

OPEN GAME LICENSE: Dunkel & Drakar is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Designation of Open Game Content: The entire text (except the Open Game License) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A: The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are

contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. *COPYRIGHT NOTICE:* Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Dunkel & Drakar Copyright © 2007 Ola Berg.

Vad är detta?

Dunkel & Drakar är ett rollspel. Varje spelare skapar en eller flera figurer, *äventyrare* som drar runt i en medeltidsaktig sagovärld, på jakt efter ära, guld, magiska föremål och nya äventyr.

Sagovärlden styrs och kontrolleras av en spelledare. Spelledaren ritar kartor över länderna, över städerna och vildmarken, och över den kusliga underjorden. Världen befolkas av sagofolk, av goda människor och mindre goda, av troll, av drakar och av onda trollkarlar.

Spelet går till så att spelledaren beskriver hur världen ter sig för spelarnas figurer, spelarna i sin tur berättar vad deras figurer gör, och spelledaren beskriver vad som då händer. Som en sorts teater, fast det finns ingen färdig pjäs. Spelarna och spelledaren skapar pjäsen tillsammans när man spelar. Spelarna spelar sina figurer, spelledaren spelar alla andra varelser.

Dunkel & Drakar är ett enkelt spelsystem, baserat på dokumentet **d20 SRD 3.5** (utgivet av **Wizards of the Coast** och licensierat under **Open Gaming License version 1.0a**). Mycket inspiration har hämtats från spelet *Basic Fantasy* av Chris Gonnerman.

Regelsystemet är inte svårt. Spelare i skolåldern och uppåt kan spela. Man kan alltid tillföra så mycket komplexitet som man önskar, utöver basreglerna. Ett rollspel kan vara allt från en enkel envig mellan en spelarfigur och en onskans hantlangare, till en intrigfylld maktkamp mellan olika fraktioner vid hovet. Spelarnas gemensamma fantasi sätter gränsen.

Dunkel & Drakar är 100% *Open Game Content*. Kopiera, redigera, ändra och sprid, i enlighet med licensen.

Tärningarna

De olika tärningarna är viktiga. Sexsidiga tärningar (vanliga tärningar) kallas för "t6". Uttrycket "3t6" betyder: "slå tre vanliga tärningar, och lägg samman resultaten".

De åtta-, tolv- och tjugo-sidiga tärningarna kallas på samma sätt för "t8", "t12" och "t20".

Den tio-sidiga tärningen ("t10") kan vara lite speciell. Ibland är den inte numrerad från "1" till "10", utan från noll ("0") till "9". I så fall betyder en nolla "10".

Procenttärningar ("t%" eller "t100") är speciella. Du tar två tio-sidiga tärningar ("t10"), slår en av dem för tiotalen, och den andra för entalen. "4" och "5" blir "45", "0" och "6" blir "6", "7" och "0" blir "70", medan "0" och "0" blir "100". Om den t10 man har är numrerad mellan "1" och "10" istället för mellan "0" och "9", så räknas "10" som noll när man slår procenttärning.

Den fyrsidiga pyramiden ("t4") kan vara svår att avläsa, eftersom det inte är en enda sida som kommer upp. Istället kommer tre sidor upp. Men det är bara en siffra som finns på alla tre sidorna, och det är resultatsiffran. Det är den enda siffra som är upprätt.

Alla dessa tärningar kan användas i uttryck: "1t8" betyder "slå en åttasidig tärning", "2t10+4" betyder "slå två tiosidiga tärningar, lägg samman resultaten, och lägg sen till 4". Det är vanligt att tärningsslag *justeras* med antingen plus (*fördel*) eller minus (*nackdel*).

Ibland talar man om "naturliga" resultat. Ett "naturligt" resultat är precis det som närmast fördelar eller nackdelar. Naturligt "20" är när en t20 faktiskt visar "20". Vanligt "20" kan man ju få genom att slå "18" (om uttrycket skulle vara "1t20+2"), men för att få "naturlig 20" så måste tärningen visa "20".

Figuren

Varje spelare ska skapa en eller flera figurer.

Egenskapsvärdena

Slå 3t6 en gång för varje egenskap (Styrka, Intelligens, Visdom, Händighet, Fysik, Utstråling).

Styrka - (*Strength*) Figures muskelstyrka. Krigarnas huvudegenskap.

Intelligens - (*Intelligence*) Figures lärtäthet. Magikernas huvudegenskap.

Visdom - (*Wisdom*) Figures kloket och intuition. Prästernas huvudegenskap.

Händighet - (*Dexterity*) Figures snabbhet, skicklighet och fingerfärdighet. Tjuvarnas huvudegenskap.

Fysik - (*Constitution*) Figures kroppsbyggnad och tålighet. Påverkar hur mycket figuren tål.

Utstråling - (*Charisma*) Figures förmåga att påverka andra. Inverkar på hur lojala underställda man får, och hur möten avlöper.

Om man fått ett mycket högt resultat eller mycket lågt, så ger egenskapsvärdena olika *egenskapsjusteringar*. Dessa justeringar påverkar olika chanser i spelet.

Egenskapsvärde	Justering
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	Ingen justering
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Övriga egenskaper

Valj klass bland de klasser dina egenskapsvärden räcker till. Läs kapitlet om klasser ordentligt.

Slå (eller bli tilldelad) **livspöäng** för första graden. Många grupper kör att man får maximalt med livspöäng. Varje gång man får livspöäng ska man justera för Fysik.

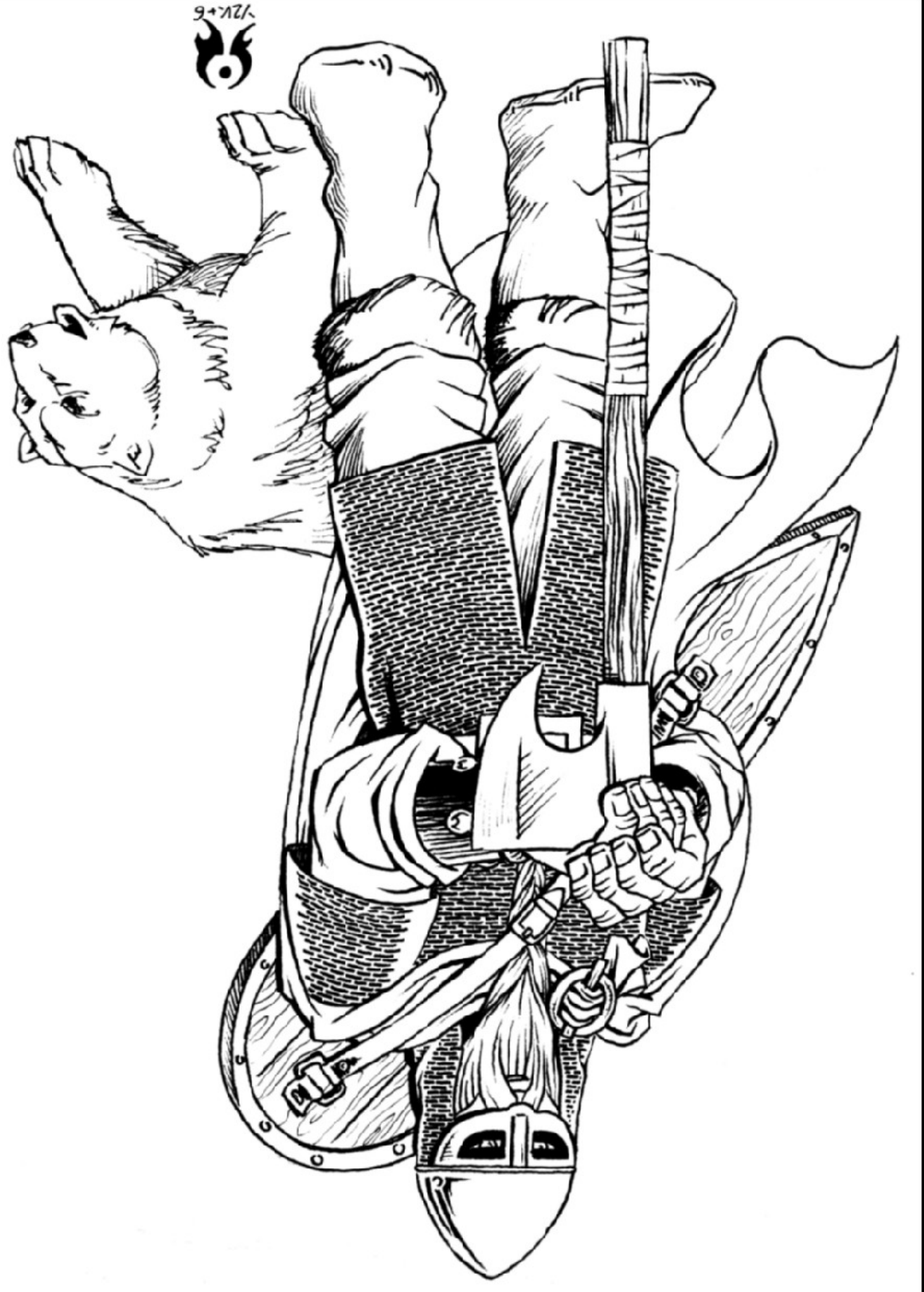
Skriv upp att du har noll i **erfarenhetspoäng**, och att du är av första graden. Skriv upp hur många erfarenhetspoäng du behöver för att nå nästa grad.

Valj **människa eller sagofolk**. Om du väljer sagofolk ska du skriva upp eventuella specialförmågor. Detsamma om din klass ger dig förmågor.

Anteckna din **stridsförmåga** (alltid +1 för första graden), och dina **räddningsslag**. Valj två räddningsslag att få +1 på.

Slå för hur många **guldmyn** du börjar spelet med. Köp rustning, vapen, och annan utrustning.

Räkna fram och skriv upp din **pansarklass**. Slutligen: hitta på ett **namn** till din figur, och fundera på vad din figur gör precis just nu.



Trollformellistor

Första gradens trollformler

Fästa dörr

Förhäxa person

Ljus

Läsa språk

Skydd mot ondska 6 drag

Sömn

Upptäcka magi

Effektbeskrivningar

Fästa dörr (*Hold Portal*) Låser tillfälligt en dörr, port, fällgaller, lucka eller liknande, under 2t6 drag. Effekten *Skingra magi* upphäver fästandet, en starkt anti-magisk varelse splittrar dörren, och effekten *Knacka* öppnar dörren.

Förhäxa person (*Charm Person*) Förhäxar alla som kan kallas "personer" (tvåbenta, ungefär lika stora som människor osv). Den förhäxade tolkar allt som utföraren säger så välvilligt som möjligt, och vill gärna försöka lyda denne och vara honom till lags (inom rimliga gränser).

Offret får slå räddningsslag för att klara sig undan förhäxningen. En förhäxad person får slå räddningsslag en gång i veckan för att komma ur förhäxningen (och en extra gång om utföraren gör något väldigt dumt mot den förhäxade).

Vandöda varelser och konstrukter kan inte påverkas av *Förhäxa person*.

Effekten *Skingra magi* upphäver förhäxningen.

Ljus (*Light*) Skapar ett ljus, starkt som en fackla, som strålar från ett föremål. Varar i 6 + utförargrad drag.

Läka lätta skador (*Cure Light*)

Wounds) Läker med handpåläggning 1t6+1 livspoäng.

Läsa språk (*Read Languages*) Utföraren förstår en kortare text skriven på ett främmande språk.

Rena mat och vatten (*Purify Food & Water*) Renar mat och vatten som annars är nedsmutsad eller förgiftad. Ett utförande räcker till 12 dagsransoner.

Skydd mot ondska (*Protection from Evil*) Utföraren får +1 på alla räddningsslag och på pansarklass mot anfall som kommer från onda varelser. Pågår i 1 drag per utförargrad.

Sömn (*Sleep*) Utföraren utser en plats upp till 27 meter bort. Alla varelser med 3 grader eller lägre, inom 9 meters radie från platsen, får slå räddningsslag eller bli sövda i 5 rundor. Oljud väcker dem inte, däremot kraftiga ruskningar eller smärta, eller effekten *Skingra magi*.

Vandöda varelser och konstrukter kan inte påverkas av *Sömn*.

Upptäcka magi (*Detect Magic*) Avslöjar om en plats, ett ting eller en person har blivit förtrollat. Kan användas för att se om en dörr blivit "fästad", någon blivit förhäxad, eller om ett föremål är magiskt.

Upptäcka ondska (*Detect Evil*) - Upptäcker onda avsikter hos varelser, eller onda förtrollningar. Däremot är inte vanliga föremål (t ex gift eller vapen) onda i sig.

Klasser

En klass är som ett slags "äventyraryrke", eller en äventyrartyp. Du ska välja en klass för din figur. Klassen bestämmer vilka specialförmågor som figuren har, och bestämmer också hurpass tålig figuren är, och hurpass duktig den är på att strida.

Läs igenom klassbeskrivningen för den klass du har valt.

Klassbeskrivningarna

I klassbeskrivningarna nedan finns några ord och begrepp som är viktiga att känna till.

Grad och erfarenhetspoäng

Varje figur är av en viss grad. Graden styr hurpass duktig figuren är. När figurerna äventyrar och klarar av de utmaningar de ställs inför, så får de erfarenhetspoäng att dela på. När en figur fått tillräckligt många erfarenhetspoäng, så stiger figuren i grad.

Hur många erfarenhetspoäng en figur måste ha för att nå en viss grad, framgår av klasstabellen för varje klass.

Livspoäng

Livspoäng mäter en varelses tålighet. När en varelse blir skadad så sänks livspoängen tillfälligt. När varelsen vilar upp sig eller blir helad, så återställs livspoängen. Om livspoängen skulle nå noll, så är varelsen död.

Livspoängen bestäms slumpmässigt. När en figur skapas, så slår spelaren den livstärningskombination som anges för grad 1. Många spelare låter dock figuren börja med maximalt antal livspoäng för första graden (som om

spelaren slagit det högsta på tärningen).

När figuren stiger i grad, så ska spelaren lägga till fler livspoäng. Det är skillnaden som ska läggas till: om figuren går från grad 2 (där livspoängen kommer av två tärningsslag) till grad 3 (där livspoängen kommer av tre tärningsslag) så ska spelaren bara slå EN tärning (skillnaden mellan 2 och 3 tärningar är ju 1 tärning).

När en figur blivit av tillräckligt hög grad, så ökar inte längre livspoängen med hjälp av tärningsslag, utan med en fast summa livspoäng. Också då är det mellanskillnaden som läggs till: om grad 10 innebär nio tärningar plus två, och grad 11 innebär nio tärningar plus fyra, så är det alltså två poäng som ska läggas till när figuren går från grad 10 till grad 11.

Tillåtna vapen och pansar

Alla klasser är inte lika bra på allting. En krigare har tränat på att hantera vapen och sköld, och på att bära pansar. En magiker har inte ägnat sig åt sådant, utan istället försökt lära sig magi. Då är det inte underligt om magikern inte kan bära pansar eller hantera vapen.

Egenskapskrav

För att kunna spela en viss klass måste figuren uppfylla vissa egenskapskrav.

Krigaren

(*Fighter*) Krigaren är specialist på stridskonster. Han kan använda alla slags vapen och sköldar, och bära allt slags pansar. Krigaren är dessutom tåligare och bättre än de flesta på att nedkämpa fienderna.

I sällskapet är det krigarens uppgift att beskydda de andra figurerna.

Tillätta vapen: alla.

Tillätta pansar: alla.

Tillätta sköldar: alla.

Livsopängstärning: t10.

Egenskapskrav: Styrka 9.

Grad	Erfarenhetspoäng	Livsopäng
1	0	1t10
2	2 000	2t10
3	4 000	3t10
4	8 000	4t10
5	16 000	5t10
6	32 000	6t10
7	64 000	7t10
8	120 000	8t10
9	240 000	9t10
10	360 000	9t10+2
11	480 000	9t10+4
12	600 000	9t10+6
13	720 000	9t10+8
14	840 000	9t10+10
15	960 000	9t10+12
16	1 080 000	9t10+14
17	1 200 000	9t10+16
18	1 320 000	9t10+18
19	1 440 000	9t10+20
20	1 560 000	9t10+22

Magikern

(*Magic-User*) Magikern är expert på magi, och drar runt i världen och samlar trollformler i sin trollformelbok. Därför är magikern inte bra på att strida, och inte på att bära pansar.

Däremot kan magikern hantera och använda övriga magiska föremål.

Tillätta vapen: dolk (även kastad), stavar och kappar (även storstav).

Tillätta pansar: inget.

Tillätta sköldar: inga.

Livsopängstärning: t4.

Egenskapskrav: Intelligens 9.

Grad	Erfarenhetspoäng	Livsopäng
1	0	1t4
2	2 500	2t4
3	5 000	3t4
4	10 000	4t4
5	20 000	5t4
6	40 000	6t4
7	80 000	7t4
8	150 000	8t4
9	300 000	9t4
10	450 000	9t4+1
11	600 000	9t4+2
12	750 000	9t4+3
13	900 000	9t4+4
14	1 050 000	9t4+5
15	1 200 000	9t4+6
16	1 350 000	9t4+7
17	1 500 000	9t4+8
18	1 650 000	9t4+9
19	1 800 000	9t4+10
20	1 950 000	9t4+11

En handling är dessutom ofta knuten till en

egenskap. Då kan man låta egenskaps-justeringen påverka chansen, så att +1 ger ett lyckat resultat om spelaren slår 1, 2 eller 3 på 1t6, medan -1 ger ett lyckat resultat endast om spelaren lyckas slå 1.

För ytterligare försämring av chanserna kan man använda andra tärningar: 1 på 1t8, 1 på 1t10, 1 på 1t12 samt 1 på 1t20.

För ytterligare förbättring av chanserna (utöver 1-5 på 1t6) kan man också använda andra tärningar: 1-7 på 1t8, 1-9 på 1t10 osv.

Egenskaper och handlingar

Styrka: Hoppra, klättra, trycka, pressa, lyfta, banka, simma, slå in dörrar.

Intelligens: Tänka, kunna, minnas. Ett lyckat resultat betyder att spelledaren ger ledtrådar.

Visdom: Känna, avslöja, leta, lystra. Spelaren måste berätta för spelledaren hur figuren letar ("jag tittar bakom tavlan"), men vid ett lyckat resultat ger spelledaren ledtrådar.

Händighet: Smyga, hantverka, tricksa, balansera.

Ultråhållning: Bluffa, diplomati, inhämta information. Interaktionen med andra varelser kräver fortfarande gott rollspel, att spelaren spelar sin figur, men ett högt värde på Ultråhållning kan tillsammans med gott rollspel öka chanserna.

Effekter

Övernaturliga företeelser i spelet kallas *effekter*. Effekter förekommer till exempel som magikernas *trollformler*, som prästernas *mirakler*, eller som magiska drycker och föremål.

Effekter har grader beroende på dess kraft. Samma effekt kan vara av en viss grad när den förekommer som mirakel, och av en annan grad när den förekommer som trollformel.

Alla effektutövare har en *effektkapacitet* som visar hur många effekter av en viss grad som den kan utföra under ett dygn.

Mirakler

En mirakelutövare (en präst) ber en högre makt om att få utföra mirakler. Om man betett sig illa, så kan miraklet utebli, eller så ersätts det mirakel man bett om med ett annat (vanligen ett läkemirakel för att påminna om vikten av att göra gott).

Trollformler

En formelutövare (t. ex. en magiker) ut-
talar formler så att den övernaturliga effek-
ten händer. En magiker måste dessutom ha
formlerna nedskrivna i en formelbok och
studera dem varje dag.

Mirakellistor

Första gradens mirakler

Ljus
Låka lätta skador
Reka mat och vatten
Skydd mot ondska 12 drag
Uppvända magi
Uppvända ondska 6 drag 36 meter

Läkning

En varelse läker lika många livspoäng per dygn som han har grader. Är omvårdnaden god eller extra god kan han läka dubbelt så fort (eller till och med tre gånger så fort).

Det finns också magisk läkedom, eller läkemirakler.

Gift

Gift finns i olika styrkor: 1t6 i skada per styrkegrad. Ett klarat räddningsslag mot gift halverar skadan.

Det finns också direkt dödande gift. Misslyckas man med räddningsslaget dör man, klarar man det så får man ingen skada.

Om inget annat anges, så avgör spelledaren vad det är för ett slags gift.

Fördriva vandöda

Präster kan fördriva (skrämma iväg) vandöda, genom sin godhet och sin tro. Liksom mirakelförmågan är detta en gåva som försvinner tillfälligt om prästen handlar ont.

Slå 2t6 lika med eller över värdet i tabellen ovan ("7", "9" eller "11") för att åstadkomma fördrivning.

Prästgrad	1	2	3	4	5	6	7	8
Skelett	7	F	F	U	U	U	U	U
Zombie	9	7	F	F	U	U	U	U
Ghul	11	9	7	F	F	U	U	U
Gengångare	-	11	9	7	F	F	U	U
Vålnad	-	-	11	9	7	F	F	U
Mumie	-	-	-	11	9	7	F	F
Skepнад	-	-	-	-	11	9	7	F
Vampyr	-	-	-	-	-	11	9	7

"F" betyder automatisk fördrivning. "U" betyder "upplöst, upphör" och betyder att den vandöda varelsen automatiskt tillintetgörs.

Ett lyckat resultat innebär att 2t6 varelser fördrivs eller upplöses.

Formler och mirakler

Formler och mirakler (effekter) tar alltid lika många rundor att lägga som effekten har grader: en tredje gradens formel tar tre rundor att lägga.

Blir utföraren störd under tiden, så måste han klara av ett Viljeräddningsslag för att inte tappa effekten. Detsamma gäller för effekter som kräver utförarens koncentration under tiden de verkar.

Övriga handlingar

För övriga handlingar får spelledaren finna på regler som passar. För det mesta är handlingen något som uppenbart lyckas, eller något som uppenbart misslyckas. Då behöver inget tärningsslag göras.

1-2 på 1t6

En vanlig mekanism för att se om en varelse klarar av något där det finns viss risk för misslyckande, är att låta varelsen lyckas om spelaren slår 1 eller 2 på 1t6.

Trollformler är av en viss formelgrad. Ju mäktigare trollformel desto högre grad. Här visas magikerns "Formelkapacitet". Det är hur många formler av varje grad som magikern kan utföra under ett dygn. Första kolumnen visar antalet förstagsformler, den andra kolumnen visar hur många andragsformler, och så vidare.

Grad	Formelkapacitet					
1	1	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-
5	2	2	1	-	-	-
6	3	2	2	-	-	-
7	3	2	2	1	-	-
8	3	3	2	2	-	-
9	3	3	2	2	1	-
10	4	3	3	2	2	-
11	4	4	3	2	2	1
12	4	4	3	3	2	2
13	4	4	4	3	2	2
14	4	4	4	3	2	2
15	5	4	4	3	3	2
16	5	5	4	3	3	2
17	5	5	4	4	3	3
18	6	5	4	4	3	3
19	6	5	5	4	3	3
20	6	5	5	4	4	3

Magikern börjar spelet med en formelbok där magikerns läromästare skrivit in en formel.

Prästen

(Cleric) En präst är i tjänst hos en gudom eller en religiös orden. Vanliga präster har en församling eller ett tempel, men spelarfigurer är kringvandrande krigarpräster som tjänar med vapen i hand, och som givits förmågan att utöva mirakler (inte minst läkemirakel).

Tillåtna vapen: alla trubbiga (t ex strids-hammare, slägga, spikklubba, stavar och slunga).

Tillåtna pansar: allt.

Tillåtna sköldar: alla utom stor sköld.

Livspoängstärning: t8.

Egenskapskrav: Visdom 9.

Grad	Erfarenhetspoäng	Livspoäng
1	0	1t8
2	1 500	2t8
3	3 000	3t8
4	6 000	4t8
5	12 000	5t8
6	24 000	6t8
7	48 000	7t8
8	90 000	8t8
9	180 000	9t8
10	270 000	9t8+2
11	360 000	9t8+4
12	450 000	9t8+6
13	540 000	9t8+8
14	630 000	9t8+10
15	720 000	9t8+12
16	810 000	9t8+14
17	900 000	9t8+16
18	990 000	9t8+18
19	1 080 000	9t8+20
20	1 170 000	9t8+22

Prästen får miraklerna som gåva. Om prästen betar sig illa, så upphör miraklerna, eller så får prästen helt andra mirakler än dem han ber om. Här visas antalet mirakler per dag, som fungerar precis som magikernas formelkapacitet.

Grad	Mirakler per dag
1	1
2	2
3	2
4	2
5	2
6	3
7	3
8	3
9	3
10	4
11	4
12	4
13	4
14	4
15	5
16	5
17	5
18	6
19	6
20	6

Tjuven

Tjuven är expert på att smyga, gömma sig, klättra, lyssna, speja, dyrka npp läs och på ficktjuveri.

Dessutom kan tjuven göra ett sk *tjuvngg*. En god präst kan dessutom fördriva vandöda, dvs. skrämma iväg dem och ibland till och med förgöra dem, enbart genom sin tro. Se kapitlet "Möten och strid".

Tillätna pansar: lätta pansar (läder, nitläder, vadderat).
Tillätna sköldar: buklaren.
Livspöängstärning: t6.
Egenskapskrav: Händighet 9.

Grad	Erfarenhetspoäng	Livspöäng
1	0	1t6
2	1 250	2t6
3	2 500	3t6
4	5 000	4t6
5	10 000	5t6
6	20 000	6t6
7	40 000	7t6
8	75 000	8t6
9	150 000	9t6
10	225 000	9t6+1
11	300 000	9t6+2
12	375 000	9t6+3
13	450 000	9t6+4
14	525 000	9t6+5
15	600 000	9t6+6
16	675 000	9t6+7
17	750 000	9t6+8
18	825 000	9t6+9
19	900 000	9t6+10
20	975 000	9t6+11

måste släppa uppmärksamheten på striden för att göra något annat osv.

En gratisattack är alltid en närstridsattack, och den sker alltid *utöver* andra attacker.

Räddningsslag

Räddningsslag slås för att man ska klara sig undan särskilda faror. Det finns fem slags räddningsslag, och spelledaren bestämmer vilket som ska användas.

Så 1t20 lika med eller över värdet i tabellen. Ett lyckat resultat betyder att figuren klarar sig helt, eller bara drabbas till hälften.

Omständigheter ger fördelar eller nackdelar på tärningslaget.

Livspöäng och död

Livspöäng visar hur mycket skada en livspöäng tal innan den är död. Livspöängen är inte renodlade kroppspöäng, utan visar även hurpass utmattad en varelse är, eller hurpass duktig den är på att undvika svåra skador (det är därför som höggradiga varelser har mer livspöäng).

När livspöängen når noll är varelsen dödligt sårad. Han måste klara av ett räddningsslag mot död för att kunna överleva en liten tid. Han kan klara sig, om han under den lilla tiden får hjälp med sina sår, blir flyttad utom fara osv.

Exakt hur lång den lilla tiden är, bestämmer spelledaren i hemlighet.

Misslyckas han med räddningsslaget, så dör han när livspöängen når noll.

Klass och grad	Död, strålning, gift, sjukdom, fysisk	Magispo, förvandling, paralysering	Förstening, viljestyrka, koncentration	Drak- andedräkt, reflexer	Magistavar och formler/mirakler
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	10	12
10-12	6	7	8	8	10
13+	4	5	5	5	8
1-5	13	14	13	16	15
6-10	11	12	11	14	12
11-15	8	9	8	11	8
16+	5	6	5	8	3
1-4	11	12	14	16	15
5-8	9	10	12	14	12
9-12	6	7	9	11	9
13+	3	5	7	8	7

Präst & tjuv

Krigare

Magiker

Närstrid

Anfallaren ska slå 1t20 plus sin stridsförmåga, och justera för Styrka. Resultatet ska vara lika med eller över motståndarens pansarklass.

Avståndsstrid

Anfallaren ska slå 1t20 plus sin stridsförmåga, och justera för Händighet. Om avståndet till målet är kort ska man lägga till +1, om avståndet till målet är långt ska man dra ifrån (-1).

Skydd

Om figurer står helt skyddade kan de inte bli träffade. Står de delvis skyddade höjs pansarklassen med mellan +2 och +8.

Övriga justeringar

Olika omständigheter kan innebära fördelar och nackdelar. Spelledaren kan ge en anfallare +2 eller -2 för att visa detta. Spelare ska försöka röra sina figurer så att figurerna får omständighetsfördelar.

Skada

Vid en träff ska man slå den tärningskombination som anges för vapnet. Resultatet dras från offrets livspoäng. För närstridsvapen och för kastvapen så justeras skadan med anfallarens Styrkejustering.

Områdesskada

Ett eldklot eller en syradusch eller liknande drabbar ett helt område. Vid områdesskada får alla inom det drabbade området skada. Varelser som klarar ett räddningsslag kan få skadan halveras (eller klara sig helt).

Missade projektiler

En missad projektil hamnar oftast i närheten (framför, bakom eller vid sidan) av målet. Spelledaren ska bestämma slumpmässigt exakt var projektilen hamnade.

Syra, olja, gift och vigvatten

Brinnande olja, syra, och andra flytande farliga vätskor som man kastar i en flaska kommer att sprida sig när flaskan krossas, över en yta ungefär 3x6 meter stor.

Varelser inom det drabbade området får 1t6 eller 1t8 i skada (beroende på vätskan). Vandöda varelser (skelett, zombier och liknande) skadas av vigvatten.

Dra sig ur strid

Är man engagerad i närstrid kan man inte utan vidare dra sig ur. Motståndarna får varsin gratisattack medan man drar sig ur. Om motståndaren beslutar sig för att förfölja blir det flykt och jakt.

Flykt och jakt

Vid flykt och jakt är det skillnaden i fart och snabbhet (Händighet) som räknas. Både den som jagar och den som blir jagad får slå 1t20. Resultatet justeras för både fart och Händighet. Vinnaren knappar in på eller drar ifrån den andre.

Tärning ska alltid slås även om skillnaden är stor, eftersom någon kan snubbla (1 på 20).

Gratisattacker

Andra saker kan ge motståndaren gratisattacker: om man försöker röra sig igenom ett område där andra strider, om man

Tjuvarnas förmågor

Grad	Öppna lås	Desarmera fällor	Ficktjuveri	Smyga	Klättra	Gömma sig	Lyssna
1	15%	10%	20%	20%	80%	10%	30%
2	20%	15%	25%	25%	81%	15%	34%
3	25%	20%	30%	30%	82%	20%	38%
4	35%	30%	35%	40%	83%	25%	42%
5	40%	35%	45%	45%	84%	30%	46%
6	45%	40%	55%	50%	85%	35%	50%
7	55%	50%	60%	55%	86%	40%	54%
8	65%	60%	65%	60%	87%	45%	58%
9	75%	70%	75%	65%	88%	50%	62%
10	85%	80%	85%	68%	89%	53%	65%
11	95%	90%	95%	71%	90%	56%	68%
12	99%	95%	99%	74%	91%	59%	71%
13	99%	99%	99%	77%	92%	62%	74%
14	99%	99%	99%	80%	93%	65%	77%
15	99%	99%	99%	83%	94%	68%	80%
16	99%	99%	99%	85%	95%	69%	83%
17	99%	99%	99%	87%	96%	70%	86%
18	99%	99%	99%	89%	97%	71%	89%
19	99%	99%	99%	91%	98%	72%	92%
20	99%	99%	99%	93%	99%	73%	95%

När tjuven försöker sig på dessa förmågor ska spelaren eller spelledaren slå procenttärning lika med eller under siffran. Spelledaren kan bestämma justeringar och göra det enklare eller svårare.

Öppna lås är förmågan att dyrka upp lås (kräver dyrkar). Endast ett försök per lås är tillåtet.

Desarmera fällor är förmågan att oskadliggöra mekaniska fällor. Notera att man först måste hitta fällan på det vanliga sättet (berätta hur man letar).

Ficktjuveri är förmågan att ta saker utan att ägaren märker något (*spelledaren slår*).

Smyga är förmågan att röra sig ljudlöst. Tjuven får slå detta slag utöver det vanliga slaget för att smyga. Tjuven tror sig alltid ha lyckats (*spelledaren slår*).

Klättra handlar om att fasadklättra på nästan släta väggar.

Gömma sig är att obemärkt slinka undan i skuggorna. Tjuven tror sig alltid ha lyckats (*spelledaren slår*).

Lyssna är förmågan att lyssna efter misstänkta ljud (*spelledaren slår*).

Sagofolk

Människan är alltings mätt. Men i sagovärlden finns det andra folkslag, som alver, dvärgar och halvingar.

Välj bland de som är tillåtna för din klass, men tänk på att sagofolk inte får välja klass fritt, och för vissa klasser finns en maxgrad de inte kan stiga över (inom parentes).

Alver

(*Elves*) Alver är finlemmade, ungefär 150 cm långa och väger 60 kg.

Alver kan bli krigare (5), magiker (7), eller tjuvar. De kan också kombinera krigare och magiker. Alver slår aldrig större tärning än t8 för livspöngen (t6 som krigar/magiker).

Alver har mörkerbyn 18 meter och finner löndörrar oftare än vanligt (1-2 på 1t6 istället för 1 på 1t6). Alver är immuna mot den paralyseringsattack som Ghul (likatäre) kan utföra.

Alver har +1 på räddningsslag mot paralysering och förstening, samt +2 mot magispön och mot alla formler.

Dvärgar

(*Dwarves*) Dvärgar är korta och knubbiga: ungefär 120 cm långa och väger runt 60 kg.

Dvärgar kan bli krigare (7) eller tjuvar. De måste ha minst 9 i Fysik, och får inte använda stora vapen som är längre än 120 cm (särskilt inte tvåhändssvärd, stångvapen eller långbögar).

Dvärgar har mörkerbyn 18 meter och upptäcker fallor, slutande gångar, och vägar som rör sig med chansen 1-2 på 1t6. Dvärgen måste söka aktivt efter dessa saker.

8

Halvingar

Dvärgar har +4 på räddningsslag mot strålning, död, gift, magispön, paralysering, förstening, samt formler. De har +3 på räddningsslag mot drakandedräkt.

(*Halfings*) Halvingar är korta och knubbiga, ungefär en meter långa och väger runt 40 kg. De har ofta kruilligt hår på huvudet och på fötterna.

Halvingar kan bli krigare (5) eller tjuvar, och måste minst ha Händighet 9. De slår aldrig större tärning än t6 för livspöngen. De får inte använda stora vapen, och måste hantera medelstora vapen med två händer.

Halvingar får +1 på träffchansen med avstånds vapen (+3 med slunga). När de anfalls av varelsor som är större än människor, så får de +2 på pansarklassen. De är kvicka och får +1 på turordningsslagen. Utomhus i skogen kan de gömma sig, och blir bara upptäckta 10% av gångerna. Inomhus är risken för upptäckt 30%.

Halvingar har +4 på räddningsslag mot dödsstrålar, gift, magispön, paralysering, förstening och formler, samt +3 mot drakandedräkt.

Kombinationsklasser

En kombinationsklass är en kombination av två klasser. Figuren får bägge klassernas förmågor, men erfarenhetspöngen för att nå varje grad räknas samman, så att det tar längre tid att stiga i grad.

Livspöngen slås fram med en tärning som tillåter att man får använda de mest tärningar, men man får använda de mest

Möten och strid

När spelartfigurerna möter fiender kan det bli strid. Men det måste inte bli strid, både spelare och fiender kan förhandla för att slippa en livsfarlig strid.

Fiendens reaktioner

Spelledaren bestämmer hur fienderna reagerar. Till sin hjälp kan han slå 2t6. Lägt resultat betyder att fienden är fientlig (kanske anfäller direkt), högt resultat att fienden är neutralt eller kanske till och med välvilligt inställd.

Detta tärningsslag ska justeras med den mest karismatiska spelartfigurens utstrålningjustering. Andra saker som påverkar tärningsslaget:

Har spelartfigurerna varit snälla mot fienden, eller har man skadat denne? Har spelarna förhandlat eller smickrat väl?

Är fienden välvilligt inställd från början, eller av en fientlig och aggressiv (eller hungriig) sort?

Slå tärning när fiender och figurer möts för första gången, eller när första fienden skadas eller dödas, eller när spelarna försöker sig på en ny förhandlingsrunda.

Stridsmoral

Alla fiender har en stridsmoral (upp till 12), som visar hur ovilliga de är att ge upp. När det finns risk för att fienden ska drabbas av panik och fly, så slår spelledaren 2t6 lika med eller under moralvärdet.

Slå när första fienden är nedgjord, eller när den fienden tvingas retirera, eller när någon på spelarnas sida är nedgjord.

Stridsrundan

Den 10 sekunder långa stridsrundan spelas så här: först säger var och en vad deras figurer tänker göra, sedan slås turordningsslag, och så utför figurerna sina handlingar.

Turordningsslaget

Alla inblandade varelsor slår 1t6 och justerar för Händighet. Sedan agerar man i fallande turordning (högst går först). Två varelsor med samma turordning anses agera samtidigt.

Är man missnöjd med sin turordning kan man stå över sin tur, för att i nästa runda slå turordningsslag med +3.

Stridsförmåga

Varelsers stridsförmåga blir bättre med stigande grad (antal livstärningar för monster):

Strids- Präst/ Krigare	Tjuv	Magiker	Monster förmåga	Upp t. 1
0	1	1-3	1	+0
2-3	3-4	4-5	2	+2
4	5-6	6-8	3	+3
5-6	7-8	9-12	4	+4
7	9-11	13-15	5	+5
8-10	12-14	16-18	6	+6
11-12	15-17	19-20	7	+7
13-15	18-20	8-9	8	+8
16-17	10-11	9	10	+9
18-20	12-13	10	11	+10
14-15	11	12	13	+11
16-19	12	13	14	+12
20-23	13	14	15	+13
24-27	14	15	16	+14
28-31	15	16	17	+15
32+	16	17	18	+16

13

Fart och tid

Fart, bärförmåga, och förflyttning hänger ihop.

Skala

Ofta ritas inomhusmiljöer på en karta där en ruta motsvarar 3x3 meter.

Tid

Förutom de vanliga tidsenheterna (sekunder, dagar, år osv.) så använder spelet sig av tidsenheterna *stridsrunda* (*melee round*: 10 sekunder), och *drag* (*turns*: 10 minuter = 60 stridsrundor).

Bärförmåga

Varelser kan vara lätt lastade, tungt lastade (påverkar farten), eller stapplande (kan lyfta, men kan inte förflytta sig).

Människor, alver och dvärgar räknas som tungt lastade när de bär över 75 kg, halvlingar räknas som tungt lastade när de bär över 50 kg.

För varje fördel på styrkejusteringen (+1, +2 osv) kan figuren bära ytterligare 10 kg utan att räknas som tungt belastad.

Fart

I strid rör sig figurerna vanligen 12 meter (fyra rutor) per stridsrunda. Under utforskning (försiktighet och kartläggning) rör sig figurerna 10 gånger sin fart per drag (10 minuter), i normalfallet 120 meter (40 rutor) per drag.

När figurerna rör sig oförsiktigt i välbekanta, redan kartlagda, områden rör de sig med 30 gånger farten per drag, i normalfallet 360 meter (120 rutor) per drag.

En dagsmarsch på bra väg är farten gånger tre kilometer, i normalfallet alltså 36 kilometer.

En forcerad dagsmarsch ökar den tillryggalagda sträckan under en dag med ytterligare 18 kilometer. Att springa kan under kortare tidsrymder dubbla eller tredubbla farten.

Ingen varelse kan dock hålla denna fart någon längre tid, och efteråt är återhämtning nödvändigt.

Belastning och vägkvalitet

Tungt lastade varelser får sin fart sänkt med hälften.

Dessutom kan dåliga vägförhållanden ytterligare sänka framkomligheten med hälften.

Förflyttning i strid

Under en stridsrunda kan en varelse förflytta sig hela sin fart i meter (utan att kunna utföra något därefter), eller halva sin fart (och sedan utföra en annan handling).

En figur som först rör sig halva sin förflyttning (normalt 6 meter = 2 rutor) för att sedan handla, kommer att komma in sent i rundan.

Utrustning

Figureerna behöver utrustning för att överleva. En nyskapad första gradens figur får 3t6 x 10 guldpengar att köpa utrustning för. Håll ordning på hur mycket utrustningen väger, eftersom det påverkar hur snabbt din figur kan röra sig.

Pengar

I spelvärlden är grundmyntet *guldpengen*. En guldpeng motsvarar en dagslön för en grovarbetare.

Det finns även andra slags mynt. Växlingskursen är:

1 platinapeng (pp) = 5 guldpengar (gp)

1 guldpeng (gp) = 10 silverpengar (sp)

1 silverpeng (sp) = 10 kopparpengar (kp)

Det går ungefär 100 mynt (oavsett sort) på ett kg.

Alla föremål väger någonting. Står vikten angiven som en stjärna (*) så räknas 10 st som ett kg. Två stjärnor betyder att man endast räknar hundratals föremål.

Pansar

Att bära pansar förbättrar figurens *pansarklass*. Ju högre pansarklass, desto svårare är figuren att skada.

Välj pansar efter vad figuren har råd med, och efter vad figurens klass är tränad på att använda. Räkna sedan ut pansarklassen genom att se vilken sorts pansar figuren bär, öka med sköldbonusen om figuren bär (och kan hantera) en sköld, och öka med hjälmbonus om figuren bär hjälm. Justera sedan med figurens härdighetsjustering.

Kom ihåg att du inte får räkna med skölden när anfallen kommer bakifrån.

Pansar	Pris	Vikt	Pansarklass
Inget pansar	-	-	10
Läderpansar	20 gp		12
Nitläder	30 gp		13
Fjällpansar	45 gp		14
Ringbrynja	75 gp		15
Bandpansar	90 gp		16
Plåtrustning	400 gp		17
Bucklare	10 gp		+1 *
Liten sköld	10 gp		+1
Stor sköld	20 gp		+2
Hjälm	10 gp		+1

(* mycket liten sköld mot max två attacker per runda)

Vapen

Välj vapen bland de som din klass får lov att hantera. Försök att välja både ett närstridsvapen och ett avståndsvapen. Tänk på att ett tvåhandsvapen hindrar dig från att samtidigt använda en sköld (utom bucklaren, som alltid kan användas).

Storlek - Det finns tre olika storleksklasser: *stor*, *medelstor*, och *liten*. Människor, alver, och andra medelstora figurer kan hantera stora vapen med två händer, mindre vapen än så kräver endast en hand.

Vikt - Vad vapnet väger och belastar figuren med. En asterisk ("*") betyder att det går tjugo sådana på ett kg (för t ex bägpilar).

Skada - Detta är den tärningskombination du ska slå när du träffar en annan varelse med ditt vapen. För alla närstridsvapen, för alla kastade vapen, och för alla slungade stenar och kulor, ska du justera skadan med din styrkejustering.

Kart-/skritfordral skyddar papper och

pergament, men inte vad som helst.

Krita kan användas för att markera ens väg

genom en labrynt.

Ljus brinner ungefär 1 drag per centimeter

och lyser upp 1,5 meters radie (samt ytterligare 1,5 meter med svagare ljus).

Lyktor lyser upp 9 meters radie (samtytterligare 6 meter med svagare ljus).
Lyktan förbränner en oljeflaska på 18+16

drag.

Olja kan dels användas som bränsle i

lyktor, och dels som brännande kastvapen.

Religiös symbol krävs för att en präst ska

kunna fördriva vandöda.

Rep är gjorda av hampa eller silke.
Hamprepet är drygt centimeter tjockt ochbryts vid 800 kg belastning. Säker
arbetsbelastning ligger på 200 kg.Silkesrepet är tunnare och väger mindre,
men har samma kapacitet.**Rygg säcken** rymmer cirka 80 liter, eller 20kg. En halvlings ryggsäck rymmer hälften
så mycket men har samma pris.**Tjuvföremål** består av dyrkar, krokar, småklättergrepp mfl saker. En tjuv behöver
detta för att kunna utföra sina

tjuvförmågor.

En **stor säck** rymmer 20 kg eller 100 liter.
En **liten säck** rymmer 10 kg eller 60 liter.**Vattenlägeln** rymmer drygt 2 liter, vilket

innebär mellan 2-4 dagar om man snalar.

Vigatten avskys av de vandöda. De får

1t6 i skada om de får vigatten på sig.

Föremål

8 gp Bläck, flaska

1 gp Bryne

3 gp Elddon (flinta, stål)

1 gp Faktör, 6 st

1 gp Glasflaska

1 gp Järnspikar, 12 st

1 gp Kart/skritfordral

4 gp Klädsel, normal

1 gp Koger eller skätkorg

2 gp Krita, bitar i påse

1 gp Ljus, 12 st

8 gp Lykta, skärmad

1 gp Olja, flaska

1 gp Papper, ett ark

10 gp Proviant, torkad, 1 v.

1 gp Pale, 3 meter

25 gp Religiös symbol

1 gp Rep, hamp-, 15 m

10 gp Rep, silke-, 15 m

7 gp Rygg säck

4 gp Spigel, liten metall-

1 gp Stege, 3 meter

5 sp Säck, liten

1 gp Säck, stor

25 gp Tjuvföremål (dyrkar)

5 gp Tält, enmans-

25 gp Tält, tomanna-

10 gp Vigatten, flaska

1 gp Vinterfil

1 gp Vin/vattenlägel

2 gp Äntherake

Bryne krävs för att vassa eggen på vassa

vapen.

Elddon är en påse med ett eldstäl, en bit

flinta, och några remsor fnöskticka.

Faktor brinner i 1t4+4 drag och lyser upp

9 meters radie (samt ytterligare 6 meter

svagare ljus).

Järnspikar används bl a för att se till att

dörrar inte går igen utan hålls öppna.

Räckvidd

Avståndsvapen har olika räckviddssteg:

kort, mellanlångt, och långt avstånd. Upp

till och med kort avstånd får anfallaren +1

på träffslaget. Från medellångt avstånd

upp till och med långt avstånd får

anfallaren -1.

Vapen

Långbåge 21 m 42 m 63 m

Kortbåge 15 m 30 m 45 m

Tungt armb. 24 m 48 m 72 m

Lätt armb. 18 m 36 m 54 m

Dolk 3 m 6 m 9 m

Hammare 3 m 6 m 9 m

Handyxa 3 m 6 m 9 m

Flaska (olja) 3 m 6 m 9 m

Slunga 9 m 18 m 27 m

Spjut 3 m 6 m 9 m

Utomhus ska dessa räckvidder tredubblas.

Lastdjur**Djur**

120 gp Häst, arbets-

200 gp Häst, strids-

75 gp Häst, rid-

40 gp Ponny*

80 gp Ponny, strids-*

15 sp Tommar och betsel

1 gp Hästskor (inkl arb)

5 gp Sadel, pack-

10 gp Sadel, rid-

4 gp Sadelväskor (i par)

18 kg * Dvärgar, halvingar och andra små

varelser rider ponnier och inte hästar.

Vapen

25 gp Kortbåge

1 gp Pil

2 gp av silver

60 gp Långbåge

2 gp Pil

4 gp av silver

2 gp PiI

4 gp av silver

Armborst

30 gp Lätt

1 gp Skakta (pil)

5 gp av silver

50 gp Tungt

4 gp Skakta (pil)

10 gp av silver

Övriga

2 gp Dolk

25 gp Silverdolk

6 gp Kortsvärd

10 gp Långsvärd

18 gp Storsvärd

4 gp Stridshammare

6 gp Spikkubba

10 gp Slägg

2 sp Klubba/käpp

2 gp Storstav

9 gp Stångvapen

14 gp Storyxa

7 gp Stridsyxa

4 gp Handyxa

1 gp Slunga

- sten

1 sp lod

5 gp Spjut

i en hand

i två händer