

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 tjugosidiga 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 tärningen visar, utan att man räknar med några fördelar eller nackdelar. Naturlig "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, Utstrålning).

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

Intelligens - (*Intelligence*) Figurens lärlighet. Magikernas huvudegenskap.

Visdom - (*Wisdom*) Figurens klokhet och intuition. Prästernas huvudegenskap.

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

Fysik - (*Constitution*) Figurens hälsa och tålighet. Påverkar hur mycket skada figuren kan ta.

Utstrålning - (*Charisma*) Figurens 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
0-1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	Ingen justering
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3
20-21	+4

Övriga egenskaper

Välj **klass** (äventyraryrke) bland de klasser dina egenskapsvärden räcker till. Läs kapitlet om klasser ordentligt.

Skriv upp att du har noll i **erfarenhetspoäng**, och att du är av **första graden** (inte så duktigt ännu). Skriv upp hur många erfarenhetspoäng du behöver för att nå **nästa grad** (bli bättre).

Slå fram eller bli tilldelad **livspoäng** (hur mycket skada figuren tål) för första graden. Många grupper kör att man får maximalt med livspoäng vid grad 1. Varje gång man får fler livspoäng ska man justera för Fysik.

Välj **människa eller sagofolk**. Om du väljer sagofolk (alv, dvärg osv.) ska du skriva upp eventuella specialförmågor. Detsamma om din klass ger dig förmågor.

Anteckna din **stridsförmåga** (alltid +1 för första graden), och dina **räddningslag** (*Fasthet, Vilja, samt Reflex*).

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

Räkna fram och skriv upp din **pansarklass** (hur svår du är att skada i strid).

Slutligen: hitta på ett **namn** till din figur, och fundera på vad din figur gör precis just nu.

Klasser

En klass är som ett slags "äventyraryrke", eller en äventyrartyp. Du ska välja en klass för din figur: *krigare*, *magiker*, *präst* eller *tjuv*.

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 dödligt sårad (se "Livspoäng och död" på sid. 16).

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).

Varje gång figuren får nya livspoäng ska dessa justeras för Fysik. Justeringen kan dock aldrig göra att de nya poängen blir färre än 1.

Från och med grad 10 så ökar inte längre livspoängen med hjälp av tärningsslag, utan med en fast summa livspoäng (nu utan Fysikjustering). 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.

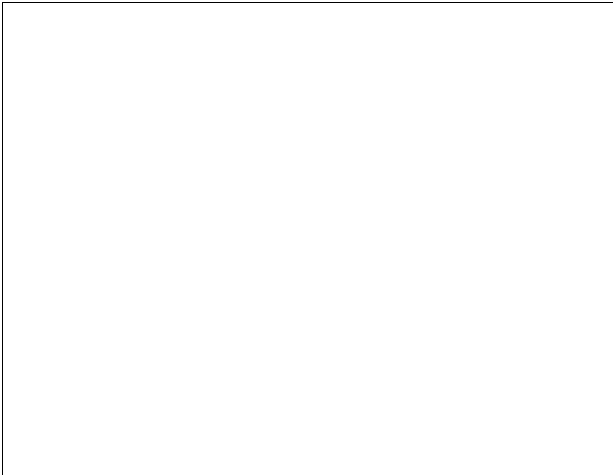
Tillåtna vapen och pansar

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 dessutom 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.

Tillåtna vapen: alla.

Tillåtna pansar: alla.

Tillåtna sköldar: alla.

Livspoängstärning: t10 (max 9t10).

Egenskapskrav: Styrka 9.

Grad	Erfarenhetspoäng	Livspoäng
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
+1	+ 120 000	+2

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.

Tillåtna vapen: dolk (även kastad), stavar och käppar (även storstav).

Tillåtna pansar: inget.

Tillåtna sköldar: inga.

Livspoängstärning: t4 (max 9t4).

Egenskapskrav: Intelligens 9.

Grad	Erfarenhetspoäng	Livspoäng
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
+1	+ 150 000	+1

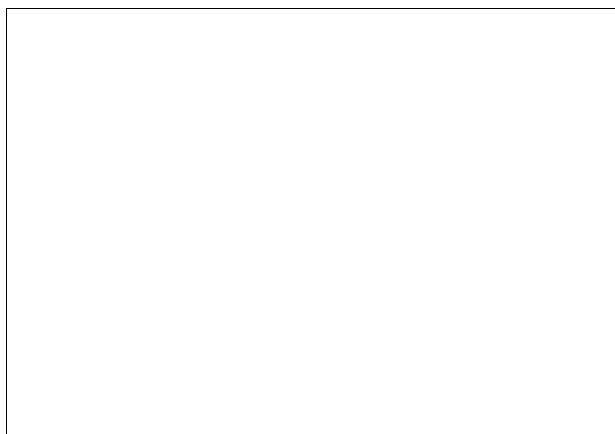
Magikern börjar spelet med en formelbok där magikerns läromästare skrivit in fem formler. Övriga formler måste magikern finna och lära sig under resans gång.

Magiker kan "färga" sina formler (t. ex. *magisk missil* som iskula istället för en blix) så länge som de har samma speleffekt.

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 antalet 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

Prästen



(Cleric) En präst är i tjänst hos en religiös orden som tjänar någon av *de odödliga andeväsen* som vakar över världen. Vanliga präster har tjänst vid ett tempel, men spelarfigurer är kringvandrande krigarpräster som tjänar med vapen i hand, och som givits förmågan att utöva mirakler.

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

Tillåtna pansar: Plåtbrynja som högst.

Tillåtna sköldar: alla utom stor sköld.

Livspoängstärning: t8 (max 9t8).

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
+1	+ 90 000	+2

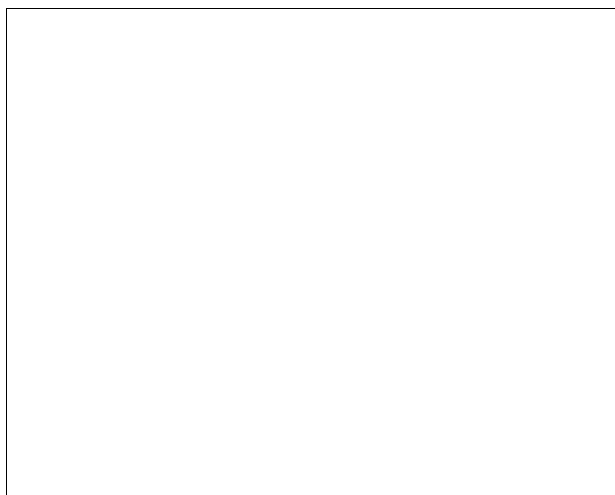
Prästen får miraklerna som gåva. Om prästen betar sig illa i de odödligas ögon, så upphör miraklerna, (eller så får prästen helt andra mirakler än dem han ber om). Här visas antalet mirakler per dag, som fungerar precis som magikernas formelkapacitet.

Prästen kan läka andra med 4 poäng per dag och grad (fördelas som han vill), men vill aldrig bli läkt själv.

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" (sid. 20).

Grad	Mirakler per dag					
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

Tjuven



(*Thief*) Tjuven är expert på att smyga, gömma sig, klättra, lyssna, speja, dyrka upp lås och på ficktjuveri.

Dessutom kan tjuven göra ett sk *tjuvhugg*, ett lönnstick som gör extra mycket i skada.

Tillåtna vapen: klubbor, dolkar, slunga, alla svärd utom tvåhandssvärdet.

Tillåtna pansar: lätta pansar (läder, nitläder, vadderat).

Tillåtna sköldar: bucklaren.

Livspoängstärning: t6 (max 9t6).

Egenskapskrav: Händighet 9.

Grad	Erfarenhetspoäng	Livspoäng
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
+1	+ 75 000	+1

Tjuvarnas förmågor

Grad	Dyrka upp	Desarmera fällor	Ficktjuveri	Smyga	Klättra	Gömma sig	Lyssna
1	15%	10%	20%	20%	87%	10%	1-2
2	20%	15%	25%	25%	88%	15%	1-2
3	25%	20%	30%	30%	89%	20%	1-3
4	35%	30%	35%	35%	90%	25%	1-3
5	40%	35%	45%	45%	91%	35%	1-3
6	45%	40%	55%	55%	92%	45%	1-3
7	55%	50%	60%	60%	93%	50%	1-4
8	65%	60%	65%	65%	94%	55%	1-4
9	75%	70%	75%	75%	95%	65%	1-4
10	85%	80%	85%	85%	96%	75%	1-4
11	95%	90%	95%	95%	97%	85%	1-5
12	99%	95%	99%	99%	98%	90%	1-5
13	99%	99%	99%	99%	99%	95%	1-5
14+	99%	99%	99%	99%	99%	99%	1-5

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, beroende på omständighet (hal vägg, enkelt lås osv.).

Dyrka upp är förmågan att låsa upp lås man inte har nyckel till (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*). Ett misslyckande betyder att tjuven inte lyckats ta föremålet. Ett grovt misslyckande, eller om ägaren är mycket uppmärksam, betyder att ägaren dessutom upptäcker tjuven.

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 1t6*).

Tjuvhugg är förmågan att utdela extra mycket skada när tjuven anfaller obemärkt med ett litet vapen bakifrån. Tjuven måste **Smyga** eller **Gömma sig** för att hamna obemärkt bakifrån, och sedan lyckas med en attack. Skadan *dubblas* om tjuven är av graderna 1-4, *tredubblas* vid graderna 5-8, *fyrdubblas* vid graderna 9-12 eller *femdubblas* vid graderna däröver.

Klassvarianter

Det finns varianter på de fyra grundklasserna. En variant använder oftast samma erfarenhetstabell, stridsförmåga, räddningsslag och livstärning som sin grundklass, men det kan skilja sig.

Paladin (Krigare)

(*Paladin*) En krigare som strider för en god sak, som till exempel en tempelriddare.

Får genom sin starka tro dessa förmågor: Låker (1 gång om dagen per grad) någon genom **handpåläggning** (tar bort 2 poäng skada). **Upptäcker ondskan** (som effekten) när de vill. **Fördriver vandöda** som en präst som är 3 grader lägre. **Utför mirakler** som en präst som är 7 grader lägre. Om paladinen tappar tron eller börjar bete sig ont, så försvinner förmågorna tills paladinen gjort botgöring (eller så försvinner förmågorna för evigt om brottet varit grovt).

Erfarenhetstabell: Krigarens.

Tillåtna vapen: Alla.

Tillåtna pansar: Alla.

Tillåtna sköldar: Alla.

Livspoängstärning: t10 (max 9t10).

Egenskapskrav: Styrka 13, Visdom 13, Utstrålning 13.

Jägare (Krigare)

(*Ranger*) En skogsman och vildmarkssparare.

Kan som mest använda ringbrynja, men kan utföra dessa specialförmågor endast iklädd nitläder eller lättare: **Smyga** och **Gömma sig** som en tjuv inomhus; ute i vildmarken som en tjuv som är 3 grader högre.

Fördubblar Händighetsjusteringen för sin träffchans med alla avståndsvapen.

Ger sin grad i **extraskada** mot allt trollfolk.

Har t8 som livspoängstärning men får 2t8 vid grad 1, 3t8 vid grad 2, 4t8 vid grad 3 osv.

Kan **spåra** i vildmarken (40% vid grad 1, 45% vid grad 2 osv.).

Kan i vildmarken finna läkande örter för en dos helande brygd (läker 1t4 poäng). Ingredienserna räcker normalt till max 10 doser per vecka.

Erfarenhetstabell: Krigarens.

Tillåtna vapen: Alla.

Tillåtna pansar: Max ringbrynja (eller nitläder för att **Smyga** eller **Gömma sig**).

Tillåtna sköldar: Alla utom stor sköld.

Livspoängstärning: t8 (max 10t8).

Egenskapskrav: Styrka 13, Visdom 9, Utstrålning 13.

Barbar (Krigare)

(*Barbarian*) En primitiv krigare som föredrar att strida utan pansar.

Har dubbel Fysikjustering (påverkar t. ex. livspoängen).

När barbaren strider utan pansar dubblas även Styrkejusteringen (för t. ex. träffchans och skada i närstrid).

Utan pansar har barbaren också bättre naturlig pansarklass: 11 + grad upp till max 20 vid grad 9.

Erfarenhetstabell: Krigarens.

Tillåtna vapen: Alla.

Tillåtna pansar: Ringbrynja som högst.

Tillåtna sköldar: Alla.

Livspoängstärning: t10 (max 9t10).

Egenskapskrav: Styrka 13, Händighet 9, Fysik 13.

Druid (Präst)

(Druid) En präst för naturens makter

Har egna listor med mirakler att utföra, och fördriver inte vandöda, däremot onda naturväsen.

Erfarenhetstabell: Prästens.

Tillåtna vapen: Alla närstridsvapen som kan svingas i en hand, samt slunga, storstav och kortbåge.

Tillåtna pansar: Nitläder som högst.

Tillåtna sköldar: Bucklare.

Livspoängstärning: t8 (max 9t8).

Egenskapskrav: Visdom 9.

Illusionist (Magiker)

En sorts magiker med egna formellistor.

Egenskapskrav: Intelligens 9, Händighet 13.

Kombinationsklasser

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

Man använder de mest tillåtande reglerna för vapen och pansar, och de bästa räddningsslagen och det bästa värdet på stridsförmågan.

Alla kombinationer är tillåtna för alla utom prästen som enbart kan kombineras med krigare, aldrig med magiker eller tjuv.

Livspoängen slås fram med följande tärningar: krigartjuv och krigarpräst: 1t8; krigarmagiker eller krigardruid: 1t6; tjuvmagiker eller tjuvillusionist: 1t4.

Sagofolk

I sagovärlden finns det andra folkslag än människor: t. ex. *alver* och *dvärgar*. Sagofolken har särskilda förmågor, men kan å andra sidan **aldrig bli mer än grad 6**.

Alver

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

Alver kan bli krigare, druider, eller tjuvar. De kan också kombinera krigare och druid. Alver slår aldrig större tärning än t8 för livspoängen (t6 som krigardruider).

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

När alver lyssnar efter misstänkta ljud har de högre chans än vanligt (1-3 på 1t6 istället för 1-2).

Alver har +1 på *Reflexslag*, och +2 på *Viljeslag*.

Dvärgar

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

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

Dvärgar har mörkersyn 18 meter och upptäcker fällor, sluttande gångar, och väggar som rör sig med chansen 1-2 på 1t6. Dvärgen måste söka aktivt.

Dvärgar har +4 på *Fasthetslag*, och +3 på *Viljeslag*.

Halvlingar

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

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

När halvlingar lyssnar efter misstänkta ljud har de högre chans än vanligt (1-3 på 1t6 istället för 1-2).

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

Halvlingar har +4 på *Reflexslag*, +3 på *Viljeslag*, och +2 på *Fasthetslag*.

Gnomer

(*Gnomes*) Gnomer ser ut som dvärgar, fast mindre (som halvlingar) och med spetsiga öron (som alver).

De måste ha minst 9 i Fysik, och kan bli krigare, illusionister, eller tjuvar. De kan också kombinera illusionist och tjuv. De får inte använda stora vapen, och medelstora vapen kräver två händer för dem.

De har mörkersyn och upptäcker fällor och sådant som dvärgar. Dessutom kan de desarmera fällor som en tjuv av samma grad, oavsett vilken klass de tillhör, och de kan *rigga* fällor med samma chans.

Gnomer slår aldrig större tärning än t6 för livspoängen (t4 för illusionisttjuvar).

Utrustning

Figureerna behöver utrustning för att överleva. En nyskapad första gradens figur får 3t6 x 10 guldpenngar 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 silverpenngar (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 20 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 figurens klass får lov att använda. Räkna sedan ut pansarklassen (justera för händighet).

Du **inte** får räkna med sköld när anfallen kommer bakifrån. **Storsköld** kan inte användas till häst. **Bucklare** används som mest mot *en* attack per stridsrunda.

Plåtbrynja är en lätt riddarrustning: ett bröstharnesk, armskenor, och ringbrynja.

Helrustning är den fulla riddarrustningen.

Pansar	Pris	Vikt	Pansarklass
Inget pansar	-	-	10
Vadderat	5 gp	5 kg	11
Läderpansar	20 gp	7 kg	12
Nitläder	30 gp	10 kg	13
Fjällpansar	50 gp	15 kg	14
Ringbrynja	80 gp	20 kg	15
Bandpansar	120 gp	17 kg	16
Plåtbrynja	400 gp	15 kg	17
Helrustning	4000 gp	25 kg	18
Bucklare	15 gp	2 kg	+1 *
Liten sköld	10 gp	3 kg	+1
Storsköld	30 gp	20 kg	+2
Hjälm	10 gp	1 kg	+0 **

* liten sköld mot max en attack/runda.

** Att sakna hjälm ger -1 på pansarklassen om man bär bättre pansar än nitläder.

Vapen

Välj vapen bland de som din klass får lov att hantera. Välj både ett närstridsvapen och ett avståndsvapen. Tänk på att ett tvåhandsvapen hindrar dig från att samtidigt använda en vanlig sköld. Men bucklaren kan användas tillsammans med tvåhandsvapen!

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.

Skada - Detta är den tärningskombination du ska slå när du träffar en annan varelse med ditt vapen. För närstridsvapen och kastvapen (även slunga) ska du justera skadan med din styrkejustering.

Armborst avfyras som mest varannan runda (det tar tid att ladda).

Vapen	Pris	Storl.	Vikt	Skada
Bågar				
Kortbåge **	25 gp	Me	1 kg	1t6
Pil	1 sp		*	
av silver	2 gp		*	
Långbåge **	60 gp	St	1 kg	1t8
Pil	2 sp		*	
av silver	4 gp		*	
Armborst				
Lätt **	30 gp	Me	3	1t6
Skäkta (pil)	1 sp		*	
av silver	5 gp		*	
Tungt **	50 gp	St	7	1t8
Skäkta (pil)	4 sp		*	
av silver	10 gp		*	
Övriga				
Dolk	2 gp	Li	*	1t4
Silverdolk	25 gp	Li	*	1t4
Kortsvärd	6 gp	Li	2 kg	1t6
Långsvärd	10 gp	Me	3 kg	1t8
Storsvärd **	18 gp	St	5 kg	1t10
Stridshammare	4 gp	Li	3 kg	1t6
Spikklubba	6 gp	Me	5 kg	1t8
Slägga **	10 gp	St	8 kg	1t10
Klubba/käpp	2 sp	Me	1 kg	1t4
Storstav *	2 gp	St	2 kg	1t6
Stångvapen *	9 gp	St	7 kg	1t10
Storyxa **	14 gp	St	7 kg	1t10
Stridsyxa	7 gp	Me	3 kg	1t8
Handyxa	4 gp	Li	2 kg	1t6
Slunga	1 gp	Li	*	
sten	-		*	1t3
lod	1 sp		*	1t4
Spjut	5 gp	Me	2 kg	
i en hand				1t6
två händer **				1t8

** Kräver tvåhandsgrepp

Avståndsvapen har två intressanta räckviddssteg: *kort* och *långt* avstånd. Inomhus gäller max *kort* avstånd

Är avståndet långt får anfallaren -4 på träffslaget. Längre än *långt* kan inte vapnet gå.

Vapen	Kort *	Långt (-4)
Långbåge	0-70 m	140-210 m
Kortbåge	0-50 m	100-150 m
Tungt armb.	0-80 m	160-240 m
Lätt armb.	0-60 m	120-180 m
Dolk	0-10 m	20-30 m
Hammare	0-10 m	20-30 m
Handyxa	0-10 m	20-30 m
Flaska, kastad	0-10 m	20-30 m
Slunga	0-30 m	60-90 m
Spjut	0-20 m	40-60 m

* Inomhus gäller max *kort* avstånd!

Djur och tillbehör	Pris	Vikt/Last
Fågel (t ex duva)	2 kp	*/1 brev
Får, get eller gris	2 gp	
Hund, jakt-	17 gp	
Hund, vakt-	25 gp	
Häst, arbets-	120 gp	
Häst, strids-	200 gp	
Häst, rid-	75 gp	
Hästpansar, läder	100 gp	
Hästpansar, ring	250 gp	
Hästpansar, plåt	500 gp	
Hästskor (inkl arb)	1 gp	5 kg/-
Hök eller falk, jakt-	40 gp	
Mula eller åsna	8 gp	
Oxe eller ko	15 gp	
Ponny **	40 gp	/
Ponny, strids-**	80 gp	/
Tömmar och betsel	15 sp	1 kg/
Hästskor (inkl arb)	1 gp	5 kg/
Sadel, pack-	5 gp	7 kg/
Sadel, rid-	10 gp	18 kg/
Sadelväskor (i par)	4 gp	3 kg/20 kg

** För dvärgar, halvlingar och liknande.

Föremål	Pris	Vikt
Bläck, flaska	8 gp	*
Bryne	1 gp	*
Elddon (flinta, stål)	3 gp	1 kg
Facklor, 6 st	1 gp	1 kg
Glasflaska	1 gp	*
Järnspikar, 12 st	1 gp	1 kg
Kart/skriftfordral	1 gp	*
Klädsel, normal	4 gp	*
Koger eller skätkorg	1 gp	1 kg
Krita, bitar i påse	2 gp	*
Ljus, 12 st	1 gp	*
Lykta, skärmad	8 gp	1 kg
Olja, flaska	1 gp	1 kg
Papper, ett ark	1 gp	**
Proviant, torkad, 1 v.	10 gp	7 kg
Påle, 3 meter	1 gp	5 kg
Religiös symbol	25 gp	**
Rep, hamp-, 15 m	1 gp	3 kg
Rep, silke-, 15 m	10 gp	1 kg
Ryggsäck	4 gp	*
Spegel, liten metall-	7 gp	*
Stege, 3 meter	1 gp	10 kg
Säck, liten	5 gp	*
Säck, stor	1 gp	*
Tjuvföremål (dyrkar)	25 gp	1 kg
Tält, enmans-	5 gp	5 kg
Tält, tiomanna-	25 gp	10 kg
Vigvatten, flaska	10 gp	*
Vinterfilt	1 gp	1 kg
Vin/vattenlägel	1 gp	*
Ädelolja, flaska	20 gp	1 kg
Änterhake	2 gp	2 kg

Bryne krävs för att vässa eggen på vassa vapen.

Elddon är en påse med ett eldstål, en bit flinta, och några remsor fnöskticka.

Facklor 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.

Kart-/skriftfordral skyddar papper och pergament, men inte mot vad som helst.

Krita kan användas för att markera ens väg genom en labyrint.

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 (samt ytterligare 6 meter med svagare ljus). Lyktan förbränner en oljeflaska på 18+1t6 drag.

Olja är bara bränsle i lyktor och kan inte användas som brinnande kastvapen.

Religiös symbol krävs för att en präst ska kunna fördriva vandöda.

Rep är gjorda av hampa eller silke. Hamprepet är drygt centimetertjockt och bryts vid 800 kg belastning. Säker arbetsbelastning ligger på 200 kg. Silkesrepet är tunnare och väger mindre, men har samma kapacitet.

Ryggsäcken rymmer cirka 80 liter, eller 20 kg. En halvtings ryggsäck rymmer hälften så mycket men har samma pris.

Tjuvföremål består av dyrkar, krokar, små klättergrepp 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 räcker i 2-4 dagar om man snålar.

Vigvatten avskys av de vandöda. De får 1t6 i skada om de får vigvatten på sig.

Ädelolja är särskilt raffinerad olja. Flaskan kan användas som brinnande kastvapen och brinner i 1 drag (1t8 områdesskada).

Mat och husrum	Pris
Hästplats med foder, 1 dygn	5 sp
Mål mat, enkelt	5 sp
Mål mat, lyxigt	10 gp
Mål mat, normalt	1 gp
Skjuts (per km)	2 kp
Torrskaffning, 1 vecka	7 gp
Vin eller öl, 1 glas	1 - 5 sp
Övernattning, lyxigt rum	5 gp
Övernattning, rum	1 gp
Övernattning, sovsal	5 sp

Specialist	Pris
Alkemist/lärd	2000 gp / mån
Rustmakare	100 gp / mån
Roddare/grovarbetare	1 gp / dag
Sjöman	50-100 gp / mån
Kapten	250-500 gp / mån
Byggmästare	500-750 gp / mån

Flodbåt		
Galär, stor		
Galär, liten		
Pråm		
Roddbåt		
Segelbåt		
Skepp 2 mast		
Skepp 4 mast		

Blida - (*Trebuchet*) Katapult med motvikt.

Galär - (*Galley*) utrustad med åror och segel. En galär har täckt akter och två däckspan. Ett nordiskt **långskepp** har samma data fast endast ett däckspan.

Karavell - (*Caravell*) 2- eller 3-mastat litet lastskepp man kan segla uppför floder med.

Karrack - (*Carrack*) stort 3- eller 4-mastat oceangående skepp.

Katapult - (*Onager*) Som en stor sked som spänns.

Murbräcka - (*Battering ram*)

Belägringsmaskiner

Förunderligheter

Kläder

Örter

Specialvapen

Fart och tid

Fart, bärförmåga, och förflyttning hänger ihop.

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 med farten **12 meter per stridsrunda**. Under utforskning (försiktighet och kartläggning) rör sig figurerna 10 gånger sin fart per drag (10 minuter), i normalfallet **120 meter per drag**.

När figurerna rör sig i välbekanta och redan kartlagda områden rör de sig med 10 gånger farten per minut, i normalfallet **1200 meter 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 hälften (18 kilometer), men ökar tröttheten.

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.

Tungt lastade varelser får sin fart sänkt med hälften. Dessutom kan **dåliga vägförhållanden** och **oväder** sänka framkomligheten med ytterligare hälften. En dagsmarsch med packning i oländig terräng kan alltså bli så lite som 9 km (36/4).

Förflyttning i strid

Under en stridsrunda kan en varelse förflytta sig hela sin fart i meter och sedan utföra en annan handling.

Att göra tvärtom (först handla, sedan förflytta sig) går oftast inte, eftersom det pågår en strid som man lätt blir inblandad i (se **Dra sig ur strid** nedan).

Med sunt förnuft får spelledaren råda hur omständigheterna påverkar möjligheten att röra sig. En figur bör t. ex. kunna använda ett avståndsvapen och sedan fly, i samma runda.

Övrigt

Figurer kan normalt simma (fart: 3 meter). Bär de metallpansar eller är belastade har de 50% risk att drunkna. Bär de helrustning (eller motsvarande i last) blir risken 90%.

De kan också normalt klättra (men inte på släta väggar, det är bara för tjuvar) med samma risk att ramla som för att drunkna. Klättringsfarten för tjuvar och andra är 1 meter.

Möten och strid

När spelarfigurerna 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 man slå 2t6. Lågt resultat betyder att fienden är fientlig (kanske anfaller direkt), högt resultat att fienden är neutralt eller kanske till och med välvilligt inställd.

Överraskning

Om någon av parterna enligt spelledaren blir överraskad av den andra parten, så får alla på den överraskande sidan varsin gratishandling innan de överraskade figurerna hinner reagera. Ett lyckat *Reflexslag* kan hjälpa från att bli överraskad.

Stridsrundan

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

Turordningslaget

Man slår 1t6 en gång för varje sida som är inblandad i konflikten. Sedan agerar man i fallande turordning (högst går först). Om två sidor har samma turordning äger deras handlingar rum samtidigt.

Om någon vill eller måste kan denne få slå ett eget turordningslag. Står man över sin handling i rundan kan man komma in i nästa runda med +3 på turordningslaget.

Stridsförmåga

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

Krigare	Präst/ tjuv	Magiker	Monster	Strids- förmåga
VM			upp t. 1	+0
1	1-2	1-3	1	+1
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
16-17			10-11	+9
18-20			12-13	+10
			14-15	+11
			16-19	+12
			20-23	+13
			24-27	+14
			28-31	+15
			32+	+16

VM = Vanlig människa

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. Resultatet ska vara lika med eller över motståndarens pansarklass. Är avståndet långt (enligt vapentabellen) så har träffslaget en nackdel på -4.

Fummel och perfekt

När 1t20 används i strid betyder resultatet "naturligt 1" att anfallaren har fumlat och går miste om att anfalla i nästa runda, medan resultatet "naturligt 20" innebär en perfekt träff som ger dubbel skada. Detta gäller oavsett pansarklass.

Även vid andra test med 1t20 kan man använda "fummel" och "perfekt".

Skydd

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

Anfall bakifrån

Den som anfaller bakifrån i närstrid har +2 på träffchansen. Dessutom får inte försvararen räkna med sin sköld i pansarklassen. Stå rygg mot rygg!

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 bra 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 områdes-

skada får alla inom det drabbade området skada. Varelses som klarar ett *Reflexslag* får skadan halverad (eller klarar 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 ädelolja, syra, och andra flytande farliga vätskor som man kastar i en flaska kommer att sprida sig när flaskan krossas, över en yta ungefär 3x3 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 (1t6).

Stridsmoral

Stridsmoralen (upp till 12) visar hur ovillig en fiende är att ge upp. När det finns risk för att fienden ska drabbas av panik och fly eller kapitulera, så slår spelledaren 2t6 lika med eller under moralvärdet.

Slå när första fienden är nedgjord, när hälften av fienderna är nedgjorda, eller när det bara finns en kvar.

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, med så många meter som tärningarna skiljer sig.

Tärning ska alltid slås, eftersom någon kan fumla och snubbla.

Gratisattacker

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

Fasthetsslag - Mot död, förgiftning, sjukdom, och kroppslig förvandling.

Viljeslag - Mot förhåxningar, tankeläsning, och för att behålla koncentrationen.

Reflexslag - Mot områdesskada eller när man måste kasta sig undan; och för att inte bli överraskad.

Slå 1t20 lika med eller över värdet:

Krigare: *Fasthet 12, Vilja 16, Reflex 14*

Magiker: *Fasthet 16, Vilja 12, Reflex 14*

Präst: *Fasthet 14, Vilja 12, Reflex 16*

Tjuv: *Fasthet 14, Vilja 16, Reflex 12*

Monster: *Fasthet 14, Vilja 14, Reflex 14*

Chansen förbättras med 1 varannan grad:

Grad			
1-2	16	14	12
3-4	15	13	11
5-6	14	12	10
7-8	13	11	9
9-10	12	10	8
11-12	11	9	7
13-14	10	8	6

Livspoäng och död

Livspoäng visar hur mycket skada en varelse tål innan den är död. Livspoängen är inte renodlade kroppspoäng, 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 livspoäng).

När livspoängen når noll eller lägre är varelsen dödligt sårad. Den måste klara av ett *Fasthetsslag* för att kunna överleva en liten tid. Den kan klara sig, om den under den lilla tiden får hjälp med sina sår, blir flyttad utom fara osv. Hur lång den lilla tiden är bestämmer spelledaren.

Att under en och samma runda förlora hälften av sina livspoäng kräver också ett lyckat *Fasthetsslag* för att inte dö.

En varelse läker lika många livspoäng per dygn som den har grader.

Defensiv strid

Genom att helt inrikta sig på försvar och inte anfalla under en runda, kan en varelse få +4 på pansarklassen under den rundan.

Våghalsig närstrid

Genom att acceptera -3 på pansarklassen under en runda kan en varelse strida med +2 på träffchansen.

Vapen i avighanden

Blir man tvungen att strida med sin avighand (vänsterhanden för alla högerhänta) får man -3 på träffchansen.

Med ett vapen i avighanden kan man inte använda sköld (inte ens en bucklare), och naturligtvis inte några tvåhandsvapen.

Strida med två vapen

Med ett vapen i varje hand gör man två attacker (en attack per vapen), men man får -2 på träffchansen för vapnet i huvudhanden, och -5 för vapnet i avighanden.

Ett pareringsvapen

Använder man inte vapnet i avighanden till anfall, utan enbart som parering, så får man inga nackdelar. Tvärtom ger vapnet i avighanden **pansarklass +1** mot *ett* anfall under rundan (som för en bucklare).

Slagsmål och brottning

Slag och *sparkar* är svårt. Träffchansen är -2 och skadan är 1t6-2. Man justerar för Styrka som vid annan närstrid.

Vid *brottning* används **både** Händighetsjustering och Styrkejustering. Lyckad brottning kräver lyckade träffslag under minst **tre** rundor: ett för att **greppa** motståndaren, ett för att **övermanna** denne, och ett för varje runda man vill **hålla fast** motståndaren. Om motståndaren också lyckas kan denne välja att bryta sig loss, eller att fortsätta brotta. Två som brottas kan alltså hålla fast eller övermanna varandra, så länge som det är vad bägge vill, och bägge lyckas med sina träffslag.

Pansarklassen beror inte av buret pansar hos den som brottas, utan räknas ut så här:

10 + stridsförmåga + Händighetsjustering.

Om den man brottas eller slåss med har vapen, så blottar man sig såpass mycket att denne får +2 på träffchansen.

Vapenspecialisering

Varje gång en krigare stiger till en grad jämnt delbar med två (2, 4, 6, 8) får den +1 att öka sin träffchans med på ett utvalt vapen (eller på *brottning*, eller på *slag och sparkar* eller på *strid med två vapen* så att nackdelen bara blir -1 och -4).

Fördriva vandöda

Präster kan fördriva (skrämman iväg) vandöda (t. ex. skelett, mumier och zombier), genom sin godhet och sin tro.

Förmågan kräver att prästen betett sig väl. Liksom mirakelförmågan är detta annars en gåva som kan försvinna tillfälligt.

Slå 2t6 lika med eller över värdet i tabellen för att åstadkomma fördrivning. Se vilken sorts vandöd som är den svåraste som blir påverkad.

“F” betyder automatisk fördrivning. “U” betyder “upplöst, upphör” och betyder att den vandöda varelsen tillintetgörs.

Ett lyckat resultat innebär att 2t6 varelser fördrivs eller tillintetgörs, om inte tabellen säger annorlunda (3t6, 4t6, osv.). I första hand är det de enklaste vandöda som påverkas.

Prästgrad	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20
Skelett (1)	7	F	F	U	U	U	U	U	U	3t6	3t6	3t6	3t6	4t6
Zombie (2)	9	7	F	F	U	U	U	U	U	U	3t6	3t6	3t6	3t6
Ghul (3)	11	9	7	F	F	U	U	U	U	U	U	3t6	3t6	3t6
Gengångare (4)	-	11	9	7	F	F	U	U	U	U	U	U	3t6	3t6
Vålnad (5)	-	-	11	9	7	F	F	U	U	U	U	U	U	3t6
Mumie (6)	-	-	-	11	9	7	F	F	U	U	U	U	U	U
Skepnad (7)	-	-	-	-	11	9	7	F	F	U	U	U	U	U
Vampyr (8)	-	-	-	-	-	11	9	7	F	F	U	U	U	U
Fantom (9)	-	-	-	-	-	-	11	9	7	F	F	U	U	U
Hemsökelse (10)	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	F	F	U	U
Poltergeist (11)	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	F	F	U
Skugga (12)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	F	F
Lich (13)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	F
Special (14)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7

* Numret i parentes anger livstärningen på de onda naturväsen som druiderna kan fördriva.

Formler och mirakler

Formler och mirakler (effekter) tar alltid en runda att lägga, om inget annat anges. Effekten äger rum när det är utförarens tur.

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

Stormning

Vissa vapen är långa och vassa och passar att storma (rusa fram) med: spjut, lansar, pikar och andra stångvapen.

Om man rusar och fått upp farten, och accepterar -2 på träffchansen men ändå träffar, så gör vapnet dubbel skada.

Om man rider och fått upp farten ännu högre, och accepterar -4 på träffchansen men ändå träffar, så gör vapnet tredubbel skada.

Men samma sorts vapen man stormar med kan också *ställas* för att möta en stormning.

Stormningen och mötandet sker samtidigt i

stridsrundan. Samtidigt som anfallaren anfaller, så ska den som ställer sitt vapen för att möta stormningen också slå ett träffslag, fast **utan några nackdelar på tärningsslaget**.

Lyckas den som möter, så gör vapnet som ställs också dubbel eller tredubbel skada (samma som anfallarens vapen).

Om två anfallare stormar mot varandra (som i ett tornerspel) så får bägge använda reglerna för stormning: ingen av dem anses möta den andres stormning utan bägge stormar. Sammandrabbningen äger rum samtidigt dock (inget turordningsslag).

Skytte från hästryggen

Skytte från hästryggen eller från något annat instabilt ger -2 på träffchansen.

Manöverduglighet

Manöverdugligheten visar hur snabbt en varelse eller ett fordon kan göra en helomvändning. **Klass A** betyder att man vänder om på en runda, **klass B** att man vänder på två rundor osv.

Flygstrid

För alla flygande varelser och fordon som är inblandade i strid är det viktigt att hålla reda på manöverdugligheten och på höjden.

Att anfalla ovanifrån ger +2 på träffchansen. Att göra en dykattack är detsamma som att storma (dubbel eller tredubbel skada med -2 eller -4 på träffchansen).

Att skjuta från ett flygdjur är lika instabilt som från hästryggen (-2), men att skjuta från en flygande matta räknas som stabilt.

Att bomba med stora stenklot ger områdesskada 5t6 i skada på var och en i det drabbade området som inte lyckas med sitt *Reflexslag*.

Belägringsmaskiner och strid

Konstruktioner som murar, borgar, båtar och liknande har sk. *strukturpoäng*. Ett strukturpoäng är **tio livspoäng**. Alla skador delas med tio och avrundas nedåt, så att det endast är skador över 10 poäng som räknas.

Vapnet ska också kunna krossa materialet för att alls räknas. Ett svärd *kan inte* slå sönder granitväggar.

Undervattensstrid

Landlevande varelser får hastigheten sänkt till en fjärdedel i vatten, och -4 på träffchans och pansarklass. Vapen som svingas kan inte alls användas. Spjut och treudd får -2 på träffchans (ingen nackdel alls om anfallaren är tränad på undervattensstrid).

Blickattack

Vissa varelser kan attackera med blicken. Den första rundan av ett sådant möte får man slå ett räddningsslag för att undvika effekten. Nästföljande rundor har man två alternativ: *undvika blicken helt*: acceptera -4 på både träffchans och pansarklass, men slippa slå *Viljeslag*; eller *strida som vanligt*, och då tvingas slå *Viljeslag* för att undvika effekten.

Slukning

Vissa varelser kan sluka fienden hel och hållen. Om varelsen slår 4 mer på träffslaget än vad som krävs (eller slår naturlig "20") är fienden slukad. Inuti har varelsen 13 i pansarklass. Personen har ofta inte mer än tio rundor på sig inuti magen innan magsaften har gjort slut på förmågan att slåss.

Energisug

Vissa varelser kan suga grader ur figurer. Offret får ett räddningsslag, och om slaget misslyckas så försvinner en grad: erfarenhetspoängen hamnar halvvägs upp till graden som gick förlorad, livspoängen sänks med ett tärningsslag osv. Om graden blir noll är livspoängen 1t4 eller 1t6. Nästa gång är varelsen död.

Gift

Gift finns i olika styrkor: 1t6 i skada per styrkegrad. Ett klart *Fasthetslag* halverar skadan. Gift kan också vara *direkt dödande*. Misslyckas man med fasthetslaget dör man, klarar man det så får man ingen skada. Även förlamande, sövande och hallucinogena gifter finns.

Att använda gift är en *mycket ond* handling!

Handlingar (1-2 på 1t6)

De flesta övriga handlingar är något som uppenbart lyckas eller misslyckas. Då behöver inget tärningsslag göras. Annars kan man låta varelsen lyckas om spelaren slår 1 eller 2 på 1t6.

En handling är dessutom ofta knuten till en egenskap. Då kan man låta egenskapsjusteringen 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: Hoppa, klättra, trycka, pressa, lyfta, banka, simma, slå in dörrar.

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

Visdom: Känna, avslöja, leta, spåra, 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, förfalska.

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

Färdigheter

En färdighet är en handling som en figur är bättre än vanligt på.

När som helst under en grad kan figuren specialisera sig på *en* övrig handling. Det ger i fortsättningen +1 på varje test för den handlingen.

Vid varje ny grad får figuren ytterligare +1 att lite senare placera på någon övrig handling.

Poängen kan fördelas närsomhelst under spelet, men kan inte flyttas när den väl fördelats.

En handling kan ha hur många +1 som helst, men låt aldrig testet lyckas automatiskt. Risk för misslyckande och fummel måste alltid finnas.

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 **effektgrader** som visar hurpass kraftiga de är. Utförare har en daglig **effektkapacitet** som visar hur många effekter av varje grad som de kan utföra under ett dygn.

Magiker måste lära sig sina trollformler (hitta dem nedskrivna eller lära sig av någon), och skriva ner dem i en formelbok. Det kräver dyrbart skrivmaterial som kostar 100 gp per formelgrad och formel.

Formelboken måste **studeras** varje morgon. Förloras formelboken kan magikern ersätta den ur minnet, men nedskrivandet kostar som angetts ovan.

Präster ber i varje stund om vilket mirakel de vill utföra. Om de inte har något otalt med gudomen, så får de oftast utföra det.

Skriftrullar är skrifter där trollformler eller mirakler beskrivs. När man läser dem, så utförs effekten, samtidigt som texten bleknar bort. Effekten måste stämma med läsarens klass (formler för magiker, mirakler för präster).

En magiker kan läsa en skriftrulle för att **lära sig** formeln istället för att utföra den. Skriften bleknar bort, men om magikern slår 1t20 lika med eller under sin intelligens, (och formeln är av en grad som magikern får använda) så kan han skriva ner formeln i sin formelbok (100 gp per formelgrad) och lära sig den.

Skyddsrollar är skriftrullar med skyddsböner som skyddar mot vissa slags faror.

Dessa kan läsas (utföras) av alla som är läskunniga.

Magiska brygder ("elixir") kan (precis som skriftrullar) köpas och är ganska vanliga. En brygdmakare kan leverera ungefär **10 doser** av valfri brygd per vecka.

Permanent magiska föremål med olika effekter (flygande mattor, ihopvikbara hål, sjumilastövlar) är sällsynta: kan hittas, stjälas, fås eller säljas, men knappast köpas.

Detsamma gäller magiska ringar samt föremål med *laddningar* (trollspön, magiska vandringsstavar, och förtrollade spiror).

Ibland finns magiska vapen, sköldar, och rustningar att få tag i att köpa.

Magiska tillstånd

Osynlig: Osynliga varelser förblir osynliga så länge de inte anfaller eller på annat sätt är offensiva. Då blir de genast synliga.

Förhäxad: Förhäxade varelser är välvilligt inställda till den som kontrollerar dem, och försöker på alla sätt lyda denne. I början av förhäxningen, och en gång i veckan därefter, får offret slå räddningsslag för att ta sig ur förhäxningen. Om den som kontrollerar gör något elakt mot offret, eller tvingar offret att göra något elakt mot sig själv, så blir det genast ett extra räddningsslag.

Saktad eller skyndad: Varje gång någon blir *skyndad* så **fördubblas** dennes hastighet i allt (dubbel fart, +2 på träffchans och pansarklass). Varje gång någon blir *saktad*, så **halveras** dennes hastighet (halv fart, -2 på träffchans och pansarklass). Man kan som mest ha verkan av en dubbel *skynda* eller *sakta* (+/- 4 på träffchans och pansarklass). Varje *skynda* upphäver en *sakta* och tvärtom.

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 och Robert Nordberg.