

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.

Mirakellistor

Första gradens mirakler

Ljus
Läka lätta skador *1t6+1*
Rena mat och vatten
Skydd mot ondska *12 drag*
Upptäcka magi
Upptäcka ondska *6 drag 36 meter*

Andra gradens mirakler

Finna fällor
Hejda (*befria*) person
Ormtjusning
Tala med djur
Tystnad *5 meters radie*
Välsigna

Tredje gradens mirakler

Avlägsna förbannelse
Bota sjukdom
Bön
Finna föremål
Ständigt ljus
Tala med döda

Trollformellistor

Första gradens trollformler

Buktaleri
Fästa dörr
Förhäxa person
Ljus
Läsa språk
Magisk missil
Skydd mot ondska *6 drag*
Sköld
Sömn
Upptäcka magi

Andra gradens trollformler

Finna föremål
Fyrverkeri
Inbillningskraft
Knacka
Magisk mun
Mörker *2 meters radie*
Nät
Osynlighet
Spegelbild
Ständigt ljus
Styrka
Sväva
Tankeläsning
Trollkarlslås
Upptäcka ondska
Upptäcka osynlighet

Tredje gradens trollformler

Eldklot
Explosiva runor
Flyga
Frammana monster I
Förslag
Hejda person
Skingra magi
Klarhörsel
Klarsyn
Osynlighet, *3 meters radie*
Reptrick
Sakta
Skydd mot normala projektiler
Skydd mot ondska, *3 meters radie*
Skynda
Vattenandning
Värmesyn

Effektbeskrivningar

Avlägsna förbannelse

Curse) Utföraren avlägsnar en förbannelse

eller annan ond förtrollning. Om utföraren

avlägsnar förbannelsen från ett förbannat

vapen, så blir vapnet ett vanligt vapen, inte

ett förtrollat.

Bota sjukdom

Cure Disease) Utför-

aren botar en sjukdom. För vissa sjuk-

domar, t ex om man blivit berörd av en

munnie, är detta den enda bot som finns.

Bukaleri

Ventriloquism) Utföraren

kan under 2 minuter per utförargrad få sin

18 meter bort. Det syns inte på utföraren att

den använder sin egen röst (men utföraren

kan inte tala samtidigt).

Bön

Prayer) Ger alla fiender upp till

9 meter bort -1 på alla sina räddningsslag

och attackslag under 3 stridsrunder.

Eldklot

Fireball) Utföraren orsakar

ett exploderande eldklot (12 meter i

diameter) upp till 30 meter bort. Klotet ger

områdesskada: 1t6 per utförargrad.

Explosiva runor

Explosive Runes)

Dessa runor skrivs på ett pergament eller

en bok och skyddar skriften. Om någon

annan än utföraren läser skriften

exploderar runorna, förstör boken eller

pergamentet, och ger 4t6 i skada på

läsaren. Utföraren kan ta bort runorna

närsomhelst, En magiker minst två grader

högre än utföraren kan upptäcka runorna

(50% chans) och försöka ta bort dem (75%

chans, blir tärningslaget mellan 91-00

Finna föremål

Locate Object) Om ut-

föraren vet ganska exakt vad som söks

(typ, färg, form osv.), och om föremålet

finns inom räckvidden (18 m + 3 m per
utförargrad), så visar effekten i vilken
riktning (men inte hur långt bort) föremålet
finns. Oavsett vad för slags vägar och
andra hinder som finns i vägen.

Finna fällor

Find Traps) Alla fällor

(även magiska) inom 9 meter upptäcks.

Flyga

Fly) Mottagaren kan flyga,

med samma fart och lätthet som rörelse på

marken (halva farten uppåt, dubbla farten

nedåt), under 1 drag per utförargrad. När

tiden är ute avtar magin sakta, och

mottagaren sjunker mjukt 40 meter per

runda under 1t10 runder. Först därefter

upphör magin helt. På samma sätt sker det

Frammana monster

Monster Summoning I) Ett drag efter det att effekten

utförts framträder ett eller flera monster av

första graden (spelledaren bestämmer).

Monstren lyder utföraren tills de upplöses

efter 6 drag, eller dör.

Fyrverkeri

Pyrotechnics) Utföraren

frammanar under en runda ett dundrande

fyrverkeri med pjäser som far upp till 45

meter bort och sprängs. Alla seende

varelses inom 12 meter från explosionen får

slå räddningsslag mot strålar. De som

misslyckas blir förblindade i 1t4 runder.

Fästa dörr

Hold Portal) Låser tillfä-

ligt en dörr, port, fällgaller, lucka eller lik-

nande, under 2t6 drag. Effekten Skingra

magi upphäver fästandet, en starkt anti-

magisk varelse splittar dörren, och

effekten Knacka öppnar dörren.

Förhåxa person

Charm Person) För-

håxar alla som kan kallas "personer"

(tvåbenta, ungefär lika stora som män-

niskor osv). Den förhåxade tolkar allt som

utföraren säger så välvilligt som möjligt,

Formelöversättning

Engelska	Svenska	
Bless	Välsigna	
Charm Person	Förhåxa person	
Clairaudience	Klarhörsel	
Clairvoyance	Klarsyn	
Continual Light	Ständigt ljus	
Cure Disease	Bota sjukdom	
Cure Light Wounds	Läka lätta skador	
Darkness, 5' radius	Mörker, 2 m. radie	
Detect Evil	Upptäcka ondska	
Detect Invisiblity	Upptäcka osynlighet	
Detect Magic	Upptäcka magi	
Dispel Magic	Skingra magi	
E. S. P.	Tankeläsning	
Explosive Runes	Explosiva runor	
Find Traps	Finna fällor	
Fireball	Eldklot	
Fly	Flyga	
Haste	Skynada	
Hold Person	Hejda person	
Hold Portal	Fästa dörr	
Intravision	Värmesyn	
Invisiblity	Osynlighet	
Knock	Knacka	
Levitate	Sväva	
Light	Ljus	
Locate Object	Finna föremål	
Magic Missile	Magisk missil	
Magic Mouth	Magisk mun	
Mirror Image	Spegelbild	
Monster Summ. I	Frammana monst I	
Phantasmal Force	Inbillningskraft	
Prayer	Bön	
Protection fr Evil	Skydd mot ondska	
Prot. Norm. Missil.	Sk m normala projek.	
Purify Food / Water	Rena mat / vatten	
Pyrotechnics	Fyrverkeri	
Read Languages	Läsa språk	
Remove Curse	Avlägsna förbannelse	
Rope Trick	Reptick	
Shield	Sköld	

Silence, 15' radius	Tystnad, 5 m. radie
Sleep	Sömn
Slow	Sakta
Sleep	Sömn
Snake Charm	Ormflusning
Speak w. Animals	Tala med djur
Speak with Dead	Tala med döda
Strength	Styrka
Suggestion	Förslag
Ventriloquism	Bukaleri
Water Breathing	Vattenandning
Web	Nät
Wizard Lock	Trollkarlslås

låser detta totalt. Trollkarlslåset kan slås upp (1-2 på 1t20 justerat för Styrka), eller så kan magin *Skingras*. Detta förstör låset. Effekten *Knacka* låser upp (men förstör inte) låset under 1 drag. En magiker som är fyra grader högre än utföraren kan öppna låset utan att bry sig om det (men låset förblir lika låst för alla andra).

Tystnad, 5 meters radie (*Silence 15' radius*) Inom ett klot med 5 meters radie (med mittpunkten upp till 36 meter bort) blir det totalt tyst under 2 minuter per utförargrad. Inga ljud hörs i klotet, inga ljud kommer in i klotet, och inga ljud kommer ut från klotet. Detta omöjliggör bland annat trollformler och mirakler.

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, och kan inte upptäckas som onda.

Upptäcka osynlighet (*Detect Invisibility*) Under 1 minut per utförargrad kan utföraren se alla osynliga varelser och föremål inom 3 meters radie. Även varelser och föremål i astralvärlden syns.

Vattenandning (*Water Breathing*) Under 1 timme per utförargrad kan mottagaren, efter beröring, andas obehindrat under vatten (men kan fortfarande andas luft samtidigt).

Välsigna (*Bless*) En varelse per utförargrad får efter beröring +1 på träffchans och stridsmoral. Kan inte ges åt dem som redan är engagerade i närstrid.

Mörkersyn (*Infravision*) Mottagaren får efter beröring förmågan att se i totalt mörker, under 1 dygn.

och vill gärna försöka lyda denne och vara honom till lags (inom rimliga gränser).

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

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

Effekten *Skingra magi* upphäver förhåxningen.

Förslag (*Suggestion*) En mottagare som missar sitt räddningsslag försöker under en veckas tid att utföra förslaget (som är max en mening långt). Ett förslag som innebär död eller grov skada på mottagaren kommer att nekas i 99% av fallen (och då upphör effekten direkt).

Hejda person (*Hold Person*) Upp till fyra personer (människoliknande varelser) blir paralyserade i 90 minuter om de inte klarar sitt räddningsslag. En ensam mottagare får -2 på räddningsslaget. Effekten upphävs av *Skingra magi*, eller av den omvända effekten *Befria person*.

Inbillningskraft (*Phantasmal Force*) Utföraren skapar en detaljerad illusion (enbart bild, inget ljud eller lukt eller känsel eller annat) upp till 18 meter bort, som varar så länge som utföraren koncentrerar sig. Illusionen kan vara mycket stor och uppta ett helt synfält.

Om en betraktare fattar misstankar kan den *misstro* illusionen och får ett räddningsslag mot formler (spelledaren slår tärningen i hemlighet). Om räddningsslaget lyckas så har betraktaren genomskådat illusionen. Om betraktaren också säger att illusionen är genomskådad får

betraktarens fränder också varsitt räddningsslag mot formler, som spelledaren slår (med +4).

Den skada som illusionen ger (t. ex. illusionen av att bli skjuten eller slagen) är illusorisk skada: man drar av livspoäng från mottagaren, och mottagaren beter sig som om skadan är verklig (till och med skendör om skadan är dödlig). Men så snart effekten upphör, eller blir genomskådad, så återställs all illusorisk skada och mottagaren vaknar upp från sin skendöd eller medvetlöshet.

Klarhörsel (*Clairaudience*) Utföraren hör, under 1 minut per utförargrad, alla ljud på en plats som utföraren antingen känner till väl (avstånd spelar då ingen roll), eller är uppenbar ("bakom den här dörren" t. ex.).

Klarsyn (*Clairvoyance*) Utföraren ser under 12 drag allt som en annan varelse ser. Varelsen måste vidröras för att synen ska börja förmedlas. En ovillig varelse får ett räddningsslag mot formler. Djur kan inte vara ovilliga.

Knacka (*Knock*) Effekten slår upp olåsta samt låsta dörrar, lönndörrar, *fästade* eller *trollkarlslåsta* eller på annat sätt magiskt låsta dörrar, upp till 18 meter bort.

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

Läka lätta skador 1t6+1 (*Cure Light Wounds*) Utföraren läker med handpåläggning 1t6+1 livspoäng hos mottagaren.

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

Magisk missil (*Magic Missile*) Utföraren kan avlossa ett skott som aldrig

Ständigt ljus (*Continual Light*) Som *ljus* men lyser med 36 meters radie, ända tills det släcks av utföraren, eller *skingras*, eller ett år har gått.

Styrka (*Strength*) Utföraren rör vid en mottagare och ger denne 1t6 poäng mer styrka under 8 timmar.

Sväva (*Levitate*) Utföraren kan sväva rakt uppåt eller nedåt, som den vill, under 6 drag + 1 drag per utförargrad. Hast-igheten är 1 meter per stridsrunda, och bärformågan likadan som på marken.

Sömn (*Sleep*) Utföraren utser en plats upp till 27 meter bort. Alla varelser med 4 grader eller lägre, inom 9 meters radie från platsen, får slå räddningsslag eller bli sövda i 2t6-1 rundor. Oljud väcker dem inte, däremot kraftiga ruskningar eller smärta, eller effekten *Skingra magi*.

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

Tala med djur (*Speak with Animals*) Utföraren nämner ett djurslag. Under 1 *timme* därefter kan utföraren tala med alla exemplar av det djuret.

Tala med döda (*Speak with Dead*) Utföraren kan ställa lika många frågor till en död person (åtminstone en bit av kroppen måste man ha i närheten) som utföraren har grader.

Tänkläsning (*E. S. P.*) Utföraren kan under en minut per utförargrad läsa varelsers tankar (inte vandöda varelser). Enklare livsformer har enkla tankar. Ovilliga och intelligenta varelser får slå räddningsslag för att slippa få sina tankar lästa.

Trollkarislas (*Wizard Lock*) Denna effekt, lagd på en dörr, eller en kista (eller något annat som kan öppnas och stängas)

Skydd mot normala projektiler (*Protection from Normal Missiles*) Mottag-aren (en enda varelse som utföraren måste beröra) blir under 12 drag fullständigt skyddad mot alla icke-magiska projektiler. Dessa lägger sig prydligt vid mottagarens fötter och sida.

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.

Skydd mot ondska, 6 drag Som *Skydd mot ondska* fast pågår alltid i 6 drag.

Skydd mot ondska, 3 meters radie Som *Skydd mot ondska* fast skyddar utföraren samt alla som står inom 3 meter från denne.

Skynnda (*Haste*) Mottagaren (inom 72 meter) gör allting dubbelt så snabbt och får +2 på träffchans och +2 på pansarklass. Effekten av *Sakta* motverkar effekten av *Skynnda*. Som mest kan två *Skynnda* vara verk samma samtidigt (+4). Effekten varar i 3 drag.

Sköld (*Shield*) Utföraren får under 5 rundor per utförargrad en osynlig sköld framför sig. Skölden upphäver alla *magiska missiler*, och ger pansarklass 17 mot alla andra attacker (eller +1 på räddningsslag, om det är en attack med räddningsslag, och den kommer framifrån). Utföraren kan flytta skölden runt eller med sig.

Spegelbild (*Mirror Image*) Utföraren skapar 1t4 kopior av sig själv, vilket förvirrar motståndare (vem är den riktige?). Kopiorna beter sig som originalet. Attackeras en kopia försvinner den, men de övriga förblir. Östörda varar kopiorna i 6 drag.

samt alla inom 3 meters radie blir osynliga, någon av de osynliga attackerar eller ger sig till kärna, så blir alla synliga.

Ormjysning (*Snake Charm*) Utför-aren fjusar ormar (så att de inte anfaller) under 1t4 drag. Ormarna får högst ha lika många sammanlagda livstärningar som utföraren har grader. Effekten kräver kon-centration under hela den tiden.

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

Reptrick (*Rope Trick*) Utföraren får ett upp till nio meter långt rep att stå rakt upp och försvinna upp till en osynlig hylla i en annan dimension. Sex personer kan klättra upp och gömma sig på denna hylla och dra upp repet efter sig. Om de inte klättrat ner inom 2 drag per utförargrad så försvinner hyllan och alla ramlar ner.

Sakta (*Slow*) Mottagaren (inom 72 meter) gör allting hälften så snabbt och får -2 på träffchans och -2 på pansarklass. Effekten av *Skynnda* motverkar effekten av *Sakta*. Som mest kan två *Sakta* vara verk samma samtidigt (-4). Effekten varar i 3 drag.

Skingra magi (*Dispel Magic*) Formler någon med högre grad är risken att upphör omedelbart. För effekter utförda av som inte är av högre grad än utföraren, meter från utföraren, utförda av någon och andra magiska effekter inom 6x6x6 Området är upp till 3x3x6 meter stort. Nätet är brännbart men tar några drag att bränna upp. En jätte sliter sig igenom nätet på 2 drag, för mindre varelser tar det längre tid. Ett brinnande svärd hugger sig igenom nätet på ett drag. Nätet försvinner av sig själv efter 8 timmar.

Osynlighet (*Invisibility*) Utföraren gör sig (eller någon annan inom synhåll) osynlig så länge den vill, eller fram till dess den osynlige attackerar eller på annat sätt ger sig till kärna.

4

missar sitt mål. Skottet gör 1t6 i skada, och målet får vara upp till 18 meter bort. Vid varaman ny grad får utföraren möjlighet att avlossa ytterligare ett skott per runda (2 skott vid grad 3, 3 skott vid grad 5, 4 skott vid grad 7, 5 skott vid grad 9 osv.).

Magisk mun (*Magic Mouth*) En magiskt mun ser ut som en riktig mun, och rör sig som en riktig mun. Den kan placeras på alla sorters material och föremål (statyer, dörrar, trä, sten, vatten). Den laddas med ett talat budskap, upp till 25 ord långt, som den säger så snart dess *utlösande händelse* händer. Den utlösande händelsen kan vara vad som helst, och hur detaljerad som helst. Munnen sitter kvar, och talar varje gång händelsen händer, tills dess den blivit borttagen av utföraren, eller *skingrad*. Munnen talar i samtals-ton, kan inte utföra magi, och kan inte varsebli osynliga varelser.

Mörker, 2 meters radie (*Darkness, 5' radius*) Utföraren skapar ett 4 meter stort klot av ogenomtänligt totalt mörker. Effekten *ljus* (även *evigt ljus*) upphäver mörkret.

Nät (*Web*) Utföraren skapar ett klubbigt stort spindelnät 9 meter bort. Området är upp till 3x3x6 meter stort. Nätet är brännbart men tar några drag att bränna upp. En jätte sliter sig igenom nätet på 2 drag, för mindre varelser tar det längre tid. Ett brinnande svärd hugger sig igenom nätet på ett drag. Nätet försvinner av sig själv efter 8 timmar.

Osynlighet, 3 meters radie Utföraren