris	Vikt
Tjockt Tyg	1	40	2
Läder	2	65	3
Ringbrynja	4	450	5
Fjällpansar	5	900	6
Metallbrynja	6	1100	6
Halvrustning	7	1250	6
Hel rustning	8	1500	6

Sköldtabell

Typ	Absor-bering	STY-	Pris	Vikt
Liten	8	1	90	1
Medelstor	12	2	165	2
Stor	16	3	190	3

RUSTNINGAR

Rustningar är ett samlingsnamn för olika typer av pansarkläder och harnesk som skyddar kroppen från skador. Det finns många olika slags rustningar, t.ex. läderrustning, ringbrynja och plåtrusning. Rustningen fungerar så att de absorberar (»suger upp») ett visst antal KP från skadan varje gång rollpersonen råkar ut för en skada. Den vanligaste rustningen är läderbrynja, som absorberar 2 KP skada.

Om en rollperson med läderbrynja blir träffad av ett vapen som gör en skada på 5 poäng, drar man av 2 poäng som brynjan absorberar, och rollpersonen förlorar bara 3 SP. Uppgifter om hur många KP olika typer av rustningar kan absorbera finns i tabellarna.

SKÖLDAR

Sköldar absorberar skador på samma sätt som rustningar, men oftast effektivare. En genomsnittlig sköld absorberar 12 SP. Men till skillnad från kroppsrustningar måste man först lyckas PARERA med skölden innan den gör någon nytta. Att PARERA är en färdighet.

Den som använder ett tvåhandsvapen kan inte samtidigt använda sköld.

Exempel: Krigaren Tervan anfalls av en björn. Tervan har en normal sköld, som absorberar 12 SP, samt en ringbrynja som absorberar 4 SP. Björnen slår till med sin ram och gör 15 poäng i skada. Tervan måste nu kasta procenttärningar för att se om han lyckas PARERA med skölden. Om han lyckas med



det drar skölden av 12 SP, och ringbrynjan tar de resterande 3 KP som björnen åstadkom (brynjan har ju kapacitet att absorbera 4 SP), så han klarar sig helt oskadd. Om han däremot inte lyckas PARERA har han bara ringbrynjan att lita till. Den minskar skadan med 4 poäng, men Tervan får då i alla fall ta emot de resterande 11 poängen och blir rätt illa åtgången.

Sköldar och rustningar tar inte skada av att absorbera skador. De fungerar lika bra hela tiden. Man måste dock se till att rollpersonerna spenderar en del tid och pengar på att vårda sina skydd mellan äventyren! Om de försummar detta kan spelledaren avgöra att skyddens effektivitet blivit lidande, dvs. de absorberar färre KP, tills de får den nödvändiga vården.

TID UNDER EN STRID

När det blir strid händer det många viktiga saker på kort tid. Ett hugg eller ett pilskott som utföres på några sekunder kan få ödesdigra konsekvenser. Varje förflyttning ändrar läget och de inblandades chanser att segra. För att få ordning och reda i detta virrvarr delar vi upp striden i flera korta tidsperioder. Varje sådan tidsenhet kallar vi en STRIDSROND (förkortas SR).

Under en SR hinner man maximalt med att använda det eller de vapen man har i händerna en gång. Alltså:

Om rollpersonen använder:	hinner han under en SR utföra:
-ett enhandsvapen	ett anfall ELLER en parad
-ett tvåhandsvapen	ett anfall ELLER en parad
-två enhandsvapen	två anfall ELLER två parader ELLER ett anfall OCH en parad.

En SR motsvarar ungefär 5 sekunder, vilket betyder att det går 12 SR på en spelminut. Under varje SR får varje rollperson eller annan varelse utföra en handling från listan här nedan.

Val av handling:
- förflytta sig fullt
- avfyra projektil
- kasta kastvapen
- slåss
- förbereda en besvärjelse
- lägga en besvärjelse
- byta/plocka upp vapen
- tala eller på annat sätt kommunicera med någon
- utföra någon annan handling

Förklaring av handlingar

**Förflytta sig fullt:** Varelsen använder hela stridsronden till att förflytta sig, utan att utföra någon annan handling. Normalt kan en människa röra sig upp till 10 rutor (15 meter) per SR. Andra varelser och monster kan ha andra förflyttningsförmågor — hur långt de kan flytta står i kapitlet »Monster och Varelser».

**Avfyra en projektil:** Denna handling kräver att man står still för att kunna sikta ordentligt.

**Kasta ett kastvapen:** Samma typ av handling som att avfyra en projektil.

**Slåss:** Denna handling tillåter att varelsen flyttar sig upp till halva sin förflyttningsförmåga (dvs. 5 rutor för en människa), och kan sedan utföra sitt anfall.

**Förbereda en besvärjelse:** Under denna handling får trollkarlen inte röra sig eftersom han måste koncentrera sig på sin formel.

**Lägga en besvärjelse:** Även under denna handling får trollkarlen inte röra sig.

**Byta/plocka upp vapen:** Under denna handling får varelsen flytta upp till halva sin förflyttningsförmåga och sedan byta/plocka upp föremålet.

**Tala:** Med detta menas att säga en kort mening till

någon, till exempel »Se upp, Erik — du har ett troll bakom dig!» Detta kräver att man står still. Att ropa ett enstaka ord som »Framåt!» eller »Hjälp!» räknas inte som en handling i detta sammanhang.

**Utföra någon annan handling:** Här gör man något som inte finns med i tabellen ovan, t.ex. försöker dyrka upp en dörr, finna dolda ting eller något liknande, medan de andra slåss. SL måste avgöra hur lång tid handlingen tar och hur långt man eventuellt hinner röra sig.

Förflyttning och andra handlingar

Förutom anfall och parader finns det naturligtvis andra saker som man kan vilja göra under en strid. I regel gäller att man bara hinner utföra EN handling under en SR: slåss ELLER byta vapen ELLER lägga en besvärjelse ELLER något annat.

Vissa handlingar tillåter dock att man FLYTTAR SIG en bit under samma SR. Alla varelser har en maxi-



mal hastighet, som säger hur långt de kan röra sig under en SR. En människa kan normalt springa max. 10 rutor, dvs. 15 meter under en SR. Andra varelser kan ha andra hastigheter — se beskrivningarna i kapitlet »Monster och andra varelser». Här nedan kan du se hur långt en varelse kan flytta sig i samma SR som han utför en annan handling:

Handling	Maximal förflyttning under samma SR
Avfyra projektilvapen	Ingen
Kasta kastvapen	Ingen
Slåss	1/2
Förbereda en besvärjelse	Ingen
Lägga en förberedd besvärjeslse	Ingen
Byta vapen	1/2
Plocka upp något från marken	1/2
Tala med någon	Ingen
Tända en fackla	Ingen
Sitta upp på/av från en häst	Ingen
Andra handlingar	Spelledaren avgör

Hur man genomför en strid

Under strid blir spelarna ofta upphetsade. Spänningen är hög, och alla ropar i munnen på varandra. Det finns risk för att kaos utbryter om man inte är noga med att hålla ordning och göra en sak i taget. I strid sker allting i en bestämd ordning. INGENTING sker samtidigt. Varje förflyttning eller anfall kan påverka det som sker närmast, och en besvärjelse tar effekt omedelbart när den lyckas. Därför genomför man alltid varje SR i tre separata faser:

1. Slå för initiativ

Slå en T10 för varje sida (dvs. en för rollpersonerna och en för deras motståndare). Den som slår högst får INITIATIVET, dvs. får välja om den egna sidan eller motståndarsidan ska flytta först.

2. Val av handling

Den sida som börjar flytta väljer en handling för varje varelse, och talar om för den andra sidan vad man valt.

Därefter utför de eventuella förflyttningar. Sedan gör den andra sidan på samma sätt: talar om sina handlingar och utför eventuella förflyttningar.

3. Utförande av handling

Nu utför man attacker, parader, magi etc. Den inbördes ordningen mellan de inblandade avgörs av deras SMI. Den som har högst SMI börjar, följd av den med näst högst SMI och så vidare, tills alla har utfört sina handlingar. Om en varelse blir medvetslös eller dödas innan det blir hans tur, så kan han inte utföra sin handling. Om två varelser har lika hög SMI sker deras handlingar samtidigt. Projektilvapen träffar dock alltid före andra vapen, vilket kan fälla utslaget om två varelser med samma SMI slåss med varandra.

Observera att PARADER alltid sker i omedelbar anslutning till ett anfall, oavsett skillnader i SMI. Den som blir anfallen har då alltid möjlighet att försöka parera, men spelaren MÅSTE då SÄGA TILL att han parerar INNAN den anfallande slår sitt anfallsslag, annars får han inte parera. Därför skall också den anfallande spelaren påpeka vem han anfaller.

Tänk också på att den som har ett enda vapen bara hinner utföra antingen ett anfall ELLER en parad under en SR. Väljer han att byta ut ett anfall som han hade tänkt göra mot en parad, så får han inte försöka anfalla igen förrän i nästa SR. Den som bara har ett vapen, och redan har utfört ett anfall, har ingen möjlighet att försöka parera om/när den andre hugger tillbaka.

Exempel: Sigurd Snabb (SMI 17) slåss mot Leo Långsam (SMI 6). Båda har enbart varsitt långsvärd. Sigurd hugger först, och Leo har då möjlighet att försöka parera. Om Leo gör det, får han inte anfalla i denna SR. Men han kan ju chansa på att Sigurd missar, och låta bli att parera. I så fall har han fortfarande chans att anfalla (förutsatt att han fortfarande är i livet efter Sigurds attack). I det läget får Sigurd inte parera Leos anfall, eftersom han redan har utfört sin handling i denna SR. Anteckna kontinuerligt alla skador, läkning, lyckad användning av färdigheter, osv. på rollformulären.

SKADOR, HÄLSA OCH LÄKNING

Det finns många sätt att bli skadad. Oftast kommer skadan från ett vapen, men man kan också bli skadad av eld, eller av att falla ned i en grop, eller genom kvävning. Gemensamt för alla skador är att den som blir skadad förlorar kroppspoäng (KP).

När en varelses KP sjunker under 1, dvs. blir 0 eller lägre, förlorar den medvetandet, faller omkull och anses ha blödningar. Detta innebär att man förlorar ytterli-



gare en KP per minut till dess man har uppnått sin FYS som negativt nummer, då man dör.

*Exempel: Krigaren Bure, som har FYS 10, har blivit så illa åtgången att han bara har 1 KP kvar. Han råkar nu ut för ytterligare en träff som ger 3 KP, vilket ger honom —2 SP. Han faller ihop, svårt blödande. Nu förlorar han en KP varje minut, tills han står på —10 KP och dör. Alltså har han åtta minuter att leva om han inte får hjälp.*

För att hjälpa någon som har blivit medvetslös kan man använda färdigheten FÖRSTA HJÄLPEN. Första hjälpen innebär att man försöker stoppa blödningen, så att den naturliga läkningsprocessen kan komma igång. Alla varelser som blivit skadade återfår 1 KP per vecka genom naturlig läkning.

Den skadade förblir medvetslös till dess att hans KP kommit upp på 1. Då vaknar man upp, en det är klokt att vänta tills man återfått alla sina SP innan man ger sig in i några fler äventyr.

Man kan återfå KP snabbare genom magisk helning.

## ANNORLUNDA SITUATIONER

Det är inte alltid som en strid sker på ett jämnt underlag inomhus. Ofta händer det att man befinner sig på andra platser. Det finns många tänkbara speciella situationer som kan uppkomma i samband med en strid. Här nedan förklaras några sådana situationer.

### 1. Strid i mörker

En rollperson som inte har mörkersyn måste reducera sina chanser att lyckas med anfall med —75 om han slåss i mörker. Oavsett detta har man dock alltid minst 5% chans att träffa i mörker. Om han själv eller någon annan håller en fackla som lyser upp stridsplatsen minskar chansen med —25. Varelser som har mörkersyn slåss som vanligt.

### 2. Liggande

En rollperson som ligger ned kan inte träffa med ett närstridsvapen eller projektilvapen. De vapen som kan användas när man ligger ned är kastdolk och stenar. Dessutom är det lättare att träffa en person som ligger ned — chansen ökar med +25, dock inte för projektilvapen.

### 3. Anfall bakifrån

En varelse som anfaller en annan bakifrån har +50 bättre chans att träffa, eftersom offret inte kan försvara sig lika bra bakåt.

### 4. Fall

När en person faller ned från en höjd, får han T6 KP i skada för varje påbörjade tre meter han faller. Rustningar som inte är av metall absorberar en del av skadan, likaså finns det vissa besvärjelser som kan skydda.

### 5. Vatten

Om man hamnar under vatten måste man försöka hålla andan tills man får tag på luft och kan andas. Första stridsronden man inte har tillgång till luft måste man slå under eller lika med sin FYS  $\times$  10 med T100 för att klara det, nästa SR måste man slå under eller lika med sin FYS  $\times$  9, sedan FYS  $\times$  8, och så vidare. Så fortsätter man att minska chansen varje SR tills personen missar sitt tärningsslag. Så snart detta sker kan han inte hålla andan längre, och börjar drunkna. Då får han T8 KP i skada per SR, tills han dör eller får luft.

### 6. Eld

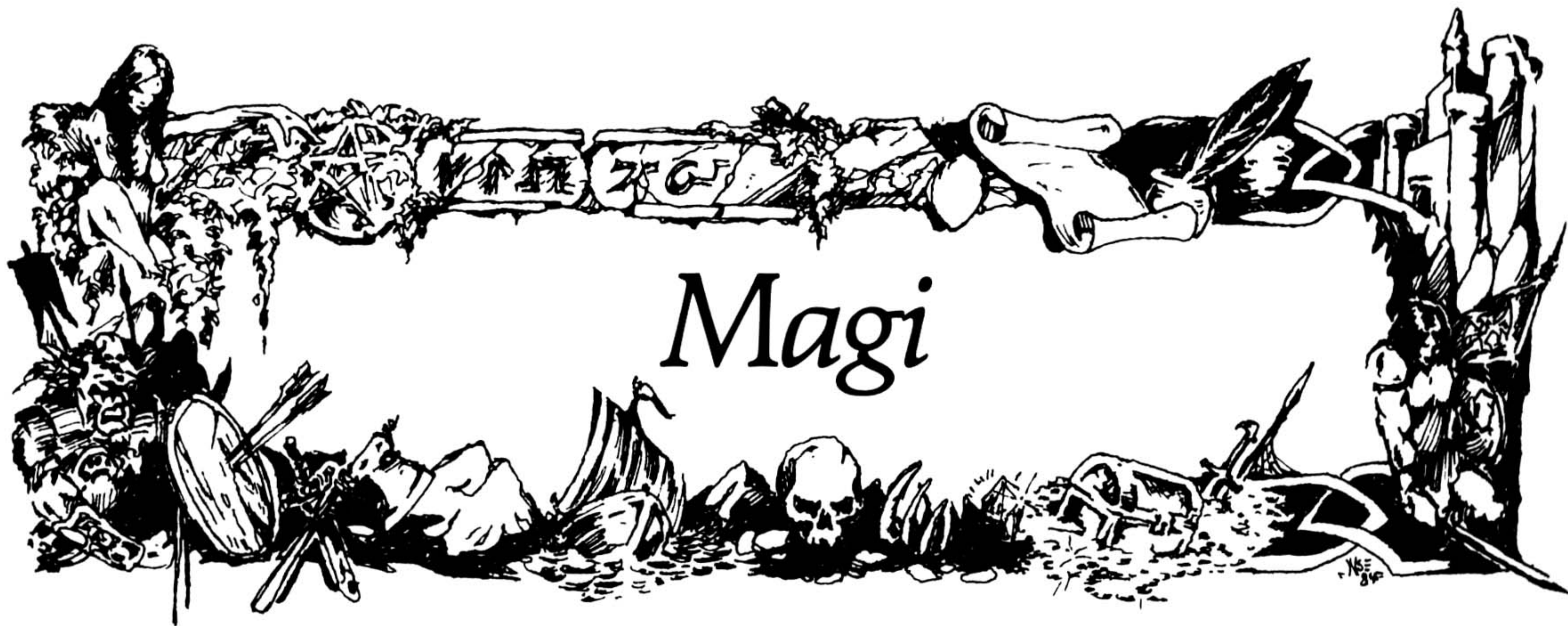
När en rollperson hamnar i eld får han T4 KP i skada den första stridsronden han befinner sig i elden. Sedan ökar skadan varje SR. En rustning skyddar tills hettan kommit igenom den, vilket inträffar när skadan blir större än vad rustningen absorberar. Då börjar det också brinna i personens kläder. Om det brinner i kläderna måste man slänga sig på marken och rulla runt för att försöka släcka elden — det lyckas om man slår under eller lika med sin SMI  $\times$  5.

Stridsrond i eld	Skada
första	T4
andra	T6
tredje	T10
fjärde	2T6
femte	3T6
sjätte	4T6
osv.	+ 1T6

### 7. Olja och brandfarliga ämnen

Ibland händer det att någon försöker kasta en fackla för att antända något brännbart material, t.ex. uthållig olja eller ett halmtak på ett hus. Chansen att träffa är SMI  $\times$  3 som %, men det maximala avståndet är (STY  $\times$  1) antalet rutor. Dessutom måste man slå sin PSY  $\times$  5 eller mindre med T100 för att ha sådan tur att facklan inte slocknar utan det faktiskt tar eld. ■■■





I sagans värld finns det ett flertal olika »dimensioner» eller »existensplan», som existerar parallellt med varandra. Normalt finns det ingen kontakt mellan de olika »planen». Gudarna existerar på ett eget plan, medan rollpersonerna rör sig på det vi kan kalla »det materiella existensplanet». Den som har talangen och de rätta kunskaperna kan hämta och använda energi från någon av de andra dimensionerna, och använda den för att påverka sin omgivning. Detta kallar vi MAGI, och de som sysslar med magi kallas TROLLKARLAR.

## ATT BLI TROLLKARL

Eftersom magi är svårt att lära sig, och fordrar en särskild begåvning och lång övning, måste man ägna sig åt sin träning under hela sin uppväxttid. Därför kan man inte bli trollkarl om man inte uppfostrats till det redan som barn. För att en rollperson ska kunna bli trollkarl måste man bestämma att han ska ha detta yrke redan när man skapar honom.

Trollkarlsyrket är mycket tidskrävande. Trollkarlen måste hela tiden koncentrera sig på magin, vilket gör att han får svårt att bli riktigt bra på andra färdigheter. På vissa färdigheter har trollkarlen mycket svårt att komma över ett visst värde.

Maximal nivå för SMI-färdigheter /  $SMI \times 4$  (avrunda till närmaste 5%)

Maximal nivå för STY-färdigheter /  $STY \times 4$  (avrunda till närmaste 5%)

Maximal nivå för FYS-färdigheter /  $FYS \times 4$  (avrunda till närmaste 5%)

Maximal nivå för KAR-färdigheter / ingen begränsning

Maximal nivå för INT-färdigheter / ingen begränsning

När denna gräns är nådd kan trollkarlen endast öka 5% i en färdighet om han lyckas slå sin INT eller lägre

med T100. Hans inlärningschans på dessa färdigheter blir alltså lika med hans INT, efter det att han nått gränsen.

## Att använda magi

Formelmagin är den vanligaste typen av magi. Den använder sig av förhållandevis korta trollformler, besvärjelser, sånger eller gester, som framkallar den önskade effekten.

Trollformler fungerar som färdigheter. Varje enskild formel räknas som en särskild färdighet. Man slår en T100, och om man lyckas slå under eller lika med sin procentchans, fungerar magin och man uppnår den avsedda effekten. Om man misslyckas så fungerar inte magin, och inget händer. Den avgörande grundegenskapen är PSY.

Ett perfekt slag fördubblar någon av formelns verkningar, t.ex. dess räckvidd, varaktighet eller den skada den tillfogar någon. Fummel medför i regel att magin får rakt motsatt verkan mot den avsedda; en formel som skulle skydda trollkarlen skyddar i stället hans fiender, osv. SL avgör vad som sker vid fummel eller ett perfekt slag.

## Tid och magi

All magi fungerar så, att man först utför det nödvändiga ritualen eller den lämpliga formeln. Detta kallar vi för att FÖRBEREDA en besvärjelse. Först när man gjort detta börjar magin att verka. Formelmagi tar alltid EN STRIDSROND att förbereda besvärjelsen, vilket innebär att magin börjar verka först i nästa stridsrond.

## Olika stark magi

Trollkarlen kan själv välja hur mycket magisk kraft han vill använda i en besvärjelse. Varje besvärjelse har flera EFFEKTGRADER; ju högre effektgrad, desto starkare verkan får magin. En högre effektgrad kan inne-



bära t.ex. längre varaktighet, större räckvidd, mera skada som tillfogas, osv. Exakt vad de olika graderna innebär finns angivet i beskrivningen av respektive formel.

Emellertid är magin svårare att utföra ju högre effektgrad den har. Den högsta effektgrad en trollkarl kan använda är  $INT + PSY$  delat med 4 (avrunda uppåt) till närmaste heltal). Om trollkarlens INT och PSY båda är 13 kan han således maximalt använda en formel av sjunde graden.

Dessutom minskar chansen att lyckas med 10% för varje effektgrad utöver den första.

*Exempel: En trollkarl som har 60% chans att lyckas med en första gradens ELD har bara 50% chans att lyckas med en andra gradens ELD, osv.*

**OBS. Skilj noga mellan de två termerna effektgrad och svårighetsgrad. Det är två helt olika saker.**

## Magi och kraftpoäng

En trollkarl har lika många KRAFTPOÄNG som sin PSY. När han använder magi minskar hans kraftpoäng tillfälligt. Varje formel »kostar» lika många kraftpoäng som den effektgrad man använder. Om trollkarlen lägger en tredje gradens ELD förlorar han alltså tre kraftpoäng. Observera att EN (1) kraftpoäng alltid går åt, även om man misslyckas med besvärjelsen! Fumlar man, så går alla de kraftpoäng åt, som skulle ha gått åt om man hade lyckats. Ett perfekt slag innebär dock inte att det går åt mindre kraftpoäng.

Om kraftpoängen går ned på 0 förintar man sin egen själ och dör. En trollkarl får tillbaka 1 kraftpoäng för varje timmes ordentlig vila, eller för var tredje timme om han inte ligger ned och vilar utan gör något annat, t.ex. går eller rider.

## Självmondsattack med magi

Om en trollkarls kraftpoäng sjunker ner till 0 dör han. I en verkligt extrem situation kanske trollkarlen kan rädda sina vänner genom att offra sitt eget liv. Han kan då avsiktligt lägga en så stark formel att hans kraftpoäng sjunker ned på minus. Detta förutsätter emellertid att han inte redan har gjort av med all sin kraft.

Maximalt kan man på detta sätt använda halva sin normala PSY plus resterande kraftpoäng.

*Exempel: Trollkarlen Zot har 4 kraftpoäng kvar och har en normal PSY på 10. Läget är desperat, och den ädelmodige Zot beslutar att ge sitt liv för att förinta ondskan och rädda sina kamrater. Han kan då maximalt lägga en formel som kräver 9 kraftpoäng, vilket innebär att han hamnar på -5 kraftpoäng. Zot dör, men kanske ger sina vänner en chans att klara sig.*

Vid en sådan medveten självmondsattack, när trollkar-

len vet att han kommer att dö, skärps hans sinnen till det yttersta och under några korta sekunder fungerar hans intelligens utöver det vanliga. Därför slår man då alltid för hans normala procentchans för formeln ifråga, oavsett vilken effektgrad han använder. Chansen att lyckas minskar alltså inte med 10% per grad, som den gör annars.

## Att övervinna motståndskraften hos ett mål

När en trollkarl försöker använda magi för att påverka ett levande mål måste han (förutom att lyckas med själva besvärjelsen) lyckas övervinna offrets motståndskraft. Man sätter då in trollkarlens nuvarande Kraftpoäng under »AKTIV» på motståndstabellen, och offrets nuvarande Kraftpoäng (dvs. dess PSY om det inte är en trollkarl) under »MOTSTÅND». Läs av där kolumnerna möts, och försök slå under eller lika med det värdet med T100. Om det lyckas har trollkarlen övervunnit offrets motståndskraft, och magin får effekt på sitt mål. Om inte, så har offret klarat sig.

Observera att en medvetlös varelse inte har någon motståndskraft. Om målet är villigt att motta magin (vilket t.ex. brukar vara fallet när man använder magi för att läka skador) behöver man inte heller övervinna något motstånd.

## Olika svåra besvärjelser

Alla formler har en SVÅRIGHETSGRAD, som är ett mått på hur svår besvärjelsen är att lära sig. Svårighetsgraden har alltså inget att göra med hur svårt det är att UTFÖRA besvärjelsen.

## Memorering av formler

En trollkarl bör ha de besvärjelser han tänker använda i minnet. Han kan maximalt komma ihåg sin  $(INT + PSY)$  delat med 4 (avrunda ev. uppåt till närmaste heltal) stycken besvärjelser. Alla andra formler som han känner till måste han ha uppskrivna i en särskild bok, som kallas formelsamling. Det tar en timme per SVÅRIGHETSGRAD att memorera en besvärjelse. Om trollkarlen redan har maximalt antal formler i minnet, måste han välja en av dem som han glömmer om han vill memorera en ny.

Om en trollkarl blir så skadad att han förlorar medvetandet, glömmer han bort alla formler han hade i minnet. Däremot glömmer han inte bort dem när han sover.

Man kan också läsa upp en besvärjelse direkt ur en formelsamling, men det tar mycket längre tid. En formel som normalt tar en stridsrond att förbereda tar 5



minuter om man läser den ur boken i stället för ur minnet. Det är ännu svårare att läsa upp en besvärjelse ur en annan trollkarls formelbok. Då måste trollkarlen lyckas slå sin INT med T100 för att läsa rätt. Om han misslyckas med det har han inte förstått formeln.

Hur trollkarlen får högre PSY

En trollkarl behöver hög PSY för att få tillräckligt antal Kraftpoäng för att kunna utföra stark magi, alltså av hög EFFEKTGRAD. Dessutom behövs hög PSY för att kunna övervinna ett offers motstånd. Lyckligtvis är det möjligt för trollkarlar att öka sin PSY.

Varje gång en trollkarl lyckas övervinna ett offers motstånd eller lyckas använda skapande magi som t.ex. ELD, FROST, STENVÄGG och LJUS, har han en chans att få högre PSY. Chansen är (25 minus nuvarande PSY) × 5.

Om man slår under detta med 1T100 ökar trollkarlens PSY med 1 poäng. Trollkarlen har alltid minst 5 % chans, även om hans PSY skulle vara 25 eller högre. På detta sätt kan man teoretiskt få hur hög PSY som helst. Precis som med färdigheter slår man en gång efter färdigspelade äventyr. Trollkarlen har alltså INTE ett försök per lyckad formel. Ökningen kommer först efter en veckas kontinuerlig vila.

Att bestämma en trollkarls »magiska» bakgrund

Precis som för andra yrken får trollkarlen välja 3 stycken expertfärdigheter och 5 andra yrkesfärdigheter, som han får extra hög grundchans på. Bland dessa 8 får trollkarlen välja högst 4 stycken formler. Emellertid gäller speciella regler för procentnivån för dessa besvärjelser. Här har den aktuella besvärjelsens svårighetsgrad betydelse — slå upp den i formelbeskrivningarna. Avläs sedan enligt följande tabell:

Den valda formelns svårighetsgrad	Vald skicklighet	
	Expert	Normal
1	INT × 4	INT × 2
2	INT × 3	INT × 1
3	INT × 2	INT × 0.5
4	—	—
(Avrunda alla siffror till närmaste 5%)		

Som synes kan man inte välja besvärjelser med högre svårighetsgrad än 3 bland dem som man får när rollpersonen skapas. De högre anses för svåra för att man

ska ha kunnat lära sig dem — man får vänta med dem tills man har blivit en mäktigare trollkarl.

Att lära sig nya besvärjelser

Trollkarlar kan skaffa sig nya besvärjelser genom att lära sig dem av en mycket mäktig trollkarl. För att en trollkarl skall kunna lära ut besvärjelser måste han själv ha minst 90% förmåga på besvärjelsen i fråga. Spelldaren avgör hur svårt det är att få tag på en sådan lärare. Dessutom tar det tid och kostar pengar att få sådan undervisning.

Trollformelns svårighetsgrad bestämmer hur lång tid det tar att lära sig den och vad det kostar.

Trollformelns svårighetsgrad	Antal månader att lära sig	Kostnad i silvermynt
1	1	1000
2	2	2000
3	3	3000
4	4	4000

Om rollpersonen kan lägga ned den tid som behövs i ett sträck samt betala kostnaden, så kan han lära sig besvärjelsen. När en trollkarl just har lärt sig en ny besvärjelse är hans grundchans med den formeln lika med hans PSY (avrunda till närmaste 5%).

Trollkarlar och järn

En trollkarl kan aldrig lägga en besvärjelse när han har fysisk kontakt med järn. Anledningen är inte helt känd, men det verkar ha något att göra med järnets magnetism. Med järn menas en metall som helt eller delvis består av järn eller stål. Det räcker med ett fåtal gram för att hindra magin att fungera. I praktiken får SL avgöra om en rollperson berörs av järn eller ej.

Följden av detta är att en trollkarl inte kan lägga någon besvärjelse om han bär en rustning av järn, eller håller i vapen eller verktyg som är tillverkade av järn. Detta innebär naturligtvis inte att det skulle vara omöjligt för en trollkarl att använda dessa och andra järnföremål, bara att han då inte kan använda någon magi.

De flesta trollkarlar brukar därför använda icke-metalliska rustningar, t.ex. av läder, och använda vapen som är tillverkade av trä, sten eller ben, t.ex. stridsklubba, stav eller dylikt. Pilbåge går också bra, men eftersom pilarna måste ha spetsar av sten gör de 2 poäng mindre skada än vanliga pilar.



## FORMELBESKRIVNINGAR

Här följer beskrivningar av alla formler.

Anmärkningar:

1. Räckvidd är det maximala avståndet från trollkarlen till målet för besvärjelsen.

2. Varaktighet är den tid som magin är verksam. Omedelbar betyder att besvärjelsen åstadkommer någonting som inte har någon mätbar varaktighet.

### Tabell över besvärjelser

Antimagi  
Avbild  
Beskyddare  
Blixt  
Eld  
Energistråle  
Frammana/Skicka bort  
Elementar  
Frost  
Förbanna Vapen  
Försegla  
Förtrolla Vapen  
Förändra  
Hela  
Kontrollera  
Ljus  
Lyft  
Minska  
Motståndskraft  
Mörker  
Osynlighet  
Skingra  
Skydd  
Stenvägg  
Syn  
Tankeöverföring  
Teleportera  
Varseblivning  
Öka

let för besvärjelsen. Skölden skyddar mot magi, och kan placeras både på levande varelser och föremål. Om någon försöker använda magi mot ett föremål eller en varelse som skyddas av ANTIMAGI måste den inkommande magins effektgrad först övervinna ANTIMAGIs effektgrad med ett tärningsslag på motståndstabellen. Om detta inte lyckas studsar magin tillbaka mot den anfallande trollkarlen. Observera att en formel som riktas mot en varelse också måste övervinna dennes PSY för att få avsedd effekt. ANTIMAGI kan skydda föremål med en volym på maximalt 125 kubikmeter. Om man vill använda ANTIMAGI på någon som redan fått formeln SKYDD lagd på sig, måste ANTIMAGIs effektgrad först övervinna SKYDDets effektgrad på motståndstabellen. Om detta lyckas fungerar formlerna tillsammans.

### AVBILD

Räckvidd: 20 rutor (30 m)

Varaktighet: 15 min

Svårighetsgrad: 1

Denna trollformel tillåter trollkarlen att skapa en bild av ett föremål, som kan ha 3 poäng i STO per grad. Bilden är enbart visuell, dvs den kan inte höras, lukas, smakas eller beröras. Den försvinner inte om man försöker beröra den, men saknar helt massa. Avbilden kan fås att röra sig; en bild av en människa skulle t.ex. kunna göras helt lik en viss person och fås att se ut som om den gick. Men om bilden ska röra sig måste trollkarlen koncentrera sig på den hela tiden.

### BESKYDDARE

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Permanent

Svårighetsgrad: 3

BESKYDDARE bildar en skyddande kub runt magikern eller annan person (föremål) som behöver bevakning eller skydd. En volym på 27 kubikmeter kan bevakas på detta sätt. BESKYDDARE bildas med 9 stenor som sprids ut i en förberedande ritual. Endast den som lägger besvärjelsen kan avlägsna beskyddaren. Den kan dock SKINGRAS. Beskyddaren fungerar som en ANTIMAGI och en ENERGISTRÅLE. All magi och alla föremål som passerar åt endera hållet genom beskyddarnas fält måste övervinna en första gradens ANTIMAGI eller motta en första gradens ENERGISTRÅLE. Föremål anses ha effektgrad 1. För var grad över den första kan magikern lägga till 3 m på någon ledd.

### ANTIMAGI

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: 5 min

Svårighetsgrad: 2

Denna formel placerar en magisk sköld omkring må-



**BLIXT**

Räckvidd: 40 rutor (60 m)

Varaktighet: Omedelbar

Svårighetsgrad: 2

Den här besvärjelsen skapar en blixtn som slår ut från trollkarlen mot det mål som är närmast framför honom. Om två mål befinner sig lika nära dras blixten till det som bär mest metall. Blixten gör T6 i skada för varje effektgrad. Rustningar ger inget skydd mot BLIXTar.

**ELD**

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: Omedelbar

Svårighetsgrad: 1

Denna formel åstadkommer en plötslig, tillfällig höjning av temperaturen på alla föremål inom en sfär (ett klot) med 1 meters diameter. ELD åstadkommer tillräcklig hetta för att sätta eld på lättantändliga föremål, t ex ett papper. En första gradens ELD gör T6 i skada på alla varelser som befinner sig i den påverkade sfären. Vid högre nivåer kan trollkarlen välja att antingen koncentrera all kraft i en enda sfär som då ger extra mycket skada (T6 per effektgrad), eller att sprida kraften och skapa flera sfärer som gör mindre skada.

*Exempel: En fjärde gradens ELD kan ge: — en sfär som gör 4T6 i skada, eller — två sfärer som gör 2T6 i skada, eller — fyra sfärer som gör T6 i skada.*

Alla kombinationer är tillåtna så länge som man räknar med att det »kostar» en effektgrad för varje ny sfär eller extra T6 i skada. Skador från ELD kan absorberas av rustningar eller besvärjelsen SKYDD. ANTIMAGI har dock ingen effekt mot ELD.

**ENERGISTRÅLE**

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: Omedelbar

Svårighetsgrad: 2

Detta är en magisk ljusstråle som trollkarlen riktar mot ett mål. För varje grad tar målet T6 i skada. Rustningar eller SKYDD kan dra bort skada.

**FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR**

Räckvidd: 8 rutor (12 m)

Varaktighet: 10 SR

Svårighetsgrad: 3

Elementarer är ett slags inkarnationer av de fyra elementen luft, eld, jord och vatten. Trollkarlen måste bestämma vilken sorts elementar han lär sig att frammana (de fyra olika sorterna är alltså olika besvärjelser). Alla elementarer har grundegenskaper som är baserade på formelns effektgrad: PSY, SMI 3T6/grad, STO

1T6/grad. De saknar FYS och INT och måste styras med trollkarlens fulla uppmärksamhet. Elementarer kan påverkas av magi, men är immuna mot gift. Deras KP och STY är lika med deras STO. I övrigt har de olika elementarerna skilda egenskaper som bedrivs nedan. För att kunna frammana en viss sorts elementar måste trollkarlen ha tillgång till lite av dess element ur vilket elementaren kan uppenbara sig.

Den som använder denna besvärjelse kan också försöka skicka bort en elementar av samma typ som han kan frammana. Då måste hans SKICKA BORT ELEMENTAR övervinna elementarens grad på motståndstabellen. Lyckas det försvinner elementaren omedelbart.

**LUFT — Sylfen**

Sylfen är luftens elementarvarelse, som när den frammanas ser ut som en genomskinlig, vagt människoliknande skepnad. Den kan:

1. Förflytta sig med en hastighet av maximalt 40 rutor/SR om den inte bär på något. Normal hastighet är 10 rutor/SR.
2. Bära ett föremål genom luften 4 rutor/SR. Den kan bära 6 poäng STO per grad.
3. Bära meddelanden skrivna på papper 28 rutor/SR.
4. Blåsa omkull något genom att övervinna dess STO med sin egen STO på motståndstabellen.
5. Styra ett projektilvapen eller kastat vapen. Träffchansen ökar då med 5% per grad, och skadan med T3 per grad.
6. Skadas ej av materiella vapen.
7. Förstöra en Salamander genom slagf på motståndstabellen; sätt in Sylfens grad under »aktiv» och Salamanderns grad under »motståndare», läs av och slå T100 som vanligt.

**ELD — Salamandern**

En Salamander ser ut som en ödla av eld. Även om den hålls kvar på samma ställe av trollkarlen är den aldrig helt stilla. Den kan:

1. Svepa in ett mål i flammor, som gör T6 i skada per grad. Rustningar och formeln SKYDD skyddar mot anfallet.
2. Tända eld på brännbara föremål som den vidrör.
3. Bli skadad av materiella vapen, men åstadkommer samtidigt T6/grad i skada på alla vapen som träffar den.
4. Låka skador på sig själv genom att absorbera kraft från en eld. Slå tärningar som för skador tillfogade av eld, men räkna det som antalet återställda KP.
5. Förstöra en Sylf genom att med sin grad övervinna



Sylfens grad på motståndstabellen.

6. Hetta upp ett metallvapen så att det tillfogar T6 extra i skada om det träffar (hettan varar i lika många SR som Salamanderns grad). Detta gör dock även T6/grad i skada på vapnet.

7. Förflytta sig 6 rutor/SR om den håller maximal hastighet.

## JORD — Gnomen

Gnomen formar sig alltid till en människoliknande skepnad, som ser ut att vara gjord av gråbrun sand eller lera. Den kan:

1. Slåss, varvid den gör T4/grad i skada. Dess GC är 30% + 10% per effektgrad.
2. Skadas av materiella vapen. Anfallaren måste dock slå sin PSYx5 eller lägre med T100 om han träffar — om inte detta lyckas tar hans vapen lika mycket skada som det gjorde på Gnomen.
3. Peka ut i vilken riktning närmaste metallfyndighet befinner sig. Trollkarlen måste dock bestämma vilken sorts metall det skall röra sig om.
4. Förstöra en Undin genom att med sin grad övervinna Undinens grad på motståndstabellen.
5. Ömsesidigt förinta kroppspoäng hos sig själv och en Salamander tills en av dem är upplöst.
6. Förflytta sig maximalt 6 rutor/SR.

## VATTEN — Undinen

En Undin uppträder som en pelare av vatten, ibland kan hon även forma sig till en vacker kvinnogestalt av vatten. Hon kan:

1. Svepa in en varelse för att dränka den. Då gör hon T8 i skada/SR.
2. Skadas av materiella vapen, men tar bara halv skada.
3. Bära ett föremål genom vatten maximalt 8 rutor/SR. Hon kan bära 6 poäng STO/grad.
4. Skölja bort en Gnom genom att övervinna Gnomens grad med sin grad på motståndstabellen.
5. Ömsesidigt förinta sina och en Salamanders kroppspoäng tills en av dem är upplöst.
6. Hjälpa ett vapen att fungera lika bra under vatten som det gör på land.
7. Förflytta sig maximalt 10 rutor/SR i vatten, 1 ruta/SR på land.

## FROST

Räckvidd: 80 rutor (120 meter)  
Varaktighet: Omedelbar  
Svårighetsgrad: 1

Denna formel åstadkommer en plötslig, tillfällig sänkning av temperaturen på alla föremål inom en sfär (ett klot) med 1 meters diameter. FROST kan användas för att släcka eldar, men har ingen verkan mot drakar eller salamandrar. En första gradens FROST gör T6 i skada på alla varelser som befinner sig i den påverkande sfären. Vid högre nivåer kan trollkarlen välja att antingen koncentrera all kraft i en enda sfär som då ger extra mycket skada (T6 per effektgrad), eller att sprida kraften och skapa flera sfärer som gör mindre skada. Se besvärjelsen ELD för olika exempel på detta. Skador från FROST kan absorberas av rustningar eller besvärjelsen SKYDD. ANTIMAGI har dock ingen effekt mot FROST.

## FÖRBANNA VAPEN

Räckvidd: 80 rutor (120 meter)  
Varaktighet: 5 min  
Svårighetsgrad: 2

Besvärjelsen ger —5% på ett vapens chans att träffa och —1 poäng per grad till den skada ett vapen tillfogar sitt mål. Effekten kan fördelas ett godtyckligt antal vapen.

## FÖRSEGLA

Räckvidd: Beröring  
Varaktighet: 15 min  
Svårighetsgrad: 1

Denna besvärjelse binder samma kanterna på två icke-levande föremål som inte rör sig, och som passar ihop. Några exempel: dörr — dörrkarm, lock på en låda, svärd i en skida osv. De två föremålen blir till ett, och kan inte skiljas åt så länge besvärjelsen verkar. Man kan naturligtvis slå sönder dem, men det är svårt eftersom FÖRSEGLA lägger till 20 KP till de som föremålen redan har. Varje extra grad lägger antingen 15 minuter till varaktigheten eller ger ytterligare 20 KP till det förseglade föremålet.

## FÖRTROLLA VAPEN

Räckvidd: 80 rutor (120 m)  
Varaktighet: 5 min  
Svårighetsgrad: 2

Besvärjelsen ger + 5% på ett vapens chans att träffa och + 1 poäng per grad till den skada ett vapen tillfogar sitt mål. Effekten kan fördelas på ett godtyckligt antal vapen. Ett förtrollat vapen kan skada varelser som normalt inte skadas av materiella vapen.



## FÖRÄNDRA

Räckvidd: 20 rutor (30 m)

Varaktighet: 15 m

Svårighetsgrad: 4

Denna besvärjelse kan förvandla föremål och varelser. Varje grad räcker till att förvandla 3 poäng STO, och man måste lägga tillräckligt hög grad för att påverka hela målets STO för att magin skall fungera. Besvärjelsen förändrar målet (som kan vara trollkarlen själv) till en annan form. Men den nya formen måste vara av samma huvudtyp som det som förvandlas, alltså djur, växt eller mineral. Exempel: Ett troll kan inte FÖRÄNDRAS till en svamp, men det kan FÖRÄNDRAS till en groda. Grodan kommer dock ha samma grundegenskaper som trollet, inklusive STO. Trollformeln ändrar bara målets form, inte dess grundegenskaper. Den kan alltså inte användas från att förändra bly till guld.

Om FÖRÄNDRA läggs på en levande varelse kan varelsen inte använda det nya föremålets speciella »övernaturliga» förmågor. Trollet skulle inte kunna andas eld om det förändrades till en drake, men det skulle kunna använda alla drakens rent kroppsliga funktioner, t.ex. flygförmåga. Med högre grader är det också möjligt att påverka flera föremål; en andra gradens FÖRÄNDRA skulle t.ex. kunna påverka två föremål med vardera max STO / 3 eller ett föremål med max STO / 6.

## HELA

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Omedelbar

Svårighetsgrad: 4

För varje grad som läggs med denna besvärjelse så läks T6 KP hos målet om dessa förorsakats av sår, slag, eld, ENERGISTRÅLE, BLIXT eller syra. Formeln kan bara användas på levande varelser — inte för att reparera trasiga föremål. Den har ingen verkan mot gift eller sjukdomar.

## KONTROLLERA PERSON

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: 10 SR

Svårighetsgrad: 4

Denna formel tillåter trollkarlen att kontrollera en intelligent varelse (ej djur) per effektgrad. Han måste naturligtvis först övervinna offrets/offrens PSY genom slag på motståndstabellen. Han kan få varelsen att utföra alla kroppsrörelser som den normalt skulle kunna göra. Dock kan han inte få den att utföra självstän-

diga handlingar som kräver att varelsen tänker själv. Om det är en annan trollkarl kan man inte få honom att använda magi. Man kan inte heller få en KONTROLLERAD varelse att begå självmord.

Så snart trollkarlen vill att en/flera KONTROLLERAD varelse(r) ska göra något annat än att falla ihop, måste han koncentrera sig på dem hela tiden. Han kan då inte slåss, använda andra formler eller springa. Om hans koncentration bryts, t. ex. av att han tvingas slåss eller blir skadad, faller offret/offren i djup sömn. Ett insomnat offer vaknar och återfår sin självkontroll så snart han lyckas slå sin FYS eller lägre med T100 (ett slag får göras per SR).

## LJUS

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: 5 min

Svårighetsgrad: 1

Denna får en del av ett föremål (ungefär 50 kubikcentimeter) att bli självlysande. Ljuset räcker för att lysa upp allt inom 3 m från den lysande delen av föremålet. För varje grad utöver den första kan man öka ljusstyrkan hos föremålet så att ljuset räcker 3 m till, eller utöka varaktigheten med 5 minuter.

## LYFT

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: 15 min

Svårighetsgrad: 2

Varje grad av den här besvärjelsen påverkar 3 poäng STO hos målet. Om besvärjelsen är tillräckligt stark för att påverka hela målets STO, kan trollkarlen lyfta föremålet och förflytta det genom luften. Föremålet flyger maximalt 24 m/SR. Varje grad utöver den första ökar föremålets maxfart med 6 m/SR. Trollkarlen kan även lägga formeln på sig själv och använda den för att flyga. Om målet är en levande varelse som inte vill LYFTas måste trollkarlen övervinna dess PSY på motståndstabellen.

Formeln kan också användas för att bromsa upp ett fallande föremål — även om det är för stort för att besvärjelsen ska kunna lyfta det. För varje grad som fattas för att besvärjelsen ska kunna lyfta det blir fallhöjden 3 meter. Formeln har ingen effekt om det fattas mer än fyra grader.

*Exempel: Ett föremål med STO 13 faller 10 meter. En trollkarl använder en fjärde gradens lyft för att bromsa det. Den formeln skulle kunna lyfta 4 x 3 / 12 poäng STO. Det fattas alltså en grad för att den skulle kunna lyfta föremålet. Då fal-*



ler föremålet med samma hastighet som om fallhöjden vore 3 meter (och skadas eller åstadkommer skada därefter).

LYFT kan förflytta fordon som vagnar och slädar på marken om en grad används för varje 6 poäng STO hos fordonet.

## MINSKA

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: 5 min

Svårighetsgrad: 2

Varje effektgrad minskar målets STY, FYS, STO eller SMI med en poäng. Ingen grundegenskap kan minskas till lägre än 1 med denna besvärjelse.

## MOTSTÅNDSKRAFT

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: 15 min

Svårighetsgrad: 1

Formeln skyddar mot ELD, FROST och andra skador genom hetta eller kyla. För varje grad reduceras den skada man skulle fått av hettan/kylan med 1 poäng. Om man träffas av flera värme- eller köldbaserade attacker under samma SR tar MOTSTÅNDSKRAFTen bort en poäng per grad från skadan från varje anfall.

*Exempel: Zot träffas under en och samma SR av ett anfall från en Salamander som gör 5 poäng i skada, en 7 poängs FROST och drakflammar som gör ytterligare 10 poängs skada. Totalt skulle alltså Zot förlora 22 KP. Men om Zot skyddas av en tredje gradens MOTSTÅNDSKRAFT blir alla tre skadorna 3 poäng mindre, och Zot förlorar endast 13 KP.*

## MÖRKER

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: 5 min

Svårighetsgrad: 1

Formeln avlägsnar allt ljus inom en sfär med 6 meters diameter. Inom detta område kan ingen se något, inte ens om en fackla eller lampa finns där. Om man lägger MÖRKER på ett föremål som lysas upp av formeln LJUS måste MÖRKRETS grad först övervinna LJUSets grad på motståndstabellen, annars kan MÖRKRET inte utsläcka LJUSet. För varje grad över den första kan man öka varaktigheten med 5 minuter eller öka sfärens diameter med 3 m.

## OSYNLIGHET

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: 15 min

Svårighetsgrad: 3

Varje effektgrad av denna besvärjelse gör 6 poäng STO osynliga. Om besvärjelsen läggs på en levande varsel kan denne inte göra något annat än att gå och prata. Om han försöker slåss, springa, använda magi eller om han blir skadad, så bryts besvärjelsen.

## SKINGRA

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: Omedelbar

Svårighetsgrad: 2

Besvärjelsen används för att omintetgöra effekterna av andra formler, t. ex. LYFT, FÖRTROLLA VAPEN, FÖRBANNA VAPEN, BESKYDDARE, osv. Liksom ANTIMAGI måste den först övervinna den andra besvärjelsens effektgrad genom tärningsslag på motståndstabellen. Den kan användas för att förstöra en elementar. Den måste riktas mot en viss annan besvärjelse, men om trollkarlen inte vet exakt vad den avsedda besvärjelsen heter kan det räcka med att tänka t.ex. »ta bort den besvärjelse som får Zot att gå som en Zombie». Om målet skyddas av ANTIMAGI måste SKINGRINGen först ta sig igenom det skyddet på vanligt sätt innan den kan börja verka. Man kan också använda SKINGRA för att hindra en fientlig trollkarl från att få iväg den besvärjelse han just håller på att utföra. I så fall slår man på motståndstabellen mot den andra besvärjelsens effektgrad. Om det lyckas, omintetgörs den angripna besvärjelsen.

## SKYDD

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: 5 min

Svårighetsgrad: 2

Denna besvärjelse fungerar likt bepansring. Varje grad ger målet en poäng extra i bepansring. Eftersom SKYDD påverkar samma område som ANTIMAGI, måste eventuella sådana övervinnas på motståndstabellen för att SKYDD skall fungera. I så fall fungerar besvärjelserna parallellt.

## STENVÄGG

Räckvidd: 8 rutor (12 m)

Varaktighet: 5 min

Svårighetsgrad: 1

Denna besvärjelse drar upp en vägg ur marken eller ett stengolv. Väggen kan dras fram var som helst inom 12 m och är 1 x 3 x 3 m. Varje grad över den första lägger till 1 m på valfri ledd. Väggen har 10 KP per kubikmeter.



**SYN**

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: 10 SR

Svårighetsgrad: 3

Magikern kan se vad som händer i något område han/hon är bekant med och som befinner sig inom 120 m. Magikern kan se och höra allt som försiggår inom området i fråga. Om magikern inte känner till området måste det befinna sig inom 30 m. För varje grad utöver den första kan trollkarlen se en dag bakåt i tiden. Om magikern vidrör ett föremål, kan han/hon motta en syn som visar tidigare ägare eller hur man använder föremålet. Varje grad låter magikern se en ägare eller ett sätt att använda föremålet. Varje grad ger även 10% chans att få reda på det eller de magiska ord som aktiverar ett magiskt föremål. Trollkarlen kan dock bara försöka detta en gång per föremål, tills hans förmåga med SYNen stigit.

**TANKEÖVERFÖRING**

Räckvidd: 80 rutor (120 m)

Varaktighet: 10 SR

Svårighetsgrad: 2

Varje grad låter målet kommunicera med en varelse som kan vara intelligent eller inte (det är inte ett krav). Endast ytliga tankar och känslor kan överföras av besvärjelsen. Kommunikationen sker helt ljudlöst.

**TELEPORTERA**

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Omedelbar

Svårighetsgrad: 4

Varje grad låter trollkarlen transportera tre poäng STO till en plats han känner väl högst 100 m bort. För varje grad som överstiger vad som krävs för målet, kan

det transporteras ytterligare 100 m. Om målet inte vill transporteras måste trollkarlen övervinna dess PSY på motståndstabellen.

**VARSEBLIVNING**

Räckvidd: 40 rutor (60 m)

Varaktighet: 1 SR

Svårighetsgrad: 2

Magikern specificerar först något han/hon vill leta efter, som t ex en fälla, en hemlig dörr, guld, en trappa, främmande tankar etc. Denna besvärjelse ger sedan magikern riktningen till det föremål av den valda typen som ligger närmast. Varje grad låter magikern få reda på riktningen till en sak.

*Exempel: Zot lägger en andra gradens VARSEBLIVNING. Han kan då ta reda på riktningen till exempelvis de två närmaste fällorna.*

**ÖKA**

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: 5 min

Svårighetsgrad: 2

Varje grad ökar målets STY, FYS, STO eller SMI med ett poäng.

**ÖPPNA**

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Omedelbar

Svårighetsgrad: 2

Denna formel öppnar låsta dörrar och lådor, askar samt får svärd att falla ur skidan och falla till marken osv. Den tar också bort magisk FÖRSEGLING om graden på ÖPPNA övervinner graden av FÖRSEGLA på motståndstabellen. ■■■





# Tid & rum

## TID OCH RÖRELSE

Vi är inte intresserade av allt som händer i spelets värld. När rollpersonerna äter frukost vore det t. ex. helt meningslöst att kartlägga varje tugga gröt de vräker i sig. Det räcker med att konstatera att man har ätit frukost.

I andra situationer är det däremot nödvändigt att noggrant kontrollera allt som händer. En strid skulle t. ex. inte vara särskilt spännande om man nöjde sig med att konstatera vem som vann, och struntade i hur det gick till.

Därför använder vi fem olika tidsskalor i spelet. Tidsskalorna kartlägger händelserna med olika noggrannhet, och det är SL som måste avgöra vilken skala man ska använda i varje enskild situation. De fem tidsskalorna kallar vi Stor Tidsskala, Detaljerad Tidsskala, Stridsstid, Realtid och Passiv Tidsskala.

### Stor Tidsskala

Den stora tidsskalan används när rollpersonerna ägnar sig åt sådana aktiviteter som normalt inte innehåller några intressanta situationer. Det kan t. ex. vara fråga om att de ska färdas en längre sträcka på kända och ofarliga vägar, eller att de håller sig stilla i väntan på bättre väder eller något dylikt. Då kan det räcka med att SL kort sammanfattar det viktigaste som hänt varje dag.

Om rollpersonerna är ute på resa beskriver SL hur det ser ut där de färdas, vilka byar och städer de passerar, hur växtligheten ser ut, vilka avtagsvägar man passerar och om man möter några andra personer. Om rollpersonerna färdas förbi någonting som är dolt för dem, men som skulle kunna vara intressant för dem, kan SL göra ett tärningsslag i FINNA DOLDA TING för att se om de råkar märka något.

Annars gäller att man alltid bör räkna med en viss chans för att någonting intressant händer. Även om själva situationen inte direkt ger anledning att tro att någonting speciellt ska inträffa, så bör man aldrig ut-

gå från att inget händer.

I den stora tidsskalan slår SL ett tärningsslag för varje dag och ett för varje natt, med 1T100, för att kontrollera om något oväntat inträffar. SL måste själv avgöra hur stor chans det är att något händer, utifrån situationen (chansen är rimligen större under en resa än när rollpersonerna är hemma, t.ex.), men den bör hålla sig mellan 1-5%.

Om tärningarna visar att något har hänt, blir det SL som måste avgöra vad det är fråga om. Det kan t.ex. vara att man möter ett monster, hittar någonting, får ett brev, täffar någon som vill en något, blir vittne till ett brott, blir bestulen, går vilse, o.s.v. Om vi räknar med att rollpersoner på resa färdas på dagen, på god väg, och sover på natten, så blir en dagsetapp ungefär:

Gång	20 kilometer
Marsch	30 kilometer
Ritt	25 kilometer
Hård Ritt	40 kilometer

Dåligt väder, dåliga vägar, tung last och så vidare kan naturligtvis dra ned dagsetappernas längd. Om rollpersonerna färdas med en hästdragen lastvagn bör man alltid räkna med den hastighet som gäller för fotgängare.

### Detaljerad Tidsskala

Så fort det finns anledning att tro att något särskilt kan inträffa, måste man byta till detaljerad tidsskala. Det kan t.ex. vara fråga om att rollpersonerna kommer in i ett område som är »farligt», eller att man nalkas äventyrets mål. »Farligt område» är t.ex. alla underjordiska labyrinter, liksom alla områden som ligger långt från civilisationen och vägar.

Ofta har ju SL förberett ett område eller en plats just med tanke på att det ska ge anledning till spännande



händelser, och så snart rollpersonerna kommer dit måste man börja koncentrera sig och kartlägga alla händelser. Här kan en »omgång» vara från 1 minut och upp till 10 minuter, beroende på omständigheterna.

SL måste avgöra från fall till fall hur ofta han ska slå en tärning för att se om något oväntat inträffar. Spelarna kan ge instruktioner för så lång tid som de anser vara lämpligt, t.ex. »Vi smyger framåt i tio minuter» eller »vi går fram till huset» — i det senare fallet får SL avgöra hur lång tid det tar.

På »farligt område» bör risken för oväntade händelser vara större än annars.

Några förslag: Rollpersonerna färdas genom ett träsk — ge 10% chans var 5:e minut för att se om någon fastnar i gyttjan eller tappar något i den.

Rollpersonerna rider förbi ett stråtrövarnäste — ge 40% chans för att se om stråtrövarna är hemma och anfaller.

Rollpersonerna vandrar igenom en skog — ge 5% chans per halvtimme för att se om de råkar ut för ett monster eller rovdjur som bor i skogen.

## Förflyttning under detaljerad tidsskala

Förflyttning i städer, byggnader, labrynter, vildmark, o.s.v. sker vanligen under detaljerad tidsskala. Hur långt rollpersonerna hinner beror på vilken hastighet de sätter upp. Vi räknar med fyra olika hastigheter:

### 1) Avancera försiktigt:

Rollpersonerna går sakta och är hela tiden beredda på eventuell fara, studerar omgivningen uppmärksam. Med denna hastighet kommer de 25 meter per minut.

### 2) Vandra normalt:

Rollpersonerna rör sig i normal »promenadtakt», och tar sig fram med 50 meter per minut.

### 3) Springa:

Rollpersonerna springer eller »joggar». Då tar de sig fram 150 meter per minut. Under sådan förflyttning kan de inte använda färdigheten FINNA DOLDA TING.

### 4) Flykt:

Rollpersonerna sätter upp absolut maximal fart, och kan då ta sig fram 300 meter den första minuten. Emellertid kan man inte hålla så hög fart hur länge som helst. Efter den första minuten sjunker hastigheten till 250 meter, nästa minut sjunker den till ytterligare 50 meter, dvs ner till 200 meter, och ännu nästa ner till 150 meter/minut. När man sprungit med maximal fart måste man också vila inom 10 minuter, annars orkar man inget mer.

*Exempel: Erik flyr med högsta fart från ett monster. Han kommer 300 meter den första minuten, 250 meter den andra minuten, 200 meter den tredje minuten. Sedan slutar han springa eftersom monstret verkar ha givit upp jakten. Nu måste han dock sätta sig ned och vila i lika många minuter som han sprungit. Om han inte gör det inom 10 minuter från det han började springa, kommer han att falla ihop av utmattning och kanske bli medvetslös.*

*ga eftersom monstret verkar ha givit upp jakten. Nu måste han dock sätta sig ned och vila i lika många minuter som han sprungit. Om han inte gör det inom 10 minuter från det han började springa, kommer han att falla ihop av utmattning och kanske bli medvetslös.*

## Stridstid

Som framgår av namnet är stridstid den tidsskala som används vid strider. Här är det fråga om att kartlägga massor av händelser som sker på några sekunder. Vi räknar med att en »omgång» här blir ungefär 5 sekunder lång. Hur detta tillämpas i strid står i kapitlet »Strid». En 5-sekunders omgång kallas en stridsrond (förkortas SR).

## Realtid

Realtid betyder att man bestämmer att den tid som förflyter i spelmötet samtidigt förflyter i spelvärlden. Detta är egentligen inte en »tidsskala» för att kartlägga vad som händer, utan ett sätt att göra spelet mer realistiskt.

Tänk dig att du är en äventyrare som smyger fram genom en skog tillsammans med några kamrater. Plötsligt hör ni ljudet av röster som nalkas på andra sidan en kulle. Ni förstår att ni alldeles strax kommer att möta några andra - men vad ska ni göra? Ska ni gömma er bland träden? Eller dra era vapen och anfalla? Eller stå kvar och se vilka det är? Eller fly?

I ett sådant läge är det inte realistiskt att spelarna får hålla på att diskutera vad de ska göra, hur länge som helst. Rollpersonerna har kanske 30 sekunder på sig att bestämma sig. Då kan man införa realtid. SL ger upplysning om vad som sker, och tillägger: »OK, vi har realtid från och med nu!» Han tittar på klockan och börjar ta tid. Om spelarna inte kan bestämma sig tillräckligt snabbt, så har inte heller deras rollpersoner lyckats bestämma sig, utan står fortfarande kvar och diskuterar när något händer.

## Passiv tidsskala

Med passiv tidsskala menas den tid som förflyter i spelets värld mellan äventyren. När man avslutar ett spelmöte bör man komma överens om utifall att man ska låta någon tid gå i spelet, tills nästa speltillfälle. Kanske spelarna vill att deras rollpersoner ska vila i ett par veckor för att läka sina sår, eller ägna sig åt studier och träning. Då kommer man överens om det, och SL låter den tiden förflyta till nästa speltillfälle.

Självfallet förutsätter detta att rollpersonerna är »hemma» eller på något ofarligt ställe samt att de har pengar att försörja sig med. SL räknar ut vad som sker under den passiva tiden, och meddelar detta vid nästa spelmötes början. ■■■





# Pengar & andra ting

## PENGAR

Äventyren i Drakar och Demoner utspelas i en värld där mynt- och penningssystemet inte är särskilt utvecklat. Den mesta köpenskapen sker genom bytes handel. Men det finns också mynt: kopparmynt (KM), silvermynt (SM) och guldmynt (GM). Deras inbördes värden är:

1 Guldmynt = 10 Silvermynt = 100 Kopparmynt

För att få ett litet begrepp om hur mycket dessa pengar är värda i spelet kan man säga att ett Kopparmynt motsvarar ungefär en svensk Krona. En bonde i sagans värld kanske har en inkomst på 1000 KM (han bedriver ju mest byteshandel och har inte så mycket att göra med pengar. En rik länsherre kan ha en årsinkomst på 100 000 GM, vilket alltså motsvarar 10 000 bönders årsinkomst. En drake kan kanske tänkas ha 150 000

GM i sin skatt (som säkert är en mycket lätt match att få tag på, ha ha!).

Guldmynt är mycket ovanliga - de används mest av rika trollkarlar, handelsmän och härskare. Soldater och vanliga handelsmän använder en hel del silvermynt, medan bönder sällan kommer i kontakt med något annat än kopparmynt. Vissa länder och raser har egna myntsorter, som skiljer sig från de vanliga.

Alla mynt väger ungefär lika mycket. 200 mynt motsvarar ungefär 1 BEP. 1 BEP är ungefär 3 kg.

För att hjälpa SL och spelarna har vi tagit med en tabell som anger vad vissa vanliga varor och tjänster normalt kostar. Priser på vapen och rustningar anges i vapen- och rustningstabellerna. De priser och vikter som anges är för normala saker hos hederliga försäljare. Självfallet kan priserna variera med tillgång och efterfrågan - det mesta blir t.ex. dyrare om det inte kan produceras på platsen utan måste importeras eller fraktas långt.

Namn	Vikt (i BEP)	Pris	Namn	Vikt (i BEP)	Pris
Liten ryggsäck (2 BEP)	1/2	5sm	Lädertält (för 2 man)	8	190sm
Medelstor ryggsäck (4 BEP)	1	10sm	Lädertält (för 4 man)	16	375sm
Stor ryggsäck (5 BEP)	1	20sm	Lädertält (för 8 man)	25	875sm
Lykta	1	40sm	Filt	1/2	60sm
Lampolja (0.5 lit. = för 5 tim.)	1/4	25km	Tjock filt	1	125sm
Fackla	1/4	10km	Sovfäll	2	310sm
Flinta & Stål	1/4	25km	Halmmadrass (utan halm!)	1/2	25km
Glödlåda	1/4	10sm	Madrasshalm (för 1 vecka)	1	5km
Liten säck (1 BEP)	1/4	10km	Fint Ullakan	1/4	165sm
Medelstor säck (2 BEP)	1/4	20km	Linnelakan	1/4	315sm
Stor säck (4 BEP)	1/4	30km	Läderhink (20 lit.)	8	12sm
Jätte säck (8 BEP)	1/2	40km	Fältflaska (0.5 lit.)	0	5sm



... fortsättning					
Namn	Vikt (i BEP)	Pris	Namn	Vikt (i BEP)	Pris
Fältflaska (1 lit.)	1/4	7sm	Liten 2-hjulig vagn	?	500sm
Vattenskinns (4 lit.)	1/2	12sm	Stor 2-hjulig vagn	?	1000sm
Bältesbörs	1/4	5sm	Roddbåt	?	250sm
Snaror (3 st.)	1/2	15km	Tung häst	?	700sm
Fältproviant (för 1 dag)	1/2	16km	Medelstor häst	?	500sm
Hacka	1	125sm	Lätt häst	?	300sm
Grova spikar (10 st.)	1/4	50sm	Stridstränad häst	?	x 10
Kofot	1	25sm	Stövlar	(1/2)*	25sm
Trähammare	1/2	20km	Mantel	(1)*	10sm
Träsåg	1	60sm	Skjorta	(1/4)*	25km
Tennplunta (1 dos)	0	25sm	Byxor	(1/2)*	25km
Vaxljus	0	8km	Strumpor	(1/4)*	25km
Rep (10 met.)	1	12sm	Rock	(1/2)*	5sm
Änterhake	1/4	25sm	* = Denna vikt gäller ej om man bär den som klädsel.		

## SKATTER

Vad vore äventyrens slit och möda utan belöningar! Ett av äventyrarnas mål är ju givetvis att bli rika genom att finna skatter.

Skatter finner man oftast i olika monsters nästen, en annan »skatt» är den som vanliga varelses bär på sig. En adelsman t.ex. bär ofta på sig en mindre förmögenhet i vanliga människors ögon. Hur mycket var och varje varelse bär på sig kan vara svårt att veta, men för att göra det hela något lättare för SL, medföljer här en liten tabell att gå efter när han ska bestämma om ett monster eller annan varelse har någon »skatt». Denna tabell anger endast vad en varelse skulle kunna ha bärande på sig, och alltså ej någon jätteskatt eller liknande. Om man lyckas besegra en varelse i hans hem, ar-

betsplats, näste, håla, bo, etc. så finns det en chans att han har en sk »skattgömma». Om han har det och rollpersonerna lyckas hitta den så brukar den innehålla desto mer — oftast!

Denna tabell fungerar som så att SL graderar in varelsen i någon av de åtta grupperna, som han tycker varelsen passar in i. Sedan om rollpersonerna lyckas besegra varelsen (och OM rollpersonerna är intresserade av någon eventuell skatt), så slår SL på den valda skattgruppens rad, en gång för varje kategori för att se om varelsen bär på sig något inom den kategorin och i så fall, hur mycket av den. Första siffran är procentchansen att varelsen har något på sig och andra siffran eller tärningen anger antalet. Till sist slår man om varelsen dessutom har någon skattgömma, om situationen skulle vara aktuell för en sådan.

Skatt-Tabell						
Skattgrupp	Magiskt föremål	Guldm.	Silverm.	Kopparm.	Juveler	Chans till skattgömma
1-Urfattig	1%/1	1%/1	5%/1	50%/1T4	1%/1	30%
2-Fattig	1%/1	5%/1T2	15%/1T2	70%/1T6	3%/1	40%
3-Sådär	2%/1	10%/1T4	30%/1T4	90%/1T8	5%/1	50%
4-Gott ställt	3%/1	15%/1T6	50%/1T6	95%/1T10	10%/1	60%
5-Rik	5%/1	25%/1T8	75%/1T8	95%/1T10	20%/1T2	70%
6-Mycket rik	10%/1	50%/1T10	95%/1T10	95%/1T10	40%/1T2	80%
7-Enormt rik	15%/1T2	80%/2T6	95%/2T6	95%/1T10	70%/1T4	90%
8-Ofantligt rik	20%/1T4	95%/3T6	95%/3T6	95%/1T10	95%/1T6	95%



Om varelsen har en skattgömma, så slår man 1T100 och avläser resultatet nedan:

1T100	Storlek	%	extra antal
01-30	Mycket Liten	+ 5	x 2
31-85	Liten	+ 15	x 5
86-00	Stor	+ 50	x10

Förklaringar

» + %» innebär att chansen att finna något inom varje kategori ökar med den siffran. »extra antal» innebär att det man finner inom en kategori, det antalet skall multipliceras med denna siffra. Således slår man ännu en gång på varje kategori om varelsen visar sig ha en skattgömma. Detta för att se om hur mycket extra han har gömt.

JUVELER

Ädelstenar infattade i olika föremål, oftast av ädla metaller. Det kan t.ex. vara, broscher, halsband, armband, ringar, bälten, spännen, osv. Värdet på dessa varierar, beroende på ädelstenen, hantverket och föremålets storlek, men det brukar ligga på 1T100 × 10 sm.

GIFT

Gift tillverkas vanligtvis av alkemister, och används mest av lönnmördare och vissa ondsinta varelser som använder förgiftade vapen. Dessutom har en del djur och andra varelser förmåga att ge giftiga bett.

Gift kan komma in i kroppen på två sätt: antingen genom att offret äter eller dricker något som innehåller gift, eller genom att offret blir skadat av ett förgiftat vapen.

Det finns gift av olika styrka. Vi graderar gifter på en skala mellan 1 och 20, där 20 är det farligaste. När giftet har kommit in i en varelses kropp gör man ett räddningskast på motståndstabellen: giftets styrka sätts in på »aktiv» och offrets FYS på »motstånd». Skulle giftet »lyckas» kommer varelsen att ta skada av det — lika många SP som giftets styrka. Skulle varelsen däremot klara sitt räddningskast blir skadan bara halva giftstyrkan.

Gift måste ha lite tid på sig för att verka. Skadan kommer inte på en gång, utan offret förlorar en SP per stridsrond till dess att han tagit hela den skada som giftet gör.

(Exempel: Erik, som har FYS 10, har blivit biten av en orm. Ormens gift har styrka 6. På motståndstabellen kan vi se att giftet har 30% chans att ge full skada, dvs. 6 SP. Skulle Erik klara sitt räddningskast får han bara 3 SP skada av giftet. Dessutom tar han naturligtvis vanlig skada av ormens bett, oavsett hur det går med räddningskastet.)

De flesta gifter har styrkor mellan 1 och 10. Farligare gifter än så är sällsynta.

Om man vill köpa gift så bör man vända sig till en alkemist. Han behöver då lika många dagar på sig att tillverka giftet som den styrka giftet skall ha. I regel kostar gift 20 × giftstyrkan i silvermynt.

En dos gift räcker till att förgifta fem pilar eller tre kastdolkar eller ett svärd. Giftet försvinner när vapnet har träffat en gång.

Motgift

Även motgifter tillverkas av alkemister. Motgifter har styrka mellan 1 och 20, precis som gifter, och tillverkningstid och kostnad är likadana som för gift. När man har blivit skadad av gift måste man dricka motgiftet snabbt. Motgiftet kan nämligen inte ge tillbaka förlorade skadepoäng, bara hindra giftet att orsaka ytterligare skada.

För att motgiftet skall ha effekt måste det övervinna giftet genom ett slag på motståndstabellen. Sätt in motgiftets styrka på »aktiv» och giftets på »passiv». (Om den drabbade redan har tagit skada av giftet — dra av lika många poäng från giftets styrka, som han fått i skada.) Skulle motgiftet »lyckas», minskar det giftets styrka med motgiftets styrka. Skulle motgiftet »misslyckas» med att övervinna giftet har det ingen effekt.

(Exempel: Erik har fått i sig ett gift med styrka 6. Han tar genast fram sin flaska med motgift, som har styrka 4, och dricker det. Detta tar en SR, så Erik har redan lidit 1 SP i skada när han får i sig motgiftet. På motståndstabellen kan vi nu se att motgiftet har 40 procents chans att lyckas neutralisera giftet. Om det lyckas, så tar motgiftet bort 4 SP från den skada giftet gör, och Erik kommer bara att få en SP till i skada av giftet, dvs. totalt 2 SP. Om inte, kommer Erik att få 1 SP i skada i ytterligare 5 stridsronder.)

MAGISKA FÖREMÅL

De flesta magiska föremål är förtrollade, och det innebär att de som använder dem kan utföra saker som skulle vara svårt eller omöjligt att göra utan dem. Det finns flera hundra olika magiska föremål: varav en del kommer att beskrivas nedan. De flesta kan användas av vem som helst, och en del endast av trollkarlar. Här kommer exempel på olika typer av magiska föremål som kan förekomma.



Magiska drycker

Följande regler för magiska drycker gäller:

- Tar 1 SR att dricka och tar oftast effekt omedelbart.
- Tar alltid effekt, inget speciellt slag krävs.
- Varar lika länge som besvärjelsen med samma namn.
- Ger samma effekt som besvärjelsen med samma namn.

Slå 1T10 för att bestämma effekten på drycken. Bestäm sedan effektgraden på drycken.

1T10	Effekt	1T10	Effekt-grad
1-4	HELA	1-4	1
5	OSYNLIGHET	5-7	2
6	TELEPORTERING	8-9	3
7	VARSEBLIVNING	0	4
8	ÖKA		
9	SYN		
0	LYFT		

Magiska vapen

Följande regler för magiska vapen:

- Varaktigheten är så gott som permanent, i alla fall för vanliga dödliga människor.
- Effekten är precis som för besvärjelsen med samma namn.

Bestäm vilket sorts vapen som är magiskt. Bestäm sedan vilken effektgrad av FÖRTROLLA den har.

1T100	Typ	1T100	Effekt-grad
01-10	Dolk	01-50	1
11-25	Kortsvärd	51-75	2
26-70	Bredsvärd	76-85	3
71-73	Slagsvärd	86-95	4
74-75	Storsvärd	96-98	5
76-80	Stridsyxa	99	6
81-82	Dubbelyxa	00	7
83-85	Stridshammare		
86-88	Stridsgissel		
89-92	Kortbåge		
93-95	Sammansatt båge		
96-98	Lätt armborst		
99-00	Tung armborst		

Varje effektgrad innebär att grundchansen ökar med + 5/grad samt att skadan ökar med + 1/grad.

Magisk rustning

Samma regler som vid vapen gäller för rustningar. Bestäm först vilken typ av rustning som är förtrollad. Bestäm sedan vilken effektgrad av SKYDD som rustningen har.

1T100	Typ	1T100	Effekt-grad
01-15	Tjockt tyg	01-50	1
16-30	Läder	51-75	2
31-75	Ringbrynja	76-95	3
76-80	Fjällpansar	96-99	4
81-95	Metallbrynja	00	5
96-98	Plåtbrynja		
99-00	Plåt		

Varje effektgrad innebär att rustningen absorberar 1 poäng extra/grad.

OBS! En mycket viktig sak att tänka på som SL, att om inte någon av rollpersonerna har lagt besvärjelsen SYN på det magiska föremålet eller om ingen har blivit informerad om att den är magisk, så ska ej heller SL nämna detta. Detta får bli som en överraskning för rollpersonen. Dvs. detta kommer han att eventuellt upptäcka när han i fortsättningen använder föremålet.

Övriga magiska föremål

Här existerar en hel mängd olika föremål, för att nämna några: Trollstavar som automatiskt upptäcker magi inom ett visst avstånd (t.ex. inom 10 meter), ringar som ger mörkersyn till den som bär dem, stövlar som ger bäraren extra skicklighet (t.ex. 1T6 x 10) i färdigheten SMYGA, mattor som gör det möjligt att flyga på, osv. Listan skulle kunna bli oändlig. Vissa föremål är laddade med en eller flera besvärjelser, ditsatta av någon mäktig magiker. De har vissa egenskaper gemensamma. Föremålen besitter besvärjelserna till 95% skicklighet. När någon använder föremålens besvärjelser dras PSY från honom på sedvanligt sätt. Det är dock inte möjligt att öka sin PSY genom att använda magiska föremål.





# Monster & varelser

## SAGOVARELSER

I sagans värld finns många märkvärdiga varelser. Vissa av dem är så lika människor att spelarna kan ha rollpersoner som tillhör deras raser. Spelledaren bestämmer vilka raser spelarnas rollpersoner får tillhöra i hans värld. Det är inte säkert att alla förekommer i samtliga världar.

Varje ras beskrivs efter följande mönster:

### Beskrivning

- En allmän beskrivning av varelsetypens utseende, levnadssätt osv.

### Grundegenskaper

- Vilka olika tärningstyper och -slag som används för att skapa en rollperson i den aktuella rasen. Observera att man ofta använder andra tärningar än de sexsidediga. Förkortningarna SB och KP står för skadebonus respektive kroppspoäng. Typvärde är ett medelvärde baserat på varelsens grundegenskaper. Detta typvärde kan användas istället för att slå fram dess grundegenskaper med tärningar.

### Naturliga vapen

- Vissa varelser har horn och andra »kroppsvapen» som de vanligen använder sig av i strid. Här anges hur mycket skada de gör. Observera att vapenfärdigheter som gäller handvapen inte beror på rasen utan på vilket yrke man har valt. »GC» står för grundchans. När det gäller intelligenta varelser så står deras naturliga »vapen» uppräknade samt den minimala grundchans de har med dessa, dvs. ingen träning har tagits med i beräkningarna. En varelse får använda de anfall som står »på en rad» dvs. om det står »2 Knytnävar» »1 Spark» så innebär det att varelsen antingen får utföra 2 knytnävsanfall ELLER 1 sparkanfall under en SR.

### Naturligt skydd

- En del raser har något slags naturligt skydd, t.ex. tjock hud, som fungerar som rustning. Här anges hur många poängs skada det absorberar. Även fastän vissa varelser har naturligt skydd så händer det att de dessutom använder sig av rustningar för att på så sätt öka sin förmåga att absorbera skada.

### Förflyttningsförmåga

- Varelsens förmåga att röra sig under strid, uttryckt i rutor per stridsrond. »L» står för landförflyttning. »F» står för flygförflyttning.

### Yrken/Färdigheter

- Vilka yrken den berörda rasen vanligtvis sysslar med. Vilka färdigheter en varelse har beror till största del på vilket yrke han sysslar med. När det gäller grundchanserna på färdigheterna så baseras de på hur pass skicklig eller kunnig varelsen är överlag inom sitt yrke. Ett ganska enkelt sätt att bestämma färdigheternas grundchanser är att gradera varelsens erfarenhetsnivå inom hans yrke bland dessa tre:

Nivå	Grundchans i %
Dålig	Färdighetens styrande grundegenskap x 2
Normal	—”— x 5
Skicklig	—”— x 8

Alla sk. »yrkesfärdigheter» har sedan den grundchansen som anges beroende på varelsens erfarenhetsnivå. Till dessa färdigheter kan man lägga till fler eller ta bort färdigheter. De färdigheter man lägger till har i så fall en erfarenhetsnivå lägre än den man har i själva yrket. Dvs. om man räknas som »skicklig» inom TJUV-yrket men har en färdighet »utanför» yrket (t.ex. KÖPSLÅ),



så räknas den som om man hade »normal» erfarenhetsnivå. Högst 1T4 färdigheter som ligger »utanför» yrket brukar vara normalt. Resterande färdigheter har annars bara vanlig grundchans dvs. grundegenskap x 1.

*Exempel: En dvärg som är köpman med erfarenhetsnivå »skicklig» skulle ha följande färdigheter och grundchanser:*

Köpslå KAR x 8 dvs. 11 x 8 / 88 dvs. 90%  
 Upptäcka Fara PSY x 8 dvs. 13 x 8 / 94 dvs. 95%  
 Läsa/Skriva INT x 8 dvs. 11 x 8 / 88 dvs. 90%  
 Värdesätta INT x 8 dvs. 11 x 8 / 88 dvs. 90%  
 Rida SMI x 8 dvs. 11 x 8 / 88 dvs. 90%  
 1 lätt vapen SMI x 8 dvs. 11 x 8 / 88 dvs. 90%  
 1-3 Tala språk INT x 8 dvs. 11 x 8 / 88 dvs. 90%

Dessa grundegenskaper är baserade på en normal dvärg och hans typvärde.

För djur/monster så avgör man endast dess erfarenhetsnivå, enligt ovan för att bestämma grundchansen hos de färdigheter som står under respektive djur/monster.

Några »yrken» har inte djur eller monster. I och med att det finns så enormt många yrken som en intelligent varelse kan ha så står inga färdigheter eller grundchan-

ser uppräddade. Det är upp till varje SL att avgöra vilket yrke och erfarenhetsnivå en varelse har.

När det gäller djur och ointelligenta monster (dit räknas de varelser vars typvärde i INT ligger under 7) så står typiska färdigheter uppräknade och den grundchansen de har med erfarenhetsnivån »normal». Vill man ha en tuffare eller lättare motståndare är det bara att öka respektive sänka grundchanserna.

## Övrigt

- Till exempel speciella förmågor, besvärjelser, favoritvapen, osv.

## MÖRKERSYN

Vissa varelser besitter mörkersyn. Det innebär att de har förmågan att se infrarött ljus, dvs värmestrålning. Sådana varelser kan uppfatta saker som har en temperatur som avviker från bakgrundens. Detta innebär att de normalt ser alla varmblodiga varelser utan problem. Mörkersyn ger en otydligare bild än normal syn. Den sätts också ur spel av normalt ljus.

förkorta deras liv. De är också immuna mot alla sjukdomar.

De har mycket god syn och hörsel — en stjärnklar natt ser en alv lika bra som en människa gör i fullt dagsljus. De är mycket förtjusta i allt som är vackert, gott och skönt, men kan vara fullständigt skoningslösa mot onda och elaka varelser. Till sin natur är de mycket hemlighetsfulla och umgås inte så mycket med andra raser. Detta hindrar inte att de är gästfria mot främlingar, men de vill inte odla några djupare förbindeiser med »de dödliga». En alv tjänar aldrig någon icke-alv.

### Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	2T6 + 3	(10) SB: 0
STO	2T6 + 2	(9) KP: 10
FYS	3T6	(11)
SMI	3T6 + 3	(14)
INT	4T6	(14)
PSY	3T6	(11)
KAR	3T6 + 2	(13)

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

**Naturligt skydd:** 0

**Förflyttningsförmåga:** L10

**Yrken/Färdigheter:** Jägare

**Övrigt:** Favoritvapen är båge och svärd.



## ALV

### Beskrivning:

- Alver är något kortare och smalare än människor. De har ingen skäggväxt, och deras hår är som spunnet guld eller vävt silver. De påverkas inte så mycket av kyla och värme, och bär oftast lätta kläder som samtidigt är vackra och kamouflerande. Deras sår läker mycket snabbt och lämnar inga ärr efter sig. Det vilar alltid lik som ett ljus över deras ansikten och ljudet av deras röster är både växlingsrikt och skönt.

Alver är så gott som odödliga, det sägs att de kan bli bortåt 30 000 år gamla. Endast en ond bråd död kan





ANKA

Beskrivning

- Tänk dig en mycket stor anka som har armar i stället för vingar — så ser Drakar och Demoners ankor ut. De är oftast vita, men också andra färger förekommer. De

simmar mycket bra, kan använda icke-metalliska rustningar och föredrar att slåss med små handvapen.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	2T6	(7) SB: 0
STO	T4 + 2	(5) KP: 9
FYS	2T6 + 6	(13)
SMI	2T6 + 6	(13)
INT	3T6	(11)
PSY	3T6	(11)
KAR	2T6 + 1	(7)

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	20%	1T3
1 Spark	20%	1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttningsförmåga: L10

Yrken/Färdigheter: Pirat eller Köpman.

Övrigt: —



DVÄRG

Beskrivning

- Dvärgarna är troligen den »tuffaste» av de människo-liknande raserna. De är ganska korta men kraftigt byggda. De har djupt sittande ögon, och ett kraftigt, långt helskägg. De är relativt motståndskraftiga mot sjukdomar, och mycket uthålliga och tappra. Medellivslängden är ungefär 300 år.

Dvärgarna är ett stolt folk, som lätt blir uppretade och aldrig glömmmer en oförrätt. De är mycket giriga och

älskar guld, silver och ädelstenar. Som smeder och hantverkare är de mycket skickliga, och dvärgtillverkade föremål är i regel dyra. De bor i stora underjordiska grottsystem, helst under stora berg där det finns värdefull mineral. De har mörkersyn.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	4T6	(14) SB: 0
STO	2T4 + 2	(7) KP: 10
FYS	2T6 + 6	(13)
SMI	3T6	(11)
INT	3T6	(11)
PSY	2T6 + 6	(13)
KAR	3T6	(11)

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturligt skydd: 0

Förflyttningsförmåga: L10

Yrken/Färdigheter: Köpman eller Krigare

Övrigt: Favoritvapen är yxa och armborst.



DEMON

Beskrivning

En demon är en varelse från ett annat plan som befin-  
ner sig i vår värld på grund av att en trollkarl har tvin-  
gat hit den med mäktiga besvärjelser. En demon kan  
uppträda i alla möjliga skepnader, från människoges-  
talt till slingrande oformliga varelser. Den har ofta ka-  
otiska förmågor av olika slag som gör den till en helt  
oberäknelig varelse.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	Samma som STO	(50) <b>SB:</b> + 3T6 <b>KP:</b> 37
STO	1T100	(50)
FYS	3T6 + (STO/4)	(23)
INT	4T6	(14)
SMI	3T6	(11)
PSY	3T6 + (STO/2)	(36)

**Naturligt Skydd:** 1T20-1 (dvs från 0-19) poängs hud  
**Naturliga Vapen:** Slå 1T100 och avläs enligt följande  
tabell:

1T100	Typ av händer	Skada
01-50	2 Vanliga händer	1T3
51-75	2 Klor	1T6
76-00	2 Knipklor	1T4

**Färdigheter/Yrken:** Varierar enormt (SL avgör)  
**Förflyttningsförmåga:** (1T6 + 5) x 2 anger antalet rutor  
Dessutom har varje demon 1T6 speciella förmågor.  
Slå på nedanstående tabell:

1T100	Förmåga
01-07	VINGAR: Demonen har vingar som gör det möjligt för honom att flyga med sam- ma förflyttningsförmåga som han har på marken.
08-14	REGENERATION: Slå 1T10 för att be- stämma antalet KP som demonen åter- hämtar varje SR (dock ej mer än vad han har fått i skada).
15-21	OSYNLIGHET: Samma effekt som med besvärjelsen med samma namn, förutom att denna förmåga är konstant »igång» även när demonen anfaller. Dessutom »kostar» den inga kraftpoäng att använ-

22-28

29-35

36-42

43-49

50-56

57-63

64-70

71-77

78-84

85-92

93-00

da. Att anfalla en osynlig varelse ger —75  
på chansen att träffa, förutsatt att man  
överhuvudtaget slår mot rätt håll.  
TELEPORTERING: Slå 1T20 x 2 för att  
bestämma antalet rutor som demonen kan  
flytta sig under en SR utan några effekter.  
KROPPSFÖRÄNDRING: Demonen kan  
ändra skepnad till valfri varelse, men bibe-  
håller sina egna grundegenskaper.  
OSÅRBARHET: Demonen berörs ej av  
icke-magiska vapen, utan endast av besvär-  
jelser och magiska vapen.  
TELEPATI: Förmågan att läsa andras  
tankar eller tala till någon annan via tan-  
kar.  
HYPNOS: Förmågan att hypnotisera en  
annan varelse om demonen lyckas med ett  
PSY mot PSY slag på Motstånds-Tabellen.  
Endast ett slag per offer och möte. Lyckas  
slaget så tar demonen kontroll över offrets  
hjärna.  
SNABBHET: Demonen är otroligt snabb  
och får utföra dubbla antalet anfall per SR.  
MAGISK OSÅRBARHET: Demonen be-  
rörs ej av någon sorts magi, utan endast av  
vanlig fysiskt våld.  
GIFT: Demonen använder sig dessutom av  
1 Bett som gör 1T6 + SB plus gift (giftets  
STY är lika med demonens PSY/3).  
SKRÄCKSLÅ: Demonen kan skräckslå  
alla varelser inom 10 rutor ifrån sig, och om  
offret ej lyckas med INT x 5 eller mindre  
på 1T100, så måste det slå på skräcktabel-  
len (se spöke).  
LIVSUTTÖMNING: Demonen kan suga  
ur 1T6 FYS poäng från sitt offer genom att  
beröra offret, och själv erhålla dem till sin  
egen FYS, om han lyckas med ett PSY mot  
PSY kast på Motstånds-tabellen.  
STYRKEUTTÖMNING: Demonen kan  
suga ur 1T6 STY poäng från sitt offer ge-  
nom att beröra offret, och själv erhålla dem  
till sin egen STY, om han lyckas med ett  
PSY mot PSY kast på Motstånds-tabellen.



DRAKE

Beskrivning

- Drakar är stora flygande ödleliknande varelser som kan spruta eld, och som älskar skatter. De är indivi-  
dualister och själviska. De ger aldrig bort något frivilligt.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	100	SB: + 6T6
STO	100	KP: 68
FYS	3T6 + 25	(36)
SMI	3T6	(11)
INT	3T6 + 6	(17)
PSY	5T6	(18)

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	110%	1T6
1 Svanssnärt	110%	1T6
1 Bett	110%	1T8
1 Eldsprut	110%	16T6

Naturligt skydd: 8 poängs fjällpansar  
Förflyttningsförmåga: L14/F52  
Yrken/Färdigheter: Upptäcka Fara/90%,  
Lyssna/85%, Läsa/Skriva/85%, Tala Språk  
(5 st)/85%, Värdesätta/85%, Historia/85%,  
Geografi/85%, Botanik/85%, Zoologi/85%  
Övrigt: —

ENHÖRNING

Beskrivning

Enhörningar är vita hästar med ett långt horn mitt fram-  
på huvudet. De är mycket skygga och undviker all kon-  
takt med människor. Men ibland händer det att en En-  
hörning låter sig charmas av en ren och oskyldig jungf-  
ru, och då tjänar den henne troget och tillåter henne att  
rida, så länge hon förblir god och ren. Enhörningar sägs  
vara helt immuna mot gift. De har dessutom den ma-  
giska förmågan att upptäcka fiender upp till en kilo-  
meter bort.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6 + 24	(35) SB: + 2T6
STO	4T6 + 12	(26) KP: 20
FYS	2T6 + 6	(13)
SMI	2T6 + 6	(13)
INT	3T6	(11)
PSY	1T6 + 18	(22)

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Stångning	65%	1T6
2 Hovar	65%	1T8
1 Bett	65%	1T4 (ingen SB)

Naturligt skydd: 1 poängs skinn.  
Förflyttningsförmåga: L26  
Yrken/Färdigheter: Gömma sig/65%, Lyssna/110%,  
Upptäcka Fara/110%, Hoppa/65%,  
Smyga/65%  
Övrigt: —

GROTTROLL

Beskrivning

Troll i Drakar & Demoner är stora människoliknan-  
de varelser. De har väldigt hård och tjock mörk hud,  
långt stripigt hår på huvudet, ögon som lyser gult i mör-  
ker, kloliknande händer och kraftiga huggtänder. Dess-  
utom luktar de väldigt illa och deras stank kan kännas  
på långt håll. De har mörkersyn. Om solens strålar fal-  
ler på ett troll omvandlas det omedelbart till sten. Starkt  
ljus minskar alla trolllets färdigheter med 15 procents-  
teg under 1T6 SR. Troll regenererar (dvs återfår) varje  
SR 1 KP de förlorat genom skador. Magi och eld ger  
skada som inte kan återfås. Troll avskyr därför eld och  
undviker det.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6 + 6	(17) SB: + 1T4
STO	3T6 + 6	(17) KP: 15
FYS	2T6 + 6	(13)
SMI	3T6	(11)
INT	2T6 + 3	(10)
PSY	3T6	(11)

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klohänder	55%	1T6
1 Bett	55%	1T8
1 Spark	55%	1T6

Naturligt skydd: 3 poängs hud  
Förflyttningsförmåga: L10  
Yrken/Färdigheter: Gömma sig/55%,  
Upptäcka Fara/55%,  
Övrigt: Favoritvapen är stor träklubba.



GRIP

Beskrivning

Gripen är en verklig best med kropp som ett lejon, huvud och vingar som en stor örn, och ryggen täckt av fjädrar. Den sägs vara mycket lojal mot sin herre, när den en gång har blivit tämjd. Gripar bygger sina bon

på högt belägna klipphyllor, helst i otillgängliga bergstrakter. De tycker om glänsande föremål och samlar ofta på sig stora skatter av guld och ädelstenar.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6 + 30	(41) SB: + 2T6
STO	4T6 + 15	(29) KP: 21
FYS	2T6 + 6	(13)
SMI	3T6 + 3	(14)
INT	5	
PSY	2T6 + 6	(13)

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	70%	1T6
1 Bett	70%	1T8

Naturligt skydd: 4 poängs skinn och fjädrar  
Förflyttningsförmåga: F26 / L12  
Yrken/Färdigheter: Lyssna/50%,  
Upptäcka Fara/65%, Hoppa/70%  
Övrigt: —

HALVLÄNGDSMAN

Beskrivning

- Halvlängdmän blir ungefär 95 cm långa. De har stora, håriga fötter och använder aldrig skor. De är ett fredligt och trivsamt folkslag som tycker om god mat och dryck (och har en tendens att bli feta). Medellivslängden är ca 100 år. Trots sin ringa storlek är de mycket tåliga och modiga. De är också mycket flinka och snabba.

Halvlängdsmän är mycket goda personlighetsbedömare och kan därför avgöra om en varelse som de möter har goda eller onda avsikter om de lyckas slå sin INT × 5 eller lägre med T100.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	2T6	(7) SB: 0
STO	T4 + 1	(3) KP: 8
FYS	2T6 + 6	(13)
SMI	4T6	(14)
INT	3T6	(11)
PSY	2T6 + 6	(13)
KAR	3T6	(11)

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	20%	1T3
1 Spark	20%	1T6

Naturligt skydd: 0  
Förflyttningsförmåga: L10  
Yrken/Färdigheter: Köpman eller Tjuv  
Övrigt: Favoritvapen är kortsvärd och slunga.

HARPYA

Beskrivning

- Harpyor är ett mellanting mellan en kvinna och en rovfågel. Kroppen ser ut som en stor vråk, men med överkropp som en kvinna. Händerna är försedda med långa klor. Harpyorna för ett fruktasvärt oväsen när de flyger och luktar dessutom mycket illa.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6	(11) SB: 0
STO	3T6	(11) KP: 11
FYS	3T6	(11)
SMI	3T6 + 6	(17)
INT	3T6	(11)
PSY	3T6	(11)

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	55%	1T6

Naturligt skydd: 1 poängs fjädrar  
Förflyttningsförmåga: F14 / L4  
Yrken/Färdigheter: Upptäcka Fara/55%, Lyssna/55%  
Övrigt: Favoritvapen är kortspjut.



# HIPPOGRIFF

## Beskrivning

Hippogriffer liknar Pegaser genom att de är bevingade hästar. Men till skillnad från Pegaserna har de huvud som stora rovfåglar, med en mycket kraftig näbb. Frambenen är också en rovfågels, med kraftiga klor.

## Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6 + 24	(35) <b>SB:</b> + 2T6
STO	4T6 + 15	(29) <b>KP:</b> 21
FYS	2T6 + 6	(13)
SMI	3T6 + 3	(14)
INT	5	
PSY	2T6 + 6	(13)

## Naturliga vapen GC Skada

2 Klor	70%	1T6
1 Bett	70%	1T8
2 Bakhovar	70%	1T8

Naturligt skydd: 2 poängs skinn

Förflyttningsförmåga: F28 / L10

Yrken/Färdigheter: Upptäcka Fara/65%, Lyssna/50%

Övrigt: —

# HÄST

## Beskrivning

Hästar används för olika former av transporter. En oerfaren häst som saknar särskild stridsträning skräms lätt av eld, rovdjur, stridslarm och andra obehagligheter. Hästar förekommer i en mängd olika färger och storlekar. Hästar brukar delas in i tre grupper: ridhästar, stridshästar och draghästar. Hästar som är tränade för strid är sällsynta och dyra.

## Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6 + 18	(29) <b>SB:</b> + 1T10
STO	4T6 + 12	(26) <b>KP:</b> 19
FYS	3T6	(11)
SMI	3T6	(11)
INT	5	
PSY	3T6	(11)

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Hovar	55%	1T8
1 Bett	55%	1T4 (ingen SB)

Naturligt skydd: 1 poängs skinn

Förflyttningsförmåga: L20

Yrken/Färdigheter: Upptäcka Fara/55%,  
Lyssna/50%, Hoppa/55%

Övrigt: —

# JÄTTE

## Beskrivning

- Jättar både ser ut som människor och har samma proportioner på sina kroppsdelar, men är mycket större. De bor oftast långt, långt borta från platser som är bebodda av människor. Jättar är egentligen enkla, fredliga bönder. De få som dyker upp i människoområden är nästan alltid sådana som har blivit fördrivna från sin by, vilket förklarar varför de brukar vara sura och grymma. De jättar som beskrivs här är ca 6 meter höga.

## Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6 + 50	(61) <b>SB:</b> + 4T6
STO	3T6 + 50	(61) <b>KP:</b> 42
FYS	1T6 + 18	(22)
SMI	3T6	(11)
INT	2T6 + 3	(10)
PSY	3T6	(11)

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	70%	1T3
1 Spark	70%	1T6

Naturligt Skydd: 1 poängs hud

Förflyttningsförmåga: L14

Yrken/färdigheter: —

Övrigt: Favoritvapen är stor träklubba.



# KENTAUR

## Beskrivning

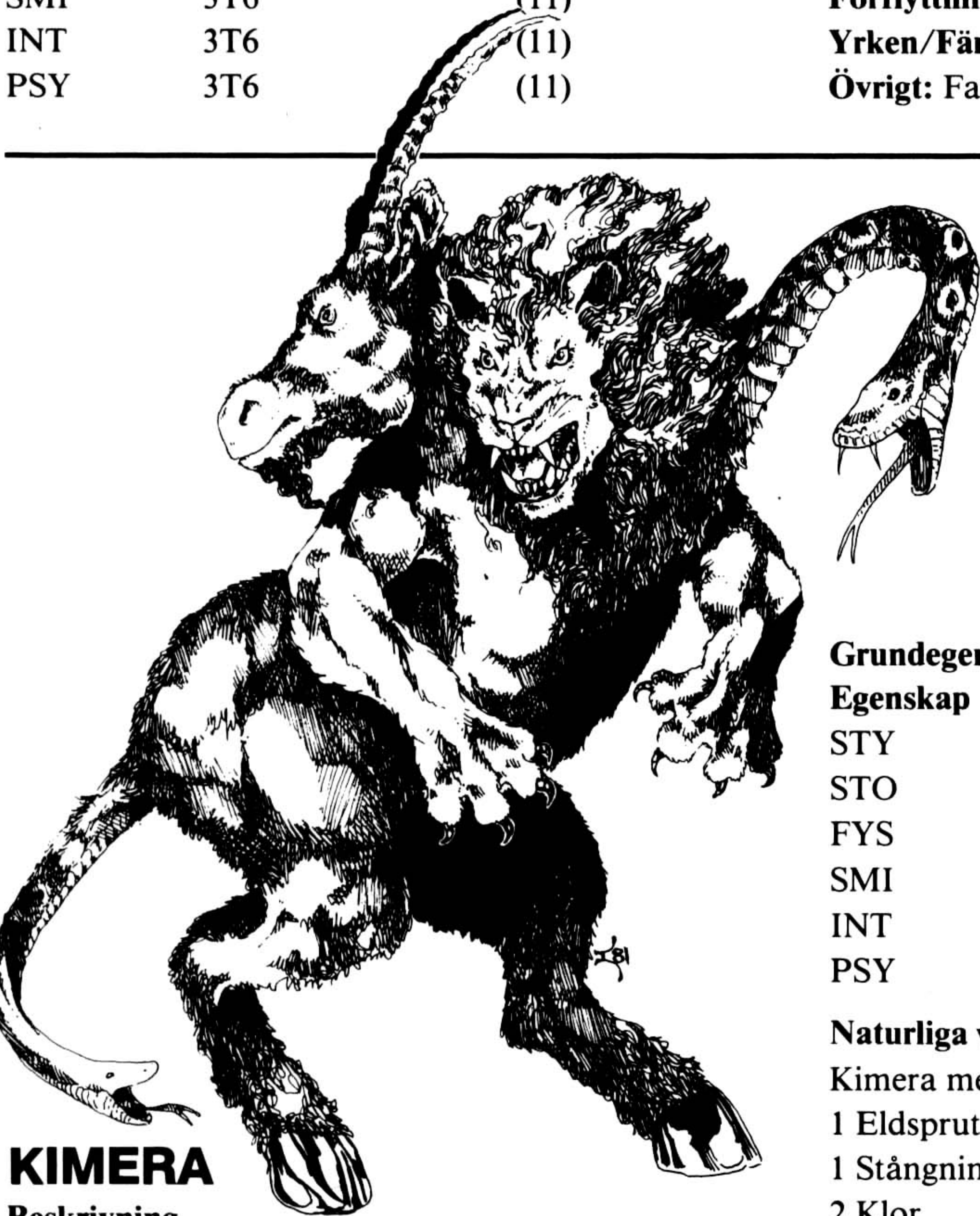
En Kentaure är till hälften människa och till hälften häst. Tänk dig en människas överkropp som sitter där hästen skulle haft sin hals och sitt huvud. Förutom att de kan sparkas med sina hovar (särskilt de bakre) använder de också vanliga vapen, främst spjut och pilbåge.

De håller oftast till djupt inne i stora skogar. Kentaurer har samma intelligens som människor, och går inte att tämja som riddjur. Många kentaurer är svaga för det motsatta könet — även om det gäller vanliga människor.

## Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6 + 6	(18) SB: + 1T6
STO	4T6 + 12	(26) KP: 19
FYS	3T6	(11)
SMI	3T6	(11)
INT	3T6	(11)
PSY	3T6	(11)

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Hovar	55%	1T8
Naturligt skydd: 1 poängs skinn		
Förflyttningsförmåga: L24		
Yrken/Färdigheter: Hoppa/55%		
Övrigt: Favoritvapen är långspjut.		



# KIMERA

## Beskrivning

Den legendariska Kimeran är en fruktad varelse med framdel och huvud som ett lejon, bakkropp som en get, vingar som en drake och en svans som är en ormkropp. Det finns två sorters Kimeror. Den ena har tre huvuden: ett drakhuvud som kan spruta eld, ett lejonhuvud som kan bitas, samt ett gethuvud som kan stängas med sina stora spetsiga horn. Den andra sorten har bara ett lejonhuvud. Båda sorterna har dock likadana grundegenskaper.

## Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6 + 18	(29) SB + 1T6
STO	3T6 + 9	(20) KP 16
FYS	3T6	(11)
SMI	3T6 + 6	(17)
INT	5	
PSY	T6 + 12	(16)

Naturliga vapen	GC	Skada
Kimera med 3 huvuden		
1 Eldsprut	85%	7T6
1 Stångning	85%	1T6
2 Klor	85%	1T6
1 Bett	85%	1T8

Kimera med 1 huvud		
2 Klor	85%	1T6
1 Bett	85%	1T8

Naturligt skydd: 5 poängs skinn		
Förflyttningsförmåga: F20 / L12		
Yrken/Färdigheter: Lyssna/50%, Upptäcka Fara/80%		
Övrigt: —		



# LIKÄTARE

## Beskrivning

Likätare livnär sig på att äta köttet från människor som har dött en naturlig eller våldsam död. De brukar inte jaga, utan hämtar sina byten från gravplatser. De ser motbjudande ut, med gråvit hy och äcklig kroppslukt. Om någon intelligent varelse blir biten av en likätare finns det en viss chans att han själv blir likätare inom 1T10 dygn. Alver är dock immuna. Summera den skada som personen har fått av likätare men som inte

läkts genom magi efter 24 timmar. Slå sedan 1T20. Om tärningens utfall är lika eller längre än skadan blir han en likätare. När omvandlingen sker förändras personens grundegenskaper. Han förlorar alla färdigheter som har INT som huvudegenskap. Övriga färdigheter är oberörda. Det exempel som här ges på likätare var en människa i sitt tidigare liv.

## Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	Samma som förut	(11) <b>SB: 0</b>
STO	Samma som förut	(11) <b>KP: 14</b>
FYS	Ökar med 50%	(17)
SMI	Sjunker med 50%	(4)
INT	Sjunker med 50%	(4)
PSY	Sjunker med 50%	(4)

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	20%	1T8
2 Handklor	20%	1T6

Naturligt skydd: 0  
Förflyttningsförmåga: L8 (Två lägre än tidigare.)  
Övrigt: —

# MINOTAUR

## Beskrivning

- Minotaurer har en människas kropp, men är håriga-re och har tjurhuvud samt svans. De klär sig oftast bara i ett höftskyne.

## Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6 + 24	(35) <b>SB: + 1T10</b>
STO	3T6 + 12	(23) <b>KP: 18</b>
FYS	2T6 + 6	(13)
SMI	2T6 + 6	(13)
INT	2T6 + 3	(10)
PSY	3T6	(11)

Naturliga	GC	Skada
1 Bett	65%	1T8
1 Stångning	65%	1T6

Naturligt skydd: 3 poängs skinn  
Förflyttningsförmåga: L10  
Yrken/Färdigheter: Hoppa/65%, Klättra/65%,  
Smyga/65%, Spåra/50%  
Övrigt: Favoritvapen är stora tvåhandsyxor.





# MANTIKORA

## Beskrivning

- En Mantikora ser ut som ett lejon, men har människoansikte. Dessutom är dess svans ett beryktat vapen. Det finns tre olika varianter: Den första har svans med en giftgadd i spetsen, den andra har en spikförsedd

svans som den kan snärta iväg spikarna med, och den tredje har en svans med ett klubbliknande vapen i spetsen som den kan slå till med.

## Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6+18	(29) <b>SB:</b> +1T6
STO	3T6+6	(18) <b>KP:</b> 15
FYS	3T6	(11)
SMI	3T6+3	(14)
INT	2T6	(7)
PSY	3T6	(11)

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	70%	1T6

## Samt en av följande:

- 1 Svansklubba 70% 1T6
- 1 Svansgadd 70% 1T10+ Gift (PSY / Giftets STY)
- 1 Projektilsvans 70% 2T4+2

**Naturligt skydd:** 4 poängs tjockt skinn

**Förflyttningsförmåga:** L12

**Yrken/färdigheter:** Gömma sig/70%, Lyssna/50%, Smyga/70%, Spåra/75%, Upptäcka Fara/55%

**Övrigt:** De med spikprojektiler på svansen brukar ha 2T6+4 stycken projektiler på sin svans.

Räckvidden är Mantikorans STY x 1 i rutor.



# ORCH

## Beskrivning

- Orcher blir ungefär lika långa som människor men är kraftigare. Deras hud är svart som träkol, och de gro-

teska huggtänderna är svagt gula. Deras ögon är som blodröda springor. De bor i stinkande hålor och tunnlar. De har mörkersyn, men ser dåligt i dagsljus.

Orcher lever oftast i klaner om 12-40 stycken, och är ökända för sin grymma, själviska och våldsamma natur. De respekterar bara rå styrka. Med en stark ledare, ibland av annan ras, kan en klan bli välorganiserad och till och med dominera över andra klaner vilkas medlemmar blir slavar och tjänare. Men oftast är ledarna svaga, och interna maktstrider gör att de flesta orchklaner lever i ständigt kaos.

## Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	4T6	(14) <b>SB:</b> 0
STO	3T6	(11) <b>KP:</b> 11
FYS	3T6	(11)
SMI	3T6	(11)
INT	2T6+3	(10)
PSY	3T6	(11)
KAR	2T6	(7)

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

**Naturligt skydd:** 0

**Förflyttningsförmåga:** L10

**Yrken/Färdigheter:** Krigare eller Stråtrövare

**Övrigt:** Favoritvapen är kroksabel eller förgiftad dolk.



PEGAS

Beskrivning

Pegaser är bevingade hästar, som oftast har helt vitt skinn och en silverne man. De är väldigt svåra att tämja.

Grundegenskaper		
Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	3T6 + 24	(35) <b>SB:</b> + 2T6
STO	4T6 + 12	(26) <b>KP:</b> 20
FYS	2T6 + 6	(13)
SMI	3T6	(11)
INT	2T6	(7)
PSY	T6 + 12	(16)

Naturliga vapen	GC	Skada
1 bett	55%	1T4 (Ingen SB)
2 Hovar	55%	1T8
<b>Naturligt skydd:</b> 1 poängs skinn		
<b>Förflyttningsförmåga:</b> F30 / L26		
<b>Yrken/Färdigheter:</b> Lyssna/70%, Upptäcka Fara/80%, Hoppa/55%		
<b>Övrigt:</b> —		

ROCK

Beskrivning

En Rock är en enormt stor rovfågel. Enligt en gammal arabisk legend ger sig dessa fåglar ibland till och med på så pass stora byten som elefanter.

Grundegenskaper		
Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	T10 × 10 + 200	(255) <b>SB:</b> + 14T6
STO	T10 × 10 + 200	(255) <b>KP:</b> 164
FYS	3T6 + 62	(73)
SMI	3T6 + 3	(14)
INT	5	
PSY	T6 + 12	(16)

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	140%	1T6
1 Bett	140%	1T8
<b>Naturligt skydd:</b> 12 poängs fjäderskrud		
<b>Förflyttningsförmåga:</b> F120 / L20		
<b>Yrken/färdigheter:</b> Lyssna/50%, Upptäcka Fara/80%		
<b>Övrigt:</b> —		

SKELETT

Beskrivning

- Skelett är varelses aktiverade magiskt från benknortorna av ett lik. De kontrolleras och aktiveras av den trollkarl som har lagt de nödvändiga besvärjelserna och/eller ritualerna på dem. Skelett faller omedelbart ihop så snart trollkarlen ej fortsätter att aktivera dem. De är immuna mot pilar och stickvapen då dessa går igenom deras skeletthål. Ett skelett använder de vapen och den eventuella rustning de får av sin trollkarl. Skelett kan skapas av nästan vilken ras som helst och det är den tidigare rasen som anger skelettets grundegenskaper. Den som tas upp här som exempel är från en människa.

Grundegenskaper		
Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	Sjunker med 50%	(6) <b>SB:</b> 0
STO	Samma som förut	(11) <b>KP:</b> 6
FYS	0	(11)
SMI	Samma som förut	
INT	0	
PSY	1	
Naturliga vapen		
2 Knytnävar	55%	1T3
1 Spark	55%	1T6
<b>Naturligt skydd:</b> 0		
<b>Förflyttningsförmåga:</b> L10 (Samma som förut)		
<b>Övrigt:</b> Vanliga vapen brukar vara kortsvärd och sköld en ringbrynja som rustning.		



SPÖKE

Beskrivning

- Ett spöke är själen av en nyligen avliden varelse. Den uppträder i samma skepnad som varelsen förutom att de oftast har en skimrande framtoning, och ett spöke som man ser i direkt solljus försvinner oftast in i bakgrunden och syns alltså tydligast i mörker. Spöken är oftast rastlösa varelser som lider av någon oförsonad synd eller brott som de har begått. Det kan också vara så att de har drabbats av något ont och väntar på att få hämnas. Spöken fungerar bra som informationskällor, men dessa kan vara delvis eller helt falska. Största chansen att få rätta svar och överhuvudtaget svar har de personer som är villiga att hjälpa dem att slutföra någon oavslutad affär från sitt tidigare liv och som delvis eller helt ligger till grund varför de ej ännu har fått fullständig ro. Exempelvis om spöket kanske söker hämnd på den eller de personer som ligger bakom dess före detta död. Spöken är vanligtvis bundna till en viss plats eller föremål som brukar ha något att göra med dess död att göra. De kan ej lämna denna plats förrän de har fått ro genom att dess problem löses eller att de fördrivs genom exorcism. Kraften som binder dem till denna värld är mer mäktig och stark än någon vanlig människa kan förstå. Spöken kan ej skadas av några sorts vapen i och med att de ej är materiella i sin natur. Spöken använder ej själva vapen utan försöker istället att sätta skräck i oönskade inkräktare eller de som stör deras vrede och på så sätt lyckas skrämman iväg dem. En varelse som möter ett spöke måste slå sin INT × 5 eller mindre på 1T100 eller slå på skräck-tabellen. Om spöket var oväntat och kom som en överraskning så är chansen — 20 % på att lyckas. Spöken brukar ej kunna några färdigheter från sitt tidigare liv. De typvärden som anges här under är för ett spöke som var människa i sitt tidigare liv.

Grundegenskaper

Egenskap	Tärningar	Typvärde
STY	0	SB: 0
STO	Samma som förut	(11) KP: 0
FYS	0	
SMI	Ökar med 100%	(22)
INT	Samma som förut	(11)
PSY	Ökar med 100%	(22)

Naturliga vapen: Inga, men försöker skräckslå andra

Naturligt skydd: 0

Förflyttningsförmåga: F10 (Samma som förut, men nu i flygande form)

Övrigt: —

SKRÄCK-TABELL

1T100	Resultat
01-20	Offret blir försiktigt och har —10 på alla attacker och parader under 1T4 SR. (Detta har ej så stor betydelse mot spöken!)
21-25	Offret går bärsärkagång och rusar mot den som förorsakat det. (Detta har ingen effekt på spöken eftersom de inte kan skadas fysiskt.)
26-75	Offret flyr så fort som möjligt bort från skräckkällan.
76-90	Offret står orörd som om det vore paralyserat. Dessutom får offret + 5 på alla efterföljande slag på skräcktabellen under resten av denna dag.
91-95	Offret blir hysteriskt och står kvar på platsen och skriker tills han blir lugnad. Dessutom, får offret + 15 på alla efterföljande slag på skräcktabellen under resten av denna dag.
96-100	Offrets hår blir vitt på grund av hans rädsla och blir som paralyserad under 1T6 SR. Dessutom får offret + 15 på alla efterföljande slag på skräcktabellen under resten av denna dag.
101-110	Offret svimmar till marken och förblir medvetslös i 2T8 minuter. Dessutom, får offret + 10 på alla efterföljande slag på skräcktabellen under resten av denna dag.
111 eller högre	Offret måste försöka slå sin FYS X 5 eller mindre på 1T100. Misslyckas slaget så dör offret av en hjärtattack, annars inträffar samma resultat som för »101-110» alldeles ovan. Om offret skulle överleva så kan han hursomhelst ej förflytta sig av egen kraft för resten av denna dag.

Not: Olika metoder med vars hjälp man kan driva ut ett spöke kommer i framtida Draker & Demoner-produkter.





## SVARTALF

### Beskrivning

- Svartalfer ser ut som människor, men är något kortare och tjockare. De har lökformade ansikten och huden är gråaktig eller svagt grön. De har vanligtvis då-

lig andedräkt och luktar illa, eftersom de sällan tvättar sig. De föredrar att bo på svala, mörka och fuktiga platser, t.ex. grottor. De har mörkersyn och tycker inte om solljus. De är själviska och giriga. Namnet »svartalfer» kommer av deras onda natur. Svartalfer lever i regel i klaner om ca 15-50 individer under en gemensam klanledare. De flesta svartalfer är lata och ineffektiva, och låter sig villigt domineras av sin klanhövding. De stjälar hellre än arbetar, och om flera klaner finns i samma område drar de sig inte för att göra raider mot varandra. Därför sprider klanerna i regel ut sig, och svartalferna har nästan inga större städer eller kungariken.

### Grundegenskaper

Egenskap	Tärningsar	Typvärde
STY	2T6 + 2	(9) <b>SB:</b> 0
STO	2T4 + 2	(7) <b>KP:</b> 9
FYS	3T6	(11)
SMI	3T6	(11)
INT	2T6 + 2	(9)
PSY	3T6	(11)
KAR	2T6	(7)

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Knytnävar	20%	1T3
1 Spark	20%	1T6

**Naturliga skydd:** 0

**Förflyttningsförmåga:** L10

**Yrken/Färdigheter:** Krigare eller Stråtrövare

**Övrigt:** Favoritvapen är kortbåge och kortsvärd.







## NÅGRA TIPS OM SPELMÖTET

All erfarenhet visar att det är mycket viktigt att hålla strikt på disciplinen under spelets gång. Man måste komma överens om några enkla regler för att hålla ordning. Om alla skriker i munnen på varandra, eller pratar om ovidkommande saker, eller dräller med chips och Coca-Cola över spelplanen — då blir det garanterat totalt kaos. Här är några förslag till regler som förhoppningsvis kan hjälpa till att undvika detta:

1. Det är spelledaren som bestämmer. Även om han av misstag skulle råka göra något som strider mot spelets regler, så gäller hans ord. Ingenting är så dödande tråkigt som långa diskussioner om regeltolkningar.

2. Spelarna bör utse en talesman, som vidarebefordrar all information från spelarna till spelledaren. Ingen klarar av att ta emot och behandla information från tio personer samtidigt. Alltså konfererar spelarna sinsemellan, men alla instruktioner till spelledaren går via deras talesman.

3. Spelarna får inte titta i regelboken under spelets gång. Det är föga realistiskt om de får möjlighet att t.ex. slå upp ett monster och läsa allt om det, eftersom de då får tillgång till kunskaper som deras rollpersoner inte har.

4. Meddelanden till spelledaren från någon annan än talesmannen kan man t.ex. skriva på en liten lapp, som man kastar på spelledaren (detta är ett av de få legitima sätten att »ge igen» för alla elaka monster han skickar fram...). Glöm inte att ange vem lappen kommer från.

5. Alla samtal som inte har med den aktuella situationen i spelet att göra, bör ske utanför spelrummet.

6. Chips, jordnötter, läsk och dylikt bör hållas borta från spelbordet.

7. Eventuella matpauser bör planeras i god tid innan man börjar spela, så att inte en massa tid förspills på

att diskutera om man ska äta pizza eller kinesmat.

## SPECIELLA SITUATIONER

Ibland händer det saker i spelet som fordrar särskilda åtgärder i spelrummet. Några exempel:

1. Om en rollperson blir medvetslös bör man genast skicka ut spelaren ur rummet. Annars kommer ju spelaren att få veta vad som händer, saker som hans rollperson inte får uppleva. Om han får vara kvar i rummet måste han vara helt tyst — hans rollperson kan ju inte göra något, och därför bör inte heller spelaren kunna vara med och påverka spelet.

2. Ibland delar en grupp äventyrare på sig. Man kanske skickar iväg en person för att rekognoscera, eller man går skilda vägar för att göra olika saker, och mötas efteråt. Då bör man också dela på spelarna — skicka ut det ena gänget i ett annat rum. På så vis får spelarna bara information om det som deras rollpersoner är med om.

3. Det kan hända att någonting gäller en enda rollperson, till exempel att han ensam vaknar av ett buller på natten. Då bör SL inte säga det så att alla hör det, utan skicka en lapp till den spelare det gäller — eller ta ut honom i ett annat rum och tala med honom där. Det är ju endast hans rollperson som vet vad som händer, och spelaren måste avgöra vad han talar om för de andra — eller om han föredrar att agera på egen hand.

4. Normalt bör varje spelare bara sköta en rollperson. Annars blir det vissa svårigheter om t.ex. två rollpersoner som sköts av samme spelare befinner sig på olika ställen. Dessutom är det lätt att spelaren blir vårdlös i kritiska situationer — skulle en rollperson dödas har han ju en annan kvar, så det gör inte så mycket. Det är inte nyttigt för spelet.

5. I händelse av att en spelare är frånvarande från ett spelmöte bör dennes rollperson inte följa med på det



äventyret. Det är inte särskilt roligt för en spelare att få sin rollperson dödad, när han inte själv är där. Om man anser att rollpersonen behövs, så kan en annan spelare sköta honom. Men då måste man först fråga den ordinarie spelaren om han går med på det.

## SPELARNAS UPPGIFTER

För att göra spelet levande krävs det mer av dig som spelar än att du slår fram din rollpersons grundegenskaper och hittar på ett namn. Fundera också lite över hans personlighet. Är han modig eller feg? Sniken eller givmild? Burdus eller artig? Naturligtvis ligger de flesta rollpersoner någonstans mitt emellan, men du kan också vara extrem om du vill. Det kan vara mycket lustigt att spela en råbarkad, sniken buse... eller kanske en riktigt knäpp, dumdristig men modig hjälte.

Vad du än väljer, så blir det roligare om du försöker spela din roll och vara konsekvent. Gör din rollperson till en personlighet, inte till en ansiktslös nolla!

En varning dock: Även om du väljer att spela en sniken, självisk eller girig typ, så tag dig i akt för att utöva dessa otrevliga karaktärsegenskaper mot dina medspelares rollpersoner. Det brukar vara ett säkert sätt att göra sig omöjlig som spelare. Samarbeta alltid med din grupp!

## KARTRITNING

En noggrann spelargrupp vill antagligen rita kartor över den terräng de färdas genom. I synnerhet gäller detta när rollpersonerna befinner sig i en underjordisk labyrint, grottsystem eller liknande. Det är då mest realistiskt att tänka sig att det är rollpersonerna som ritar en karta. Självfallet innebär detta att de inte kan ta sig fram lika fort som annars. Den som ritar en karta kan bara röra sig hälften så fort som »normal gångtakt».

SL bör inte rita kartor och ge till spelarna. I stället bör man utse en person som kartritare, och denne får sedan muntliga beskrivningar av SL om hur terrängen ser ut. Därigenom simulerar man att en karta som ritas på platsen oftast inte blir särskilt exakt. Den rollperson som förutsätts ha hand om kartritandet måste ha en läs- och skrivkunnighet på minst 50% för att kunna rita en ordentlig karta.

När det handlar om rena förflyttningar då inget särskilt inträffar kan det räcka med att göra en principskiss som visar hur långt det är mellan olika städer och byar, i vilka väderstreck vägen går, och vart avtagsvägar finns. Vid strid måste SL gripa in och ge exaktare anvisningar om hur stridsplatsen ser ut — t.ex. genom

att rita upp den med vattenlösliga overheadpennor på en plastad spelplan (se vidare i kapitlet Material).

Kartor är ömtåliga, och det finns alltid en risk att de blir förstörda under ett äventyr. Eld eller vatten kan t.ex. snabbt fördärva en karta, och om den rollperson som ritar kartan försvinner, så försvinner självfallet också kartan. Om något sådant händer bör SL göra samma sak med spelarnas riktiga karta — dvs. beslagta den och eventuellt förstöra den! (Kloka spelare ser därför till att deras rollpersoner ägnar tid mellan äventyren åt att kopiera kartorna.)

## SPELLEDARENS UPPGIFTER

Det kan inte nog understrykas hur viktig spelledaren är för att det ska bli roligt att spela. En dålig spelledare är detsamma som ett ointressant spel, en bra spelledare kan göra Drakar och Demoner till en fantastisk upplevelse. Vad krävs då för att vara en bra spelledare?

Spelledaren har stor makt, och måste därför vara hundraprocentigt ärlig. Hans kulle mycket väl kunna fuska, t.ex. genom att uppge felaktiga tärningsresultat. Han kan också — om han vill — skicka fram motståndare som är helt oövervinnerliga, så att rollpersonerna inte har en chans. Ofta är frestelsen stor att vara extra snäll och gynna någon — eller att vara elak och »straffa» rollpersonerna när spelarna sagt något dumt. Men sådant märks snart, och förvrider balansen i spelet.

Därför: var ärlig och eftersträva alltid opartiskhet.

## Slumpmässiga möten

När rollpersonerna är ute på äventyr kommer de sannolikt att möta diverse andra personer och varelser, både vänliga, likgiltiga och fientliga. SL spelar ju så att säga »världen», dvs. han sköter de monster och andra varelser som finns där. Det är INTE SLs uppgift att försöka döda spelarnas rollpersoner. Han måste alltid se till att spelet är någorlunda balanserat.

Om han skickar fram fientligt sinnade varelser, måste han se till att rollpersonerna har en chans att fly eller klara sig i en strid. Han bör också tänka på att förse sin värld med varelser som inte är fientliga mot rollpersonerna — de bör också ha möjlighet att möta vänligt sinnade personer som de får hjälp av.

## Världen måste skötas

För att kunna hålla ihop en kampanj krävs det att man är noga med sina anteckningar. Det duger inte att glömma bort viktiga fakta eller att slarva med att föra anteckningar om världen. Spelets värld förändras ju ständigt, dels genom spelarnas rollpersoner, dels genom an-



dra varelser som bor där. Därför är en värld aldrig »färdig», utan den kräver ständiga justeringar. SL har därför en del arbete att göra mellan speltillfällena, som han inte får försumma.

## Använd din fantasi!

Spelledaren måste ha fantasi för att kunna skapa en intressant spelvärld. Men framför allt krävs det fantasi för att hantera alla de oväntade situationer som dyker upp. SL måste ju t.ex. »spela» alla de personer som rollpersonerna möter i spelets värld — allt från värdshusvärdar till furstar — och monster. Man kan omöjligt förutse allt, och man måste snabbt kunna sätta sig in i hur en viss person kan tänkas reagera på det som rollpersonerna säger och gör.

## Regeländringar

Spelledaren har frihet att ändra i reglerna om han vill — men då måste han naturligtvis tala om för spelarna vilka ändringar han infört.

Om man tillåter ändringar och modifikationer som spelarna föreslår, så måste man vara på sin vakt så att man inte råkar ut för ändringar som gör en rollperson oövervinnerlig eller förvrider balansen i spelet. Om man konstruerar egna monster, bör man se till att de SER UT att vara ungefär lika farliga som de ÄR — det är dumt att skicka fram ett litet kryp som ser ofarligt ut, men som sedan visar sig vara fruktansvärt farligt. Spelarna bör ha en rimlig chans att bedöma situationen korrekt utifrån vad de får veta av SL.

## Se upp med våldstendenser!

Ett av de vanligaste skälen till att en kampanj urartar är att vissa spelare är överdrivet förtjusta i våld.

En kampanj där rollpersonerna agerar efter principen »slå ihjäl dom och ta deras pengar» så fort de möter några andra varelser, blir sällan rolig i längden. Det är inte heller realistiskt att rollpersonerna skulle bete sig så om det var på riktigt — och det är framför allt inte rimligt att de skulle klara sig om de gjorde det.

Men tendensen till våld kommer sig av att det INTE är på riktigt; spelaren kan kosta på sig att låta sin rollperson anfalla allt som han kan döda, eftersom det bara är på låtsas. Här måste SL se till att stävja alla överdrifter. Den som mördar och stjälar råkar förr eller senare (helst förr) ut för lagens långa arm. SL kan lätt visa spelarna att deras rollpersoner inte kan agera hur som helst och alltid klara sig; i en välbalanserad värld klarar man sig om man beter sig förnuftigt.

Ett bra sätt att undvika att spelandet bara blir en en-

da lång serie av strider, är att lägga större vikt vid mer »fredliga» färdigheter. Fuska inte bort fredliga situationer, utan karlägg dem noga och se till att rollpersonerna får användning för många olika färdigheter. Så snart de har kontakt med SL-personer, t.ex. köpmän, stadsvakten, värdshusvärdar, hantverksgillen, armén, bönder, präster, feodaltherrar med flera, kommer de att få användning av sådana färdigheter som t.ex. VÄRDESÄTTA, KÖPSLÅ, FRÄMMANDE KULTURER, TALA FRÄMMANDE SPRÅK, HERALDIK OCH GENEALOGI, SCHACK OCH BRÄDSPEL, SJUNGA OCH SPELA mm.

SL måste se till att spelarna lär sig förstå att sådana färdigheter är lika viktiga som vapenfärdigheterna; den som inte kan VÄRDESÄTTA blir lurad, den som inte kan KÖPSLÅ får betala för mycket, medan den som kan SJUNGA OCH SPELA eller som behärskar SCHACK OCH BRÄDSPEL har lättare att bli uppskattad bland folk.

Även ute i vildmarken måste rollpersonerna få användning för fredliga färdigheter som t.ex. ZOOLOGI, BOTANI, SPÅRA med mera.

## ATT SKAPA EN SPELVÄRLD

Innan man kan börja spela måste SL skapa en fantasi-värld att spela i. Ju större och mer noggrant beskriven spelvärlden är, desto bättre. Men i praktiken är det omöjligt att beskriva allt, varenda hus, varje varelse, osv. Därför måste SL ta till en del trick för att ge ett intryck av detaljer och dölja det som fattas eller är ofullständigt.

Börja med att rita ut en »världskarta», som innehåller de viktigaste, större landmärkena: gränser mellan olika länder, floder, städer, vägar, berg, sjöar och hav. Välj sedan ut ett område där spelet ska börja, dvs. där rollpersonerna kommer att befinna sig vid spelets början. Rita en mer noggrann karta över just det området, t.ex. en plan över byn där rollpersonerna bor.

Därefter måste man börja välja ut vilka områden man ska förbereda mer detaljerat. Först och främst är det viktigt att förbereda de platser där äventyrens höjdpunkter kommer att äga rum; den onde trollkarlens slott, huvudstaden i Imperiet, området runt drakens grotta, den underjordiska labyrinten, eller vad man nu har tänkt sig. Dessa områden måste man rita detaljerade kartor över, och bestämma exakt hur allt ser ut, vilka varelser som finns där, osv.

Men i övrigt kan man knappast rita detaljkartor och skapa personer för alla områden. Ett bra trick är då att lägga upp ett litet förråd av platser och personer som



kan stoppas in vart som helst. SL kan t.ex. rita kartor över några stycken byar, städer, typiska terrängavsnitt av olika slag, och sätta dem i en pärm utan att bestämma exakt var någonstans i spelvärlden de finns. När sedan rollpersonerna hamnar i en by eller stad, eller något intressant sker ute i vildmarken, kan SL ta fram en sådan förberedd karta, och låta den gälla just på den aktuella platsen. Han kanske har 75 byar utmärkta på »världskartan», men risken att rollpersonerna ska göra något intressant i alla dessa byar är minimal. Alltså kan det räcka med kanske 5 »typiska byar» bland detaljkartorna.

På samma sätt kan man göra med de personer, monster och djur som finns i världen. Man gör i ordning en lista med färdiga personer av olika slag; en lista med soldater, en med handelsmän, en med värdshusvärdar, en med orcher, en med alver och så vidare. När rollpersonerna möter en eller flera sådana varelser, tar man helt enkelt den eller de som står överst på listan.

Kom ihåg att pricka av dem som »använda», markera vart de kom in i världen (rimligen kommer de att finnas kvar där om rollpersonerna skulle komma tillbaka vid ett senare tillfälle) eller om de har blivit dödade.

Likadant kan man göra med skatter. SL kan förbereda ett antal skattkistor med varierande innehåll, utan att närmare ange vart skatten finns. När rollpersonerna så äntligen har besegrat sina fiender behöver SL bara ta fram en slumpvis utvald skatt ur högen, och överlämna den.

## ATT SKAPA ETT ÄVENTYR

Det är SL uppgift att förbereda varje spelmöte, så att det finns förutsättningar för intressanta äventyr. Självfallet finns det massor av ställen i spelets värld, där rollpersonerna kan råka ut för spännande händelser, men för att de ska hitta dit måste SL ofta ge dem en knuff i rätt riktning. Ett bra äventyr startar med en »motive-rare», dvs. en händelse som får spelarnas rollpersoner att ge sig ut på äventyr. Det kan t.ex. vara fråga om att de möter någon som vill ha deras hjälp, eller att de blir bestulna, eller att de får höra ryktas om något som lockar dem.

Efter »motiveraren» måste rollpersonerna oftast ge sig iväg någonstans. Det kan vara en kortare eller längre resa, och under dess gång händer kanske en del intressanta saker. Rollpersonerna överfalls av djur och/eller monster (dock inte för många, helst! Annars kommer de ju aldrig fram till äventyrets mål.), de möter kanske en del intressanta personer som eventuellt ger dem

ytterligare kunskap och informationer, osv. Eventuellt kan de lyckas få hjälp av några SL-personer (rollpersoner som sköts av SL) som finns i världen.

Så småningom når rollpersonerna fram till sitt mål, och äventyrets höjdpunkt. Höjdpunkten är ofta en stridssituation, där rollpersonerna försöker besegra en ärkefiende eller utföra ett uppdrag, som möter motstånd. Det kan vara fråga om en raid mot ett slott för att mörda eller rädda någon, eller mot en underjordisk labyrint för att hämta upp dolda skatter, eller mot ett band av stråtrövare som man vill förintä.

Ett bra sätt att skapa ett äventyr är att börja med höjdpunkten och därifrån arbeta »baklänges» mot början. SL förbereder höjdpunkten, och funderar sedan ut hur han ska få rollpersonerna att ta sig dit. Det mest arbetskrävande är också höjdpunkten på äventyret, eftersom den oftast kräver att SL förbereder en hel del SL-personer. Dessa bör man lägga ned en hel del jobb på, de måste förberedas lika noga som spelarnas rollpersoner, helst med både namn och alla grundegenskaper. Dessutom måste man tänka efter hur de är organiserade, om någon av dem använder magi, vilka vapen de använder, vart de kan tänkas befinna sig vid höjdpunktstillfället, och hur de kan tänkas reagera på rollpersonerna.

## Större äventyr

Det är inte alls nödvändigt att ett äventyr måste klaras av på ett enda spelmöte.

Det kan också vara roligt att genomföra ett längre äventyr, som sträcker sig över två, tre eller fyra spelmöten. Men för att hålla intresset uppe måste det naturligtvis finnas små »höjdpunkter» i varje spelmöte, som sedan leder fram till den stora höjdpunkten, äventyrets mål. Här finns utrymme för massor av intressanta »sidohändelser», som bygger upp spänningen fram mot målet.

Exempel: Äventyrarna ger sig av för att befria en fånge från en ondsint trollkarl. De blir emellertid själva överfallna och tillfångatagna av en banditliga, men lyckas fly. De har nu blivit av med sina pengar, men träffar en rik köpman som anställer dem som vakter vid en karavan fullastad med varor. Efter en del strider mot rövare kommer de fram till karavanens mål, får sin lön och kan utrusta sig igen. På ett värdshus träffar de några andra äventyrare som gärna vill vara med och slåss mot den onda trollkarlen. Nu följer en farofylld färd över höga berg och genom djupa skogar, och till sist når man fram till trollkarlens borg.

Ett sådant äventyr blir mycket roligare än om roll-



personerna bara hade ridit iväg till trollkarlens borg, stormat den, och ridit hem igen.

## ATT SPELA SL-PERSONER

SL måste inte bara förbereda de personer som finns i spelets värld, och som rollpersonerna kan tänkas möta, utan han måste också spela dem. Ju mer realistiska han förmår göra dessa personer, desto roligare blir spelet.

Först och främst måste man bestämma SL-personernas grundläggande inställning till sin omvärld. De kan vara goda, onda, giriga, fientliga till alla främlingar, fanatiska anhängare av någon religion, eller något annat.

Hur kommer de att reagera när de möter rollpersonerna? En del av dem kanske är angelägna om att vinna rollpersonernas vänskap, andra är likgiltiga, ytterligare andra uppträder fientligt. Sedan kommer deras uppträdande naturligtvis också att påverkas av vad rollpersonerna gör! En likgiltig person kan bli en vän, en vän kan bli en fiende, men det måste bero på rollpersonernas beteende.

### Mod och stridsmoral

En viktig faktor när det gäller SL-personer är deras mod. En del är fega, andra är modiga.

I de flesta fall påverkas detta också av situationen; en dåligt betald legosoldat kanske inte är så pigg på att offra livet för sin arbetsgivare, medan en ensam björnhona kan ge sig i strid mot en stor övermakt för att skydda sina ungar. En grupp orcher är säkert modiga om de har övertaget, men om motståndarna är fler tar de nog till flykten. En ledare av något slag brukar förbättra stridsmoralen avsevärt — men om ledaren blir dödad kan hans underhuggare lätt drabbas av panik. En råttan angriper inte gärna en människa, men om den blir inträngd i ett hörn så att den inte kan fly, så slåss den till sista pipet.

Det är inte heller säkert att alla är ute för att döda i en stridssituation. En del varelser äter människor, och föredrar kanske dem levande för att steka dem till kvällsvarden. Andra varelser och personer är slavhandlare, som helst tar sina fiender till fånga för att sälja dem. SL måste avgöra vad som sker från fall till fall. Om han är tveksam kan han slå en tärning och låta slumpen avgöra.

## LJUS

Ofta måste äventyrarna övernatta ute i det fria, ibland

tvingas de slåss mot t.ex. rovdjur på natten. I underjordiska labyrinter och gångar är det också mörkt. Därför är det smart att ta med sig ljus av något slag. För att tända ljus måste man ha ett elddon (en bit flinta, ett eldstål och små bitar fnöske). Tändstickor och gaständare finns inte i denna värld.

Ljuskällan kan vara vaxljus (om man sitter inomhus), en brasa (om man är stilla utomhus). Men om man vill kunna förflytta sig måste man ha bärbara, säkra ljuskällor, och då blir det vanligtvis fråga om facklor eller lyktor.

En fackla räcker i 1 timma, och lyser upp en cirkel med 10 meters diameter. En lykta räcker i två timmar, och lyser upp lika stort område som en fackla. Fördelen med lyktan är att den kan återanvändas genom att man fyller på olja. Det går åt 1 deciliter olja per timma, och lyktans behållare rymmer vanligen 2 dl. Det finns också risker med ljus: en ljuskälla kan ses från praktiskt taget hur långt håll som helst, så länge ingenting finns emellan som skymmer. Tänk också på att återskenet från en ljuskälla kan ses runt ett hörn, även om inte själva källan syns.

Det kan också vara värt att påpeka att månljus och stjärnljus kan vara tillräckligt starkt för att man ska kunna ta sig fram med hjälp av det. Däremot går det inte att läsa i sådant ljus. Vissa varelser, som t.ex. dvärgar, har mörkersyn och ser lika bra på natten som på dagen.

## LABYRINTER

På vissa ställen finns det stora system av underjordiska gångar — antingen naturliga grottor eller tunnlar som byggts av levande varelser. Det kan vara boplatser för sådana raser som bor under jorden (dvärgar, orcher m. fl.), eller källare som hört till en gammal borg, eller gömställen för skumma individer. Sådana system av underjordiska gångar kallar vi LABYRINTER. Labyrinter befolkas ofta av en mängd monster, som svartsjukt bevakar sina skatter och gärna äter upp andra varelser som förrirat sig i närheten.

Om rollpersonerna beger sig ned i en labyrint måste man använda den detaljerade tidsskalan, och kartlägga varje minut eftersom riskerna hela tiden är stora. Spelarna gör klokt i att rita en noggrann karta — annars kanske de inte hittar ut! För att underlätta kartritning är det bäst om man låter alla gångar i labyrinten vara lika breda, och mestadels låter dem gå i rätta vinklar mot varandra. Då kan spelarna rita upp sin karta på ett vanligt rutat papper med 5 x 5 millimeters rutor.



I labrynter och på andra ställen inomhus finns det ofta gott om lönn dörrar, lönnfack, fällor, spår efter varelser, dolda skrivtecken på väggarna, och andra saker som kan vara svåra att se. Så fort rollpersonerna passerar något sådant slår SL ett slag i färdigheten FINNA DOLDA TING för var och en av dem, men med HALV CHANS. Naturligtvis gäller detta inte om rollpersonerna springer eller slåss, eller har uppmärksamheten riktad åt något annat håll.

Om spelarna särskilt anger att de letar efter en lönn dörr på en viss vägg, eller något sådant, slår man ett särskilt tärningsslag för FINNA DOLDA TING, med normal chans.

## SL tärningsslag

Tärningsslag kan vara avslöjande. Om spelarna säger att de söker efter en lönn dörr, och SL bara meddelar att »ni hittar ingen dörr», utan att slå någon tärning, så förstår spelarna att det inte heller finns någon dörr. Därför måste SL alltid slå en tärning innan han ger några besked till spelarna, även om han redan vet resultatet. Då kan spelarna inte veta om det t.ex. finns en lönn dörr som de inte har lyckats hitta, eller om det inte alls finns någon.

## LIV EFTER DÖDEN

Om en spelares rollpersom dör under ett äventyr, så kan SL omedelbart låta honom börja skapa en ny rollperson. Under tiden fortsätter äventyret med de andra rollpersonerna. SL kan sedan lätt finna någon lämplig situation där den nyskapade rollpersonen kan föras in i spelet och möta de andra äventyrarna.

Han kan möta dem på en väg, på ett värdshus, på torgmarknaden, osv. En väldigt användbar ploy är att låta äventyrarna möta någon som nyss har blivit rånad eller som befinner sig i fara, och som de kan rädda eller hjälpa. Denna »räddning» ordnar genast goda relationer mellan äventyrarna och den nyskapade rollpersonen.

En sådan ny rollperson bör inte få några pengar eller vapen med sig när han inträder i äventyret — dem har han blivit av med när han blev rånad, till exempel. I praktiken är detta naturligtvis också ett sätt att undvika besväret med att utrusta den nya personen, något som brukar ta en hel del tid.

Det är inte tillåtet för spelare att »testamentera» sin rollpersons egendom till sin egen nästa rollperson!

## EN SNABB GENOMGÅNG HUR ETT »SPEL» I DRAKAR & DEMONER GÅR TILL

Här kommer nu en enkel och kortfattad genomgång på vad som sker före, under och efter ett spelande i Drakar & Demoner.

### I Aktiviteter Före Ett Äventyr

Det är SL uppgift att se till att ett äventyr förbereds innan han och spelarna träffas.

#### 1) Uppläggning av ett äventyr

SL måste avgöra vilka val han tänker ge spelarna. Detta kan avklaras genom att ställa en rad frågor till sig själv:

- Vad kan man tänka sig att spelarna vill uppnå?
- Vart vill du (SL) att rollpersonerna ska färdas?
- Vem (eller vad) är rollpersonernas fiende/fiender?
- Hur är det tänkt att rollpersonerna ska få den information som kommer att leda dem till äventyret?
- Är någon speciell av SL-personerna intresserad av äventyret?
- Hur mycket information skall SL ge spelarna?

#### 2) Kartrita området kring äventyret

SL måste kartrita det land (eller sjö) område i vilket han tror att spelarnas rollpersoner kommer att färdas. Detta innebär området mellan rollpersonernas nuvarande plats och deras destination samt en ganska stor del av det område som ligger runt dessa platser. SL måste också planera hur det ser ut inomhus i olika byggnader eller labrynter som kommer att förekomma i äventyret.

#### 3) Notera fiende information

SL måste preparera en lista för varje av de varelser som direkt kommer att dyka upp eller på något sätt hindra det som spelarnas rollpersoner försöker klara av. Dessutom måste han förbereda listor för de olika möten som kan dyka upp slumpmässigt under äventyrets gång och innan de möter sin slutliga motståndare.

#### 4) Notera uppdateringar

SL kollar att alla rollpersoners rollformulär är aktuella och att de är rätt ifyllda. Dessutom skriver han upp information om rollpersonerna som spelarna ej ska veta något om, i SL privata papper.



## II Aktiviteter Under Ett Äventyr

Spelarna måste delta i vissa förberedelser och sedan spela äventyret tillsammans med SL.

### 5) Skapa nya rollpersoner

Om någon av spelarna saknar en rollperson, måste han skapa en ny sådan. Dessutom kan en spelare som redan har en rollperson få skapa ännu en.

### 6) Organisera en grupp

Spelarna måste välja en talesman som sköter kommunikationen mellan gruppen och SL. De måste även tala om ifall någon SL-person ska följa med på äventyret; SL i sin tur avgör om dessa SL-personer vill följa med och om inte — varför. Om någon vill göra några inköp så görs det nu, det kan vara att skaffa ny proviant, byta trasiga vapen eller annan utrustning, osv. Dessutom visar spelarna för SL hur deras marschordning ser ut.

### 7) Börja rollspelandet

## III Aktiviteter Efter Ett Äventyr

Spelarna och SL avslutar eller stoppar äventyret och spelarna talar om vad deras rollpersoner gör tills nästa gång spelarna träffas.

### 8) Erfarenhetsslag

SL går igenom med varje spelare och ser om någon har avancerat och lärt sig något mera i en färdighet med hjälp av erfarenhetsreglerna.

### 9) Synpunkter och kritik

Efter äventyret kan spelarna framföra sina synpunkter och åsikter till SL. Kanske man tycker att någon regel bör ändras eller modifieras? Var SL orättvis? Man tar en ordentlig diskussion och bestämmer vad man ska göra. Sedan är ämnet avslutat och alla orättvisor glömda och förlåtna.

### 10) Levnadsnivå & sysselsättning

Spelarna måste tala om för SL vad deras rollpersoner sysslar med och hur de lever tills nästa äventyr eller tills nästa gång spelarna och SL träffas.

### 11) Soloäventyr

Om en spelare vill att hans rollperson ska göra något

på egen hand som kräver SL närvaro, så spelar han och SL själva detta, antingen efter spelmötet eller vid ett särskilt tillfälle som de kommer överens om.

### 12) Uppdatering av kalender

SL markerar av den speltid som har passerat under äventyret på sin kalender.

DENNA PROCEDUR UPPREPAS OM OCH OM IGEN SÅ LÄNGE SOM KAMPANJEN VARAR.

## ANDRA HJÄLPMEDEL

Som du kan se, finns det mycket roligt som väntar dig i Drakar & Demoner. Men det finns även mer än detta, en hel hobby väntar!

### Rollformulär

Du vill säkert ha flera rollformulär när du börjar göra dina egna rollpersoner. De finns att köpa i välsorterade spelaffärer.

### Tärningar

Extra tärningar i regnbågens alla färger finns, dessutom genomskinliga och lyxtillverkade tärningar.

### Metallfigurer

Om du vill, kan du köpa små metallfigurer som liknar dina rollpersoner (även monster finns). Dessa figurer hjälper dig att föreställa dig olika situationer mycket bättre, eftersom de ger dig något att fästa blicken på. Dessutom kan du sedan måla dina figurer med realistiska färger.

### Äventyr

Färdiggjorda äventyr finns att köpa, för de SL som ej har tid att göra sina egna.

### Regeltillägg

Extra regler som behandlar magi, strider, färdigheter, yrken, monster, osv. kommer att publiceras senare.

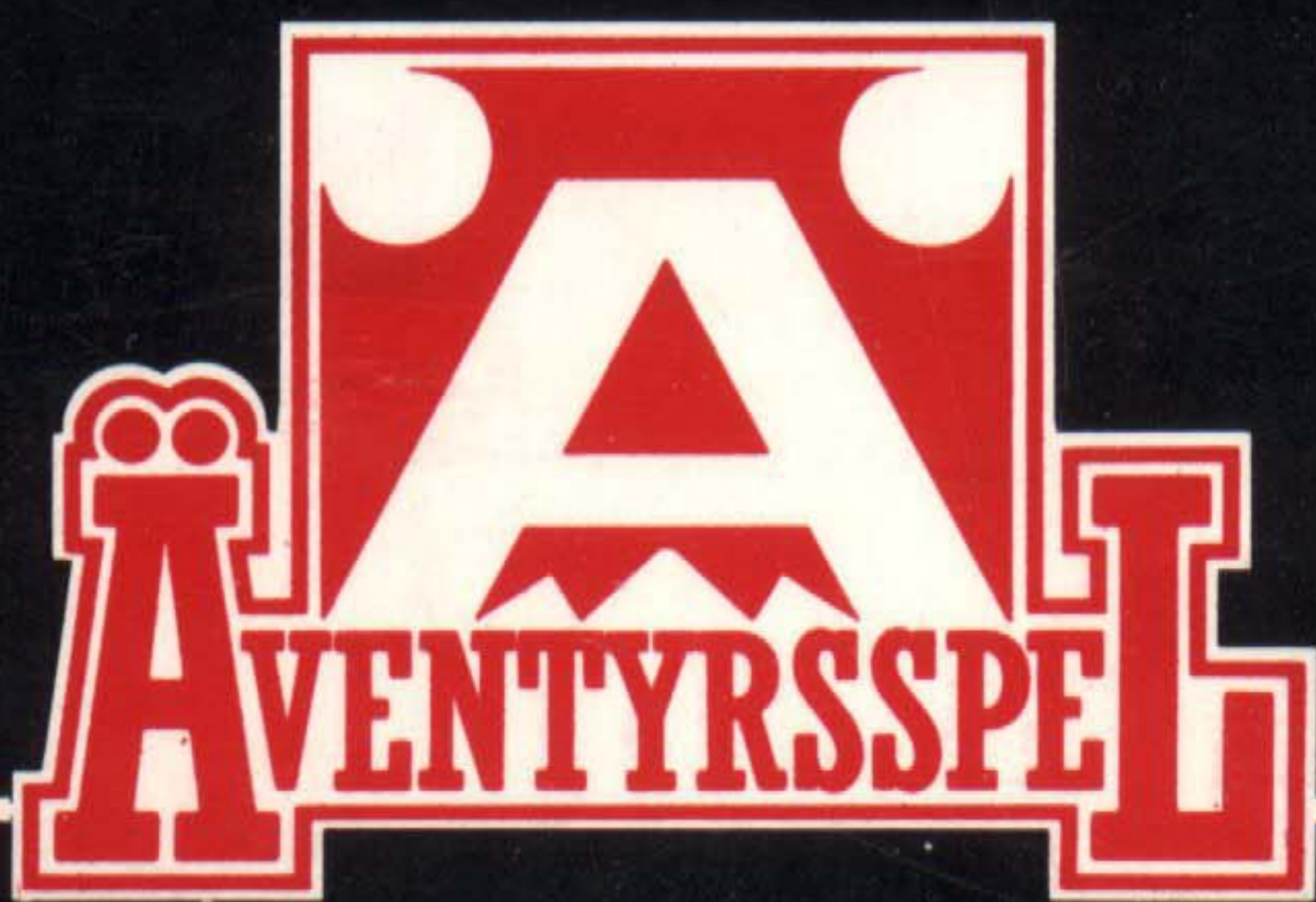
### Tidningen Sinkadus

Just nu finns en speltidning som är helt tillägnad Äventyrsspels produkter, och då även Drakar & Demoner. Den utkommer oregelbundet med ungefär 4 nummer per år. I denna finner man sådana saker som: färdiga äventyr, extraregler, nya besvärjelser, nya monster, vad som händer hos Äventyrsspel, osv. ■■■











# Drakar och Demoner®

***SPELEXEMPEL***

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Scan: Shang Chi (2007-10-17)



**L**ars-Åke och några av hans vänner, Fredrik, Nils och Peter har samlats en kväll för att spela Drakar & Demoner. Efter att Lars-Åke (som är SpelLedare i kväll) har hjälpt de andra att skapa varsin rollperson, börjar spelet med att han berättar följande: "Ni har nyligen lämnat staden Stenesund och gett er iväg tre dagsmarscher norrut in i vildmarken; det har gått en dag sedan ni passerade den senaste byn."

Lars-Åke: "Har ni bestämt era rollpersoners namn?"

Fredrik: "Ja, min lilla halvfeta köpman heter Galf den girige."

Nils: "Min barbar från de norra trakterna heter Stann."

Peter: "Och min lilla men kraftiga dvärg heter Durin den djärve."

Lars-Åke: "Då så! Eftersom din rollperson, Stann, är den med högst karisma så får du bli gruppens ledare. Inga protester om det, eller?"

Fredrik: "Nej då!"

Peter: "Passar fint!"

Lars-Åke: "Bra! Situationen ser ut så här just nu. Det är ungefär midnatt och ni befinner er utanför något som liknar en stad belägen cirka 200 till 300 meter bort. Vad gör ni?"

Nils: "Vilken sorts terräng är det emellan oss och denna så kallade stad?"

Lars-Åke: "Vad ni kan se så finns det några enstaka träd och buskage samt en del kullar här och där."

Fredrik: "Ser man stadens murar?"

Lars-Åke: "Vem har sagt något om murar? Hursomhelst - Ja! Man ser att den har något som liknar stadsmurar runt sig, samt en större gallerportal som ingång. Dessutom verkar det väldigt lugnt, man hör inga ljud alls därifrån. Som man brukar göra ifrån en vanlig stad på detta avstånd!"

Fredrik: "Så, vad gör vi?"

Nils: "Vi smyger fram försiktigt, i skydd av kullar och buskage."

Peter: "Jag är med på det, men vad säger du om det Galf?"

Fredrik: "Jag vet inte! Finns det något att hämta därifrån? Jag tycker hela stället verkar bara öde och ruggigt."

Peter: "Kom igen nu!"

Nils: "Men om du vill kan du ju stanna kvar här medan Durin och jag tar oss fram?"

Fredrik: "Nej! Det är ju ännu värre! Jag ensam här? Aldrig! Kan vi inte....? (Galf får nekande huvudskakningar som svar från Durin och Stann). Ja! Ja! Jag följer väl med då!"

Nils: "Eftersom jag är smidigast och bäst på att smyga, tar jag täten cirka 15 till 20 meter framför och vinkar fram er allt eftersom när kusten är klar. Var ligger närmaste buskage eller större kulle?"

Lars-Åke: "Cirka 20 meter rakt fram finns ett större buskage."

Nils: "Bra! Jag försöker hålla mig i en så rak linje som möjligt och på så sätt göra det så svårt som möjligt för eventuella personer som skulle kunna se mig från staden."

Lars-Åke: "Eftersom du befinner dig så pass långt bort, behöver du inte slå något eller några slag i färdigheten SMYGA, utan du tar dig fram obehindrat. (Samtidigt slår Lars-Åke några tärningar hemligt bakom sin SL-skärm för att hålla spelarna osäkra UTIFALL ATT någon kanske ser Stann när han tar sig fram.)"

Nils: "Jag försöker spana mot staden. Ser jag något ljus, någon silhuett eller något som rör sig?"

Lars-Åke: "Nej, ingenting!"

Nils: "Bra! Då vinkar jag fram de andra."

Lars-Åke: "Galf och Durin befinner sig snart alldeles bakom dig."



Nils: "Då letar jag reda på nästa skydd som ligger någorlunda längs en linje med staden och här."

Lars-Åke: "Cirka 30 - 40 meter bort finns ett något större buskage, som verkar vara ett bra skydd."

**S**å här håller de på tills de kommer fram till muren och ingenting händer under tiden.

Lars-Åke: "Ja! Nu befinner ni er alldeles nedanför stadsmuren och ungefär 100 meter från huvudvägen."

Fredrik: "Vad gör vi nu då?"

Peter: "Ska vi inte smyga oss fram till vakten vid ingången och tysta honom?"

Fredrik: "Eller vi kanske kan muta honom? Men det är klart, det blir nog bara dyrt! Bättre att spendera på en bra investering istället som vi kan tjäna pengar på. Jag kommer ihåg för fem år sedan, då jag gjorde en enorm affär och tjän.... eller var det fyra år sedan? Hursom...."

Nils: "Håll käften! Sluta med ditt affärsdrömmande, vi har diskuterat om det här förut!"

Fredrik: "Ja! Ja! (Mumlande): "Jag vet nog, ni är bara avundsjuka, era...."

Nils: "Oberoende av vilken av dessa två metoder vi väljer så innebär det att vi visar oss för dem och vem vet? De kanske är fler än 3 och då ligger vi inte bra till... Nej, jag bestämmer att vi klättrar över muren just här."

Peter: "Visst! Om du klättrar först Stann!"

Fredrik: "Ja men tänk på mig då! Jag kan ju inte klättra! Tänk om jag ramlar ner."

Nils: "Lugn Galf! Durin och jag hissar upp dig efter det att du har bundit ett rep runt magen. Okej! Då tar jag fram mitt rep med äntherhake på ena ändan och kastar mot murens kant."

Lars-Åke: "Då ska vi se! (Han slår hemligt bakom sin skärm och försöker slå Stann's procentchans i färdigheten KLÄTTTRA - som han bedömer är Stann's erfarenhet med sådana här saker - och lyckas. Han säger följande:) "Efter första kastet med repet verkar den fästa sig däruppe och utan några speciella oljud."

Nils: "Jag spänner repet och känner efter ordentligt om den verkar hålla."

Lars-Åke: "Den verkar hålla!"

Nils: "Bra! Då börjar jag klättra, sakta men säkert."

Lars-Åke: (Han slår mot Stann's chans i färdigheten KLÄTTTRA, han slår ett slag per 3 meter och eftersom muren är cirka 6 meter så slår han bara 2 slag. Han lyckas med bägge slagen.) "Du befinner dig nu precis vid kanten av muren."

Nils: "Jag spanar åt båda hållen samt om jag hör något."

Lars-Åke: "Åt höger - ingenting, åt vänster - ingenting..... Jo! Vänta, du hör (Han slog ett lyckat slag i Stann's färdighet LYSSNA) fotsteg komma en bit bort längs muren men du ser ingenting."

Nils: "Jag böjer ned huvudet så långt det går, men så att jag fortfarande kan se något."

Fredrik: (Samtidigt ropande:) "VAD ÄR DET SOM HÄNDER DÄRUPPE?"

Nils: (Viftar med armen och håller fingret över munnen i hopp om att gesten skall uppfattas av Galf dvs. VAR TYST!)

Fredrik: (Ropande:) "VA!?"

Peter: "Jag tar ena handen och försöker hålla för Galf's mun, samtidigt som jag viskar: "Håll tyst! Det verkar komma någon." Dessutom för jag in oss båda mot muren för att minska chansen att bli upptäckt."

Nils: "Ser jag något?"



Lars-Åke: "Du lyckas urskilja en tvåbent varelse som kommer närmare i gående takt."  
 Nils: "Verkar det vara en vakt av något slag?"  
 Lars-Åke: "Varelsen befinner sig cirka 20 meter bort på muren och rör sig hela tiden närmare samtidigt som han verkar titta åt båda hållen om muren. Han verkar dessutom ha ett spjut över axeln."  
 Nils: "Jag avvaktar och ser vad som händer."  
 Lars-Åke: "Varelsen kommer närmare och närmare och när han är cirka 5 meter bort från dig så stannar han precis som om han hörde något."  
 Nils: "Jag ligger helt still."  
 Lars-Åke: "Efter en stunds lyssnande och tittande så vänder han och går tillbaka i samma takt."  
 Nils: "När han försvinner utom synhåll, tar jag mig försiktigt upp och rycker i repet så att Galf och Durin uppmärksammar mig."  
 Lars-Åke: "Varelsen har snart försvunnit och de där nere har uppfattat dina repressningar."  
 Nils: "Då gör jag tecken för Durin att komma upp."  
 Peter: "Så snart han har gett mig klartecken så börjar jag klättra upp."  
 Lars-Åke: (Som slår några tärningsslag hemligt bakom sin skärm och allt verkar gå bra i och med att han säger:) "Efter en stund är även du uppe på muren brevid Stann."  
 Nils: "Då ger vi tecken åt Galf att surra fast sig ordentligt samt att ta ett stadigt grepp runt repet. Därefter börjar Durin och jag att dra."  
 Lars-Åke: "Det blir ganska tungt, men eftersom ni båda är starka så går det bra. När ni har hissat upp Galf cirka 2 meter från marken hör ni plötsligt fotsteg komma närmare i ganska snabb takt! Vad gör ni?"  
 Nils: "Finns det något att binda fast repet i?"  
 Lars-Åke: "Nej!"  
 Nils: "Ja! Då finns det inte mycket annat att göra! Galf! Vi kommer att släppa repet! Försök att dämpa fallet så gott det går!"  
 Fredrik: "Nej! För tusan, tänk om jag slår mig? Ni får inte..... Ahhhh! DUNS!"

**S**å här kan det gå till att "spela" Drakar & Demoner. Den som var bäst i detta exempel var givetvis Fredrik som rollspelade Galf superb. Okej! - Han var klumpig och förstörde för de andra två, men hade säkert roligast i själva rollspelandet. Och det är det som är viktigast - att ha ROLIGT och det får man med största sannolikhet ju mer man "rollspelar" sin rollperson. Vi lovar!

Av leveranstekniska skäl ligger det en tiosidig tärning med i spelet istället för den 20-sidiga tärning vi tidigare använt.

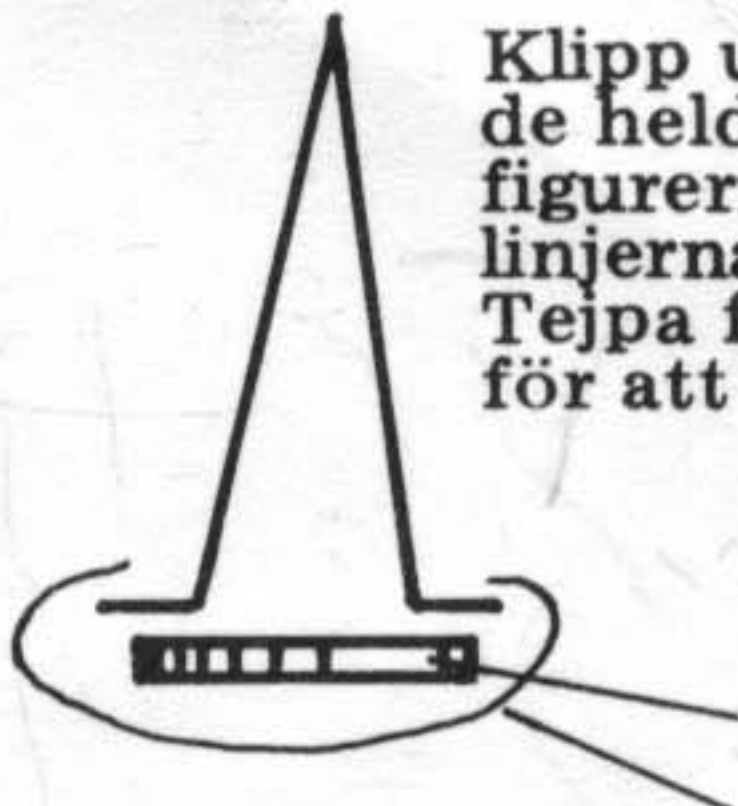
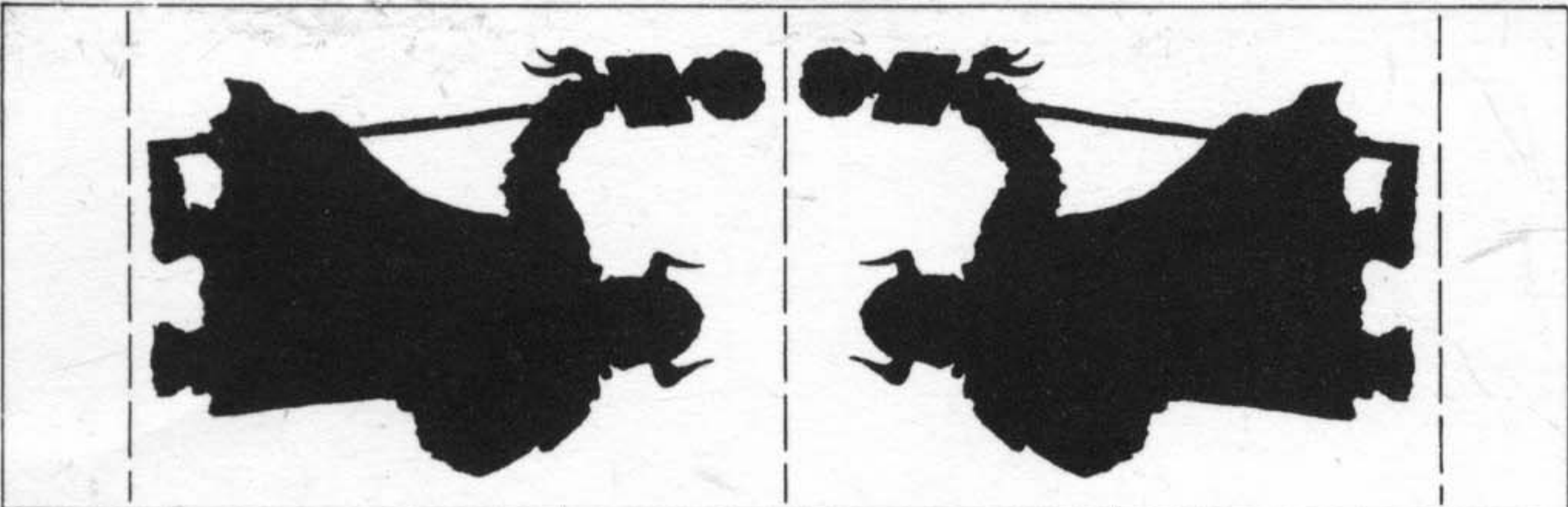
När man ska få ett tal mellan 1 och 20 på en tiosidig tärning måste man gå lite annorlunda till väga.

Slå tärningen och avläs resultatet på ovensidan. Eftersom en 10-sidig tärning bara är märkt från 0 till 9 måste man dessutom slå en T6. Om resultatet på T6 är 1-3 (lågt) läser man av T10 normalt. Om däremot resultatet på T6 är 4-6 (høgt) så adderar man 10 till T10 (och får ett resultat mellan 11 och 20).



**DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB**





Klipp ut figurerna längs de heldragna linjerna. Vik figurerna längs de streckade linjerna som bilden visar. Tejpa figuren mot ett mynt för att stadga upp den.

MYNT  
TEJP

