EVENTYRSPIL PRÆSENTERER

Drager og Dæmoner®

ORIGINALKONCEPT
Stephen Perrin

KONSTRUKTION
Lars-Åke Thor,
Åke Eldberg

ASSISTANCE
Fredrik Malmberg,
Nils Gulliksson,

OVERSAT AF
Jan Sneum

UDVIKLING OG REDIGERING
Anders Blixt, Olle Sahlin,
Ewiz Ehrsson

ILLUSTRATIONER
Jens Prenke,
Nils Gulliksson

GRAFISK PRODUKTION OG ORIGINALER
Nils Gulliksson, Stefan Thulin,
Anne Charlotte Ytter,
Charlotta Göthlin

ÆSKEMOTIV
Michael Whelan

ÆSKEUDFORMNING
Nils Gulliksson

MED SPECIEL TAK TIL
Mikael Kuniholm, Monika Thor, Lars Sundström, Thomas Björklund, Donal Reents, Johan Arve, Henry Skoglund, Michael Hende.

TRYK
Tryckproduktion, Västerås 1988

REPRO
Hagbergs Repro

Copyright © 1982, 1984, 1985, 1987, 1988 TAMB Äventyrsspel HB

Indhold

Introduktion **3**
Det første eventyr 5
Rolleskema 9
Terninger 10
Rollepersonen **12**
Grundegenskaber 13
Motstandstabel 16
Profession 17
Færdigheder **22**
Grundchance 23
Erfaring 24
Træning 25
Færdighederne 25
Kamp **30**
Forløbet 31
Våben 33
Forsvarsværn 34
Skader og helbredelse 34
Magi **37**
Formularbeskrivelser 41
Penge og udstyr **48**
Penge 49
Udstyr 49
Skatte 49
Gift 50
Magiske genstande 51
Eventyrverdenens Indbyggere **53**
Humanoider 55
Dyr 60
Monstre 62
Spillekampagner **69**
Tid 70
Spilletræffet 72
Hjælpemidler 79

Forord

Forlaget Äventyrsspel udgav for første gang Drager og Dæmoner i Sverige, i den yngre stenalder (1982). Rollespil var på det tidspunkt temmelig ukendt i Sverige, de der var, var engelsksprogede, og blev først og fremmest spillet af studerende. I 1984 udkom Drager og Dæmoner i en ny og revideret udgave. Det blev en umiddelbar succes, og er i dag Sveriges mest solgte rollespil. I dag findes der mellem 50.000 og 100.000 svenske rollespillere og de fleste af dem spiller Drager og Dæmoner i en eller anden form. Det som er startet som en drøm for nogle entusiaster er blevet en etableret hobby, ja ligefrem en 'bevægelse' i Sverige.

Også i Danmark spiller nogle få entusiaster rollespil idag, og drømmen om et rollespil på dansk har bredt sig mere og mere i spillemiljøerne. Da vi besluttede at gøre noget ved det, var der to muligheder; skulle vi starte helt fra bunden eller skulle vi indlede et samarbejde med et af de førende rollespilsforlag?

Vi valgte et samarbejde med Äventyrsspel om udgivelse af Drager og Dæmoner på dansk, og vi er idag ikke i tvivl om at dette var det rigtige valg.

Drager og Dæmoner er et veletableret, gennemarbejdet og moderne rollespil tilpasset skandinaviske forhold. Vi vil fremover, i samarbejde med Äventyrsspel, udgive tillæg til Drager og Dæmoner i form af nye moduler, eventyr og regelbøger. Velkommen til Drager og Dæmoner's fantasiverden.

Danske Eventyrspil vil svare på spørgsmål om Drager og Dæmoner. Send eventuelle spørgsmål med svarporto eller frankeret svarkuvert till nedenstående adresse. Formuler spørgsmålene således at de kan besvares med et entydigt 'ja' eller 'nej'. Desværre kan vi ikke svare på spørgsmål pr. telefon.

København, august 1988
Allan Larsen

H. Wittrock A/S — Eventyrspil
Krogshøjvej 53
2880 Bagsværd

Introduktion

Hvad er et rollespil?

Glem alt hvad du har lært om spil. Et rollespil er nemlig ikke et spil i almindelig forstand. Her handler det snarere om, at du sammen med nogle af dine venner kan komme til at opleve en hel række eventyr, som foregår i en verden hinsides en grå hverdag. Et rollespil kan sammenlignes med en eventyrfilm, men med den forskel, at de spillere, der har hovedrollerne, selv må skrive sit eget manuskript, mens spilleledere/instruktøren sørger for selve historien, for birollerne, statisterne og for miljøet. Målet med spillet er ikke at vinde eller tabe, men at opleve spændende eventyr og udføre gerninger af et format, der ikke lader rigtige helte noget efter. På den måde kan man skabe sine egne sagn og helte i et spil, hvor dine medspillere som regel ikke er dine modstandere, men venner, som du bør samarbejde med.

Spilleledere er spillets vigtigste person. Det er ham eller hende, der skaber den verden, som spillernes rollepersoner lever i. Han tegner kort og bestemmer, hvordan landskabet skal se ud, han befolker verden med mennesker og andre væsner, han placerer byer og borge og han digter de situationer, som rollepersonerne hvirvles ind i. Kun spilleledere behøver at kende alle regler. Spillerne skal koncentrere sig om at give sine rollepersoner liv og troværdighed.

Spilleledere udformer altså den verden, eventyret skal foregå i, men det er reglerne, der giver retningslinierne for, hvad der kan ske i eventyrets verden. Når en rolleperson ønsker at gøre noget, så findes der regler, der viser hvor stor en chance han eller hun har for at klare opgaven. En rolleperson vil måske løfte en sten. Kan han klare det? Det beror på hans grundegenskaber, styrke og stenens størrelse. Ved hjælp af tabeller og terningkast kan man afgøre om arbejdet kan klares eller ej.

Spilleledere benævnes herefter SL.

Samarbejde og kappestrid

At spille rollespil kræver fællesskab. Når flere mennesker er sammen om at lade fantasien få frit spil, kan man skabe historier, der bliver virkeligt spændende, fordi ingen i forvejen ved, hvad der vil ske.

Kærnen i rollespillet er rollepersonen. Når du træder ind i historiens verden, iklæder du dig en andens persons egenskaber og kunnen. Dette er din rolleperson, og det er ham eller hende, du skal være i eventyret. Det er den rolle, du skal spille — for at fortsætte sammenligningen med eventyrfilmen. Rollepersonen er ikke dig, men en helt anden person — ligesom man må adskille en skuespiller som person fra den rolle, han eller hun har i en film.

Din rolleperson har bestemte egenskaber, som bestemmes med en terning. Den kan f.eks. bestemme en rollepersons styrke, klogskab og smidighed. Disse kvaliteter kaldes for grundegenskaber. Men en rolleperson er ikke uforanderlig. Som spillet skrider frem, kan man skaffe sig kundskab og erfaring på mange områder. Viden og egenskaber angives med tal og benævnes "færdigheder".

Rollepersonerne lever i en sagnverden, hvor moderne teknik ikke eksisterer. Forestil dig en verden for længe, længe siden, hvor der ikke fandtes biler, geværer eller elektricitet, men hvor trylleri var i højsædet. I eventyrets verden findes ædle riddere, grumme skurke, farlige monstre, mægtige troldmænd, skønne jomfruer og meget andet, der kan give anledning til spændende eventyr. Farer lurer bag hvert hjørne, men den djærve kan vinde magt, ære og rigdom.

I de fleste spil handler det om at nogen skal vinde. Men i et rollespil kæmper spillerne ikke mod hinanden, men mod de farer, som deres rollepersoner møder i spillets verden. Spillerne må samarbejde, hvis de skal kunne klare sig i en kamp mod nogle farlige monstre. At tabe betyder i denne sammenhæng her, at man f.eks. mister sine penge eller sit liv. At vinde kan være at finde den store skat eller at redde den skønne jomfru fra den lede drage. Skal dette gå godt må rollepersonerne blive dygtigere, f.eks. ved at trække på hinandens erfaringer.

Fare er et vigtigt led i et rollespil. Mest spændende er en situation, der drejer sig om liv eller død. Du kan, som spiller i et rollespil, kaste dig ud i et livsfarligt eventyr uden at løbe nogen personlig risiko. Det er din rolleperson, der udsættes for alle farer og som rammes af alle ulykker. Dør rollepersonen er det bare at skabe en ny — og så ellers kaste sig hovedkulds ind i eventyret igen. For at få det rette engagement i rollepersonen bør ingen spiller dog spille mere end to rollepersoner samtidigt. Kun få kan klare den "personlighedsspaltning", som det ville kræve.

Spil eller fantasioplevelse

Rollespillere ser forskelligt på det at spille. Nogen mener, at et spil først og fremmest skal være et spil. De mener, det er en selvfølge, at alle skal kunne alle regler; at alle skal kende spillets mindste detaljer og at den enkelte skal slå de terningkast, der kommer ens egen rolleperson ved.

Andre mener at oplevelsen bliver mindre, hvis spillerne kender til alle detaljer og selv kaster terningerne. Dette kan føre til lange og trættende diskussioner om regler og tal, der helt tager livet af eventyret og historien. De, der helt vil have et eventyr med mange overraskelser, plejer at overlade alle detaljer i reglerne til SL, og så i stedet selv koncentrere sig om at skabe historier og myter.

Blandt rollespillere findes der enkelte, hvis højeste mål er at få så magtfulde og rige rollepersoner som muligt. Hensynsløst jager de efter store skatte og magtfulde trylleformler. En sådan holdning bliver trættende i længden. Rollepersonerne bliver mægtigere og mægtigere og kan til sidst ikke længere komme ud for nye spændende udfordringer, og så bliver spillet langtrukket og kedeligt. Overfor den slags spillere står de, der trives bedst med at overvinde hverdagens problemer og som finder det spændende at give sig i kast med udfordringerne — selv med begrænsede resurser.

SL og spillerne må selv skabe den spillestil, de nu trives bedst med. Ingen kan sige hvordan det skal være. Hver spilgruppe er unik og må selv finde den rette vej til et levende rollespil.

DET FØRSTE EVENTYR

Forestil dig at du er en modig, men fattig ung mand eller kvinde på omkring 20 år. Du lever i eventyrets verden, og dit store mål er at blive rig og berømt. Derfor begiver du dig ud i den store verden på jagt efter lykken. Med dig har du et sværd, en lille rygsæk med mad til et par dage samt en lille pung med nogle mønter i. Du er klædt i en simpel kofte af kraftigt stof forstærket med læder.

Dette ved du nu, men hvad er dine chancer for at nå dit mål? Er du stærk og hurtig nok til at kunne forsvare dig selv? Er du klog nok, så du ikke bliver narret af den første og bedste? Er du en kedelig person, som folk ikke stoler på, eller er du en født lederbegavelse, som alle kan lide og gerne vil hjælpe? Sådanne egenskaber som styrke, intelligens og lederbegavelse kaldes i dette her spil for

Grundegenskaber

Vi kunne måske nøjes med at sige, at du er "stærk" eller "meget stærk" o.s.v., men for at sætte mål på dine egenskaber angiver vi dem i stedet med tal.

Vi vælger nu — af grunde som forklares senere — at placere dine grundegenskaber på en skala, der går fra 3 til 18. Taler vi f.eks. om styrke, så svarer værdien 3 til den mindste styrke et menneske kan tænke at have, mens 18 svarer til den største styrke, man kan forestille sig at et menneske kan have. Et normaltstærkt menneske har da en styrke på ca. 10. Samme system gør sig gældende ved andre egenskaber.

For at give dig et indtryk at, hvordan dette kan fungere i "Drager og Dæmoner", kan du spille et lille prøvespil. Det er meget forenklet, men det kan være til hjælp for de, der ikke tidligere har spillet rollespil. Her må denne bog fungere som SL. Du behøver bare at følge instruktionen i teksten. Hav pen, papir og en sekssidet terning ved hånden. I eksemplet er fem af dine grundegenskaber interessante, og dem har vi allerede bestemt. De er:

- STØRRELSE 10
- STYRKE 16
- FYSIK 10
- SMIDIGHED 10
- INTELLIGENS 13

Desuden har du følgende udrustning: Et sværd, en rygsæk, en pengepung, et fyrtøj, en simpel kofte af læder og kraftgt stof, proviant til syv dage, fem sølvmønter, to fakler, en vandsæk af læder med tre liter vand samt 20 meter tov.

Soloeventyr

Du (d.v.s. din rolleperson) befinder dig i en lille købstad ved navn Jernrød. Navnet kommer af at der tidligere fandtes flere fine jernminer i området. Nu er det dog længe siden, at der har været gang i minedriften, for det er slut med

den gode jernmalm. Men på den lokale kro hører du et rygte om, at den egentlige årsag til den nedlagte minedrift er, at minegangene hjemsøges af en mængde monstre, der har opdaget, at der findes ting under jorden, der er langt kostbarere end jern.

Du taler med krofatter og nævner bare henkastet, at du måske da nok kunne tænke dig at begive dig til minerne for at lede efter evt. skatte:

"Nej, gå for alt i verden ikke til minerne, unge mand!" siger han. "Det har mange andre prøvet på, men ingen er endnu kommet tilbage."

Men selvfølgelig tror du, at du er heldigere, så du takker for oplysningerne og går. Ude på gaden får du øje på en gammel mand, som sidder og soler sig. Du spøger ham om vej til minerne.

"Tja, det er jo så længe siden", siger han og klør sig i hovedet. "Jeg ved ikke, om jeg rigtigt kan huske, hvor de lå..."

"Måske kan denne hjælpe lidt på hukommelsen?" siger du og rækker en sølvmønt frem.

"Javist!" udbryder den gamle og tager mønten. "Nu husker jeg! Følg blot stien, der går gennem skoven derovre. Følg den godt to kilometer, så kommer herren til minerne".

Du smiler og takker for hjælpen.

Først nu opdager du, at det er ved at blive sent, men da du mangler penge, så vil du helst af sted så hurtigt som muligt. Gå til punkt A.

A

Du har snart lagt den lille by bag dig. Foran dig ligger skoven. Den breder sig ud til begge sider og virker vældig stor. Stien er godt tilgroet nu og efter ca. ti minutter er du helt inde i skoven. Det bliver hurtigt mørkere omkring dig, dels fordi skoven bliver tættere, og dels fordi solen er på vej ned. Du synes skoven er smuk, fredfyldt og velduftende. Pludselig rives du ud af dine drømmerier af noget, der lyder som en stor gren, der knækkes. Du standser op og lytter. Da hører du en mærkelig, knurrende lyd. Lyden tager til i styrke og det virker, som kommer den nærmere. Pludselig dukker en vældig skygge op bag nogle små træer foran dig. Med et brag kastets træerne til side. Hvad gør du?

Bliver du stående og trækker dit sværd, så gå til punkt B.

Vender du om og piler tilbage til byen, så gå til punkt C.

B

Du tager et solidt greb om dit sværd og afventer skæbnen. Nu ser du, hvad det er — en stor bjørn! Den virker meget vred. Brølende kommer den imod dig og slå om sig med sine labber. Den retter et gruopvækkende slag mod dig, men det lykkedes dig lige akkurat at undvige. "Det er for sent at flygte", tænker du, "der er kun et at gøre — kæmpe for livet!" — Og så hugger du til med sværdet.

Sådan rammer man

I et rollespil er det terningen, som afgør om man rammer en fjende eller ej — og der er altid en mulighed for ikke at ramme. Nu hugger du ud efter din modstander; slå en sekssidet terning. Slår du 1, 2 eller 3 har du ramt. Ved 4, 5 eller 6 er det en forbier. (Dette er en forenklet version af, hvordan det egentligt går for sig i "Drager og Dæmoner". Mere om dette senere). Rammer du bliver din modstander såret.

Rammer du ikke, vil bjørnen igen forsøge at flå dig — slå en sekssidet terning for bjørnens udfald. Bjørnen er dog noget klodset. Den rammer kun, hvis resultatet bliver en 1'er. Fortsæt med at slå — hveranden gang for dig og hveranden gang for bjørnen indtil en af jer bliver ramt.

Skader og kropspoint

Hver skabning har et antal KROPSPOINT (forkortes KP), som er et mål for, hvor mange skader den kan tåle. Jo flere KP, desto sværere er det at dræbe figuren. Hver gang den skades trækker man fra i KP, indtil der ikke er flere tilbage. Da falder skabningen bevidstløs om — og hvis den ikke får hjælp forbløder og dør den.

For at finde ud af en figurs KP må man tage hensyn til to af dens GRUNDEGENSKABER, nemlig FYSIK og STØRRELSE. Fysik er et mål for figurens sundhed og kondition, og størrelse siger noget om dens højde og vægt. Din rollepersons fysik og størrelse giver ham 10 KP. Bjørnen er større og har 15 KP.

Når et angreb rammer, skader våbnet modstanderen. Forskellige våben skader forskelligt. En dolk gør f.eks. mindre skade end et tohåndssværd. I det forenklede eksempel her regner vi med, at dit sværd tager 2 kropspoint, hver gang det rammer. Bjørnens labber er dog farligere. De tager 3 kropspoint, hvis de rammer.

Altså: Rammer du bjørnen med dit sværd, skader det med 2 KP, som vi trækker fra bjørnens KP. Rammer bjørnen dig, taber du 3 KP. Da bjørnen har 15 KP, skal du ramme den 8 gange, før den falder bevidstløs om. Bjørnen behøver dog bare ramme dig 4 gange for at gøre en ende på dine 10 KP. (På den anden side har bjørnen jo sværere ved at få ram på dig).

Fortsæt nu med at slå med den sekssidede terning. Regn skaderne sammen indtil enten du eller bjørnen ikke har flere KP tilbage.

Er du den, der første har mistet alle dine KP, er du død — og eventyret slut. Mister bjørnen derimod først alle sine KP, så har du vundet og kan fortsætte din færd. Gå da til punkt D.

C

Du flygter med hjertet helt oppe i halsen, og snart ser du lyset fra byen. Men pludselig blændes du af et lyn, der slår ned lige foran dig. Hvor lynet slog ned står en høj, gammel mand og ser strengt på dig. Han har en stor terning i en kæde om halsen. "Jeg er Den Store Spilleleder", siger han alvorligt. "Desværre må jeg meddele dig, at du er for meget af en bangebuks til at kunne klare eventyr-håndværket." Han ryster sørgmodigt på hovedet og sukker: "Ja, dagens ungdom er der ikke meget at råbe hurra for." Så peger han på dig og mumler noget mystisk. POFF! Eventyret er slut. Din rolleperson er opløst i en røgsky.

D

Du fortsætter gennem skoven og efter et stykke tid, kommer du ud på den anden side. Foran dig hæver et bjerg sig. Nu er det imidlertid blevet rigtig mørkt, og du skal netop til at tænde en af dine fakler, da du ser et lysskær fra bjerget. "Skulle minerne da ikke være nedlagte og hele egnen øde?" funderer du. "Det er nok sikrest ikke at tænde faklen og varsko nogen." Du famler dig fremad i mørket. Godt en halv times tid efter ser du, at lyset kommer fra noget, der kunne se ud som indgange til minen. Pludselig forsvinder lyset ind i minegangen og snart er det helt væk. Du tøver nogle minutter, men alt er stille og roligt.

Da beslutter du dig for at gå ind i minen. Du tænder en fakkel og lister forsigtigt ind i gangen. En 10-20 meter inde i gangen finder du en udbrændt fakkel på gulvet. Den er endnu varm. Du fortsætter fremad og efter endnu 10 meter deler minegangen sig i to. Mens du spekulerer på, hviklen retning du skal vælge, hører du pludselig en lyd fra den venstre gang. Du slukker lynhurtigt faklen og lister ind i den anden gang. Lidt efter dukker en uhyggelig vanskabning op. Den ligner et menneske, men den er meget lang og har et grotesk, hundelignende ansigt med store hugtænder. Den har en fakkel i hånden og i bæltet hænger en stor pigkølle. Hvor minegangene mødes stivner den og begynder at snuse.

"Hvad nu?" tænker du, "kan den lugte, at jeg er her?"

Hvad gør du?

Bliver du stående i håb om ikke at blive opdaget, går du til punkt E.

Kaster du dig frem til angreb, går du til punkt F.

E

Du bliver stående. Skabningen snuser omkring lidt endnu, så vender den pludselig om og forsvinder tilbage i gangen. Et øjeblik er der stille, men så høres atter nogen komme. Det er vanskabningen, der kommer tilbage, men nu har den et menneske med sig, en skægget, gammel mand i en stor frakke med mærkelig tegn på. I hånden holder manden en tyk stav. Lige pludselig begynder han at tale og siger muntert: "Ja, det passer, Urgesch. Her har været noget, og det bryder jeg mig ikke om. Nu ska' vi se hvor han eller hun så har gemt sig!" Derefter begynder han at mumle mystiske ord og gøre fagter med staven. Du mærker, hvordan luften bliver mere og mere fremmed rundt om dig — det føles som om en kæmpehånd søgte hen over dig. Efter et par sekunder er den dog væk. Samtidig er manden holdt op med sine fagter og mumlerier. Han siger noget til vanskabningen, der straks griber sin pigkølle og farer direkte imod dig. Du når lige at trække dit sværd, og straks er du i vild kamp med den fremstormende.

Vanskabningen har 11 KP, og pigkøllen gør 2 points skade. Han rammer hver gang, han slår 1 eller 2 med den sekssidede terning. Det ser ud, som om du er lidt hurtigere end han, så du må slå først. Fortsæt kampen, som du tidligere har lært det, indtil en af jer falder om.

Falder du først om, gå til punkt G.

Falder vanskabningen om, gå til H.

Hvis kampen varer mere end 15 slagrunder, gå til I.

F

Du kaster dig frem med dit sværd hævet og forsøger at dræbe vanskabningen med et eneste hug. Slå den sekssidede terning for at se om det lykkedes. De samme regler gælder her som ved kampen med bjørnen, d.v.s. ved 1-3 rammer du — og ved 4-6 rammer du ikke. Men modstanderen her er dygtigere til at slås end bjørnen var, og han rammer dig hver gang, han slår 1 eller 2 med terningen (men rammer altså ikke fra 3 til 6). Hans pigkølle gør 2 points skade. Vanskabningens KP (d.v.s. hvor meget han kan tåle) er 11. Det ser ud som om, du er lidt hurtigere end han, så du slår først.

Fortsæt kampen indtil du falder om (gå til punkt G), til du har påført din modstander skade for 5 KP (gå da til punkt J) eller indtil I har passet den 15. slagrunde (gå da til punkt K).

Det er vigtigt, at du holder styr på, hvor mange omgange (slagrunder) kampen har varet. Der er gået en omgang, når både du og din modstander har slået.

G

Du er død. Eventyret er forbi.

H

Du har netop besejret vanskabningen og ser nu, hvordan troldmanden begynder at gestikulere og rable magiske ord af sig. Inden du kan nå at gøre noget som helst, mærker du, hvordan en fremmed vilje får magten over dig. Den befaler dig at slippe sværdet, og du svarer "Ja, herre", og adlyder. Og troldmanden siger derpå til dig, at du skal bære liget væk og begrave det udenfor.

"Ja, herre", svarer du og løfter den døde krop op og bærer den udenfor. Du skal netop til at begynde at grave, da du pludselig føler dig umådeligt træt...

Næsten morgen vågner du ved at solen bager på dig. Du føler dig svimmel og mat. Lidt efter lidt kommer du i tanke om alt det, der skete dagen før, og du begynder at spekulere på, hvad du skal stille op med den onde troldmand og de overnaturlige magter. "Han må jo ha' efterladt mig her og overladt mig til min skæbne", tænker du. Du beslutter dig derefter for at vende tilbage til byen og der finde andre og — forhåbentlig — lettere eventyr at give dig i kast med. SLUT.

I

Da 15 omgange er gået, opdager du, at den gamle mand er begyndt at mumle et vers på et sprog, som du aldrig nogensinde før har hørt. Snart efter opdager du, at du ikke længere kan tænke klart, og at en stemme siger til dig, at du skal slippe dit sværd. Du føler, at du kun kan svare "Ja herre", og så tager den gamle et par lænker frem og fæster dem rundt om dine arme og ben. Flugt er ikke mulig. I stedet føres du ind i minen, hvor du får udleveret en hakke, og sammen med andre unge mænd i lænker bliver du sat til at slide og slæbe i minen. SLUT.

Ja. Sådan kan det gå, hvis uheldet er ude. Måske kan du engang se dit snit til at gøre oprør mod den gamle sammen med de andre slaver i minerne. Eller skal du slide i minen lige til du dør? — Hvem ved. Men det er et helt andet eventyr.

J

Efter dit sidste slag med sværdet, slipper vanskabningen sin pigkølle, vender sig om og flygter tilbage ad den gang han kom fra. Du står tilbage og forstår nu, at du åbenbart var for stærk for ham. Du lytter efter nye lyde, men alt virker stille, og du begynder langsomt at liste dig ind i den gang, vanskabningen forsvandt af.

Du tænder en fakkel for bedre at kunne se. Gangen snor sig i alle retninger, og lidt efter hører du stemmer forude. Du slukker din fakkel for ikke at blive afsløret og sniger dig forsigtigt nærmere.

Stemmerne synes nu at komme fra det næste hjørne. Netop da kommer du i mørket til at sparke til et eller andet, der ligger på jorden. Stemmerne forstummer. Du står helt stille og holder vejret.

Kort efter høres igen en stemme. Hvad den siger, kan du ikke opfatte, men det lyder som en sang eller et digt. Da ordene standser er det som, om en usynlig hånd føler op og ned af dig. Lidt efter er der en stemme, som taler dit sprog, der siger: "Kom frem. Vi ved, der står nogen bag hjørnet!" Du står absolut stille, og snart høres stemmen igen: "Kom frem — ellers kommer der ti bevæbnede kæmpere og henter dig." Du står fortsat helt stille, og snart hører du trin, som kommer direkte mod dig rundt om hjørnet. Du forstår, at du ikke dennegang kan klare dig ved at slås.

Hvad gør du? Går stille og roligt fremad (gå da til punkt L) eller vender om og flygter mod udgangen og byen (gå til punkt C).

K

Efter 15 omgange dukker endnu en figur op fra den samme gang, som den anden skikkelse kom fra. Han ser ud til at være gammel. Han har skæg og holder en stav i den ene hånd. Netop da den gamle mand dukker op, vender vanskabningen sig om, som om den er blevet skræmt fra vid og sans. Da den vender sig og stirrer lige mod den gamle troldmand, får du en kæmpechance, som du ikke må lade gå fra dig; du hugger lige mod udyret uden nogen mulighed for at ramme forbi (d.v.s. at du ikke behøver at kaste en terning for at se, om du rammer). Gå til punkt H.

L

Du går fremad og ser bare to skikkelser, en ældre mand med skæg, klædt i en mærkelig frakke med sære tegn på og med en træstav i den ene hånd. Den anden skikkelse er hæslig. Han minder om et menneske, men er langt grimmere og så holder han en pigkølle i den ene hånd. Den lede går frem og sigter på dig med pigkøllen, men du hopper til siden og undgår slaget. Du forsøger at hugge med dit sværd. Slå den sekssidede terning for at se, om du rammer. Du bliver som sædvanligt ramt på 1- 3. Vanskabningen her rammer på 1-2, men slår forbi på 3-6, d.v.s. at han ikke er så god som du. Hans KP (d.v.s. hvor mange skader, han tåler) er 11 — og hans pigkølle gør 2 points skade. Ved hver ny omgang slår du først og derefter slår din modstander (hvis han fortsat lever!).

Fortsæt indtil vanskabningen er død (gå da til M) eller til du selv falder omkuld (G).

M

Du har overvundet din modstander og ser nu hvordan den gamle troldmand skræmt flygter dybere ind i minen. Hvad gør du?

Følger efter (gå til N) eller forlader minen for at tage tilbage til byen (gå til C)?

N

Du indhenter den gamle mand, der indser, at han ikke kan flygte. I stedet stopper han op, kaster sig på sine knæ og beder om nåde: "Stolte kriger. Lad mig leve og jeg skal vise dig alverdens skatte".

"Før mig straks til dem" siger du, og manden fører dig gennem en vrimmel af gange, der snor sig i alle retninger indtil I tilsidst kommer til en grotte med kister fulde af guldmønter og ædelstene. Det er helt klart, at her er langt mere end du kan bære alene, så du beslutter dig for at vende tilbage til byen for at købe et par muldyr. Imens bagbinder du den gamle mand. Du må også putte en klud i munden på ham, så han ikke kan slippe nogle af sine magiske kræfter løs igen. Og så begiver du dig på vej tilbage til byen. SLUT!

Dette eventyr klarede du. Prøv evt. en gang til for at se, hvad der ville være sket dig, hvis du havde foretaget nogle andre valg.

Kommentarer

Du har netop spillet et soloeventyr i "Drager og dæmoner". Ideen med dette forenklede eventyr var at give dig en fornemmelse af, hvad der kan ske i et rigtigt eventyr. Men et solospil adskiller sig fra det rigtige spil på mange vigtige punkter. "Drager og dæmoner" er først og fremmest et spil, man spiller sammen med andre. Hvis dette her eventyr havde været "rigtigt", så havde det f.eks. være SL, der havde være krofatter, bjørnen og alle de andre figurer. SL havde så kunnet afgøre om der f.eks. skulle dukke helt andre skikkelser op i skoven eller på landevejen. Desuden ville du have haft flere andre spilleres rollepersoner med dig. De kunne have hjulpet dig, da du havde problemer.

ROLLESKEMA

I æsken til spillet finder du nogle løse ark mærket "rolleskema". Her noterer du din rollepersons data, for dem må du have ved hånden under spillet. Vigtigt er det at notere rollepersonens grundegenskaber og færdigheder. Men du bør også notere hvilken slags rustning personen bærer — og hvilke våben og udrustning han eller hun har med sig — og hvilke, der er efterladt hjemme. På bagsiden af skemaet kan du notere andre imformationer om rollepersonen: Hans eller hendes baggrund, familieforhold o.s.v. Det er også vigtigt at holde orden på, hvor mange penge rollepersonen er forsynet med.

SL vil opdage, at det også er nødvendigt, at han noterer data om sine rollepersoner — han passer jo alverdens personer.

SL må have et stort antal monstre og såkaldte spilleleder-personer (SLP) klar før spillet begynder. Mange personer kan klares med nogle få data. Skurke, monstre o.s.v. kan man notere

på små kartotekskort, f.eks. af størrelsen A7 (105x75 mm), hvor man bare noterer de vigtigste karaktertræk som f.eks. art, grundegenskaber, nogle færdigheder og våben. SL kan f.eks. lægge 20-30 kort frem med menneskelignende figurer før spillet starter — og senere — når spillernes rollepersoner er på vej ind i et rum, hvor der ifgl. SLs noter skal befinde sig to mænd, kan han trække to vilkårlige kort og så se, hvad der sker.

TERNINGER

I "Drager og Dæmoner" anvender man fire forskellige terninger: Fire-, seks-, otte- og tisidede. En af hver følger med spillet. Du kan klare dig med de fire, men da man ofte slår flere terninger af samme slags, går det hurtigere, hvis du anskaffer dig flere af hver slags. Når du har spillet et stykke tid, er det lettere af afgøre hvor mange af hver, du behøver.

Når man spiller med terninger, er det praktisk at lægge dem i et raflebæger af en eller anden art, holde for bægerets munding, ryste hele historien — og så lade terningerne trille ud. Har man ikke et bæger af læder eller plastic kan man bruge et almindeligt syltetøjsglas — og så klistre filt på glassets inderside. Med et raflebæger får du bedre kontrol over terningerne — og du kan lettere forhindre at de triller på gulvet.

Når spillerne eller SL skal slå terninger, så skal det normalt ske på en af følgende tre måder: Slå EN TERNING, slå FLERE TERNINGER eller slå PROCENTTERNINGER.

I dette hæfte med regler anvender vi et system af enkle forkortelser, for at fortælle hvilke terninger, du skal slå — og hvor mange. Bogstavet T betyder terning(er). Lige efter T kommer altid et tal, som angiver, hviklen slags terning det drejer sig om. Før T står er tal, der angiver, hvor mange terninger man skal bruge.

En terning

At slå 1T20 betyder, at man slår en tisidet terning sammen med en sekssidet (som en hjælpeterning). Viser den sekssidede tallene fra 1-3, aflæser man den tisidede med tallene fra 1- 10. Men viser den sekssidede tal fra 4-6 aflæses den tisidede med tallene fra 11-20. Nullet på den tisidede bliver i første tilfælde 10 — og i det andet 20.

At slå 1T10 betyder, at man slår en tisidet terning og aflæser resultatet på terningens overside. Nul betyder 10.

At slå 1T8 betyder, at man slår en ottesidet terning og aflæser resultatet på oversiden.

At slå 1T6 betyder, at man slår en sekssidet terning og tæller "øjnene" på den side, der vender opad.

At slå 1T4 betyder, at man slår en firesidet terning og aflæser resultatet på siden af terningen — den med de retvendte tal. En firsidet terning triller dårligt, det er derfor bedst at kaste den op i luften over bordet, for at få den til at dreje på den måde.

At slå 1T3 betyder, at man slår en sekssidet terning — og tæller de "øjne", der vender opad. En 1'er eller 2'er = 1, en 3'er eller 4'er = 2 og en 5'er eller 6'er = 3.

At slå 1T2 betyder, at man slår med en sekssidet terning og tæller de "øjne", der vender opad. En 1'er, 2'er, 3'er = 1, en 4'er, 5'er, 6'er = 2.

Flere terninger

At slå med flere terninger vil altid sige, at man skal lægge resultaterne sammen. Dette markeres ved at placere et tal foran bogstavet T. 3T6 betyder altså: Slå tre sekssidede terninger og læg resultaterne sammen. Dette vil give et tal på mellem 3 og 18.

Procentterninger

Procentterninger slår man, hvis man skal bruge et tal mellem 1 og 100. Forkortelsen for terningen er 1T100.

Skal man bruge så store tal kan man gøre flg.: Slå først 1T10 og aflæs resultatet som tiere (f.eks.: Slår du en 5'er læses resultatet som 50). Slå derefter igen 1T10, aflæs resultatet på helt almindelig vis og læg det til det første resultat. Anvender man to tisidede terninger i forskellig farve, kan man slå procent- slag langt hurtigere. En af farverne er så altid "tierne" og den anden "enere" — og begge terninger kan slås samtidig.

Eksempel

Første terning viser:	1	0	4	0
Anden terning viser:	3	6	0	0
Resultatet bliver:	13	6	40	100

Bemærk det sidste eksempel: Viser BEGGE terninger nul tolkes det som 100.

Tilpasning af terningslag

Ind imellem må et resultatet af et terningkast ændres ved at tal lægges til eller trækkes fra. Da skriver vi f.eks. 2T8+2. Det betyder "slå to ottesidede terninger, læg resultatet sammen og læg 2 til." (I dette eksempel bliver resultatet et tal mellem 4 og 18).

FIGURER

"Drager og Dæmoner" kan spilles helt uden spilleplader, kort eller færdige historier. Men spillet bliver mere nærværende, hvis spillerne har noget konkret af rette sin opmærksomhed imod. Stiller man f.eks. figurer op på et bord, kan alle lettere forestille sig hele situationen. Desuden opstår der ofte situationer, hvor det kan være vigtigt at vide, hvordan rollepersonerne står i forhold til hinanden og omgivelserne. Dette er især tilfældet under kamp. Bruger I figurer som symboliserer rollepersonerne, undgår I mange unødvendige diskussioner om hvem, der stod hvor. Står figurerne på bordet, er det f.eks. let at se, om nogen står i vejen for andres pile eller hvem der f.eks. først vil blive overmandet af et monster, der pludseligt dukker op.

Det er også fornuftigt allerede fra starten at organisere en særlig marsch-orden, d.v.s. at man placerer figurerne i den orden de skal have, når de senere skal bevæge sig. Går (eller rider) de i én lang række eller går de to og to? Hvem går forrest, og hvem går så tæt sammen, at de kan tale sammen? Holder de afstand eller går de lige i hælene på hinanden? Den slags er det godt at vide, hvis noget skulle ske. Gruppen kunne jo blive overfaldet eller møde nogen!

Med "Drager og Dæmoner" følger et ark med små, papfigurer, som du kan bruge til at markere både rollepersoner og andre væsner med. De kan klippes ud og bukkes, så de kan stå selv. I velassoterede forretninger med spil og legetøj findes der desuden små, fine figurer af tin — med masser af detajler — netop beregnet til rollespil. Har du lyst, kan du selv støbe dine tinfigurer. Der findes efterhånden en lang række støbeforme med figurer, der passer til spil af denne art.

Lidt ekstra udstyr i øvrigt kan gøre meget for at øge eventyrlysten. Har du en modeljernbane findes der sikkert der en masse tilbehør, som kan bruges; bygninger, træer, hegn, små sten o.s.v. Den slags detajler kan give nyt liv til et rollespil, der er ved at flade lidt ud, for med nye rekvisitter kan rollepersonernes kunnen sættes på nye spændende prøver. Kun smag og økonomi sætter grænser for tilbehør til spillet...

Spilleplader

Bruger du små figurer, kan det også være praktisk at have en spilleplade eller et spillebrædt at stille dem op på. Med dette spil følger en såkaldt spilleplade, som man kan stille figurerne op på under kamp f.eks. Spillepladen er kvadreret og hvert kvadrat svarer til 1,5 meter — det betyder, at man let kan vurdere afstanden mellem ting og figurer. Men udover at se, hvordan figurerne står i forhold til hinanden, kan man også have brug for at se, hvordan de er placeret i forhold til selve terrænet. Et god måde at klare det på er at beklæde spillepladen med gennemsigtig, selvklæbende plastfolie (kan købes hos papir- og boghandlere). Senere kan man så tegne terrænet op på spillepladen med vandopløselige tuscher. Men en fugtig klud kan man fjerne tegningen, når man har brug for et nyt terræn. Vinylbehandlede spilleplader kan dog også købes færdige.

Rollepersonen

Nu er tiden inde til at skabe en rolleperson til dig. Tag terningerne frem sammen med det medfølgende rolleskema, så alle data om din rolleperson kan blive noteret i skemaet.

SÅDAN BESTEMMES ROLLEPERSONENS EGENSKABER

Det første, du må gøre, er at bestemme hvilket slags væsen din rolleperson skal være. Første gang, man spiller, er det nok en god ide at lade alle rollepersoner være mennesker. Det bliver lettere både for SL og spillerne. Derefter gælder det om at bestemme de enkelte rollepersoners grundegenskaber. Dem er der syv af:

- Styrke (STY)
- Størrelse (STØ)
- Fysik (FYS)
- Smidighed (SMI)
- Intelligens (INT)
- Fysisk kraft (PSY)
- Karisma (KAR)

Som du kan se, er hver egenskab forsynet med en forkortelse bestående af tre, store bogstaver. I dette hæfte med regler bruger vi disse forkortelser for at markere at det f.eks. ikke drejer sig om "intelligens" i al almindelighed, men om en grundegenskab i et spil. Den kombinationer af terninger, der skal benyttes for at slå grundegenskaberne, er noteret ved hvert enkelt væsen.

De fleste synes, det er herligt at få en rolleperson med gode værdier i grundegenskaber. I hvert fald vil man gerne slippe for de virkeligt dårlige. På den anden side var der ikke meget spil tilbage, hvis alle havde maksimale værdier på alt — og rollepersoner med enkelte, dårlige værdier er faktisk ofte sjovere at spille end figurer med f.eks. gennemsnitsværdier i alting. Det er altså ikke en katastrofe, hvis du får et par lave, dårlige værdier.

Hvis du vil nedsætte risikoen for at få rigtigt dårlige værdier, så kan du f.eks. slå tre gange for hver grundegenskab — og så vælge det bedste af de tre resultater. Dette giver en større chance for at få en højere værdi end ved bare et kast. Det er SL, der bestemmer om denne metode må bruges, men samme regel skal gælde for alle spillere.

Her følger nu en beskrivelse af de forskellige grundegenskaber og deres betydning i spillet. Samtidig skal vi — som et eksempel — slå os frem til en rolleperson i menneskeskikkelse. Ham kalder vi for Turgor.

STY

STY står for styrke. Det er et mål for rollepersonens muskelstyrke. Det er bestemmende for, hvor meget han kan bære eller løfte — og hvor let han kan gøre det. Et meget højt tal i STY kan også sige noget om, hvor stor skade rollepersonen kan gøre i en slåskamp.

For at få slået os frem til vort eksempel Turgor bruger vi normalmetoden, d.v.s. ingen kunstgreb for at tillempe resultatet. Vi slår altså tre sekssidede terninger, og får resultatet 5, 5 og 3. Summer er 13, hvilket er Turgors STY. En ganske god styrkeværdi.

STØ

STØ står for størrelse. Tal her viser noget om rollepersonens vægt. Når vægten er bestemt, må rollepersonens højde vurderes. Brug din sunde fornuft her. STØ og FYS bestemmer tilsammen f.eks. hvor mange slag en rolleperson kan tåle under en slåskamp. Desuden har STØ betydning, hvis rollepersonen vil forsøge at klemme sig gennem en snæver åbning eller, hvis nogen forsøger at løfte ham.

Størrelsestabel

STØ	Vægt (ca kg)		Vægt (ca kg)
1	5	13	85
2	10	14	90
3	20	15	95
4	30	16	100
5	40	17	110
6	50	18	120
7	55	19	130
8	60	20	140
9	65	21	150
10	70	22	160
11	75	23	170
12	80	24	180

Eksempel: For Turgors vedkommende viser terningerne 4+1. Hertil lægges 6, da han er et menneske (2T6+6). Resultatet bliver derfor 11 i STØ. Det indebærer at han vejer ca. 75 kg (se tabel). Bagefter bestemmer hans spiller, at Turgur er 170 cm høj. En højde han finder rimelig.

FYS

FYS står for fysik. Det er et mål for rollepersonens sundhed, og det afgør f.eks. hans modstandskraft mod gift og sygdomme. Ligeledes bestemmer FYS hvor længe, man orker at ar-

bejde rent fysisk. Det bestemmer også (sammen med STØ), hvor svære skader rollepersonen kan tåle, inden han bliver bevidstløs eller dør.

Vi slår 4, 5 og 1 på de tre terninger. Det giver Turgor en FYS på 10. Han har altså en helt normal fysik.

SMI

SMI står for smidighed. Talangivelser her er et mål for, hvor hurtigt rollepersonen kan bevæge sig. Denne egenskab afgør, hvor dygtig han er med et våben i hånden og hvem, der slår først i en kamp. SMI påvirker også rollepersonens muligheder for at springe til siden for noget, der kommer lige imod ham, f.eks. en rullende klippeblok eller en angribende ulv, der springer frem lige pludseligt.

Turgor har en ganske god SMI. Terningerne giver 6, 4 og 2 — altså 12.

INT

INT står for intelligens. Det er et mål for, hvor let (eller svært) man har ved at forstå og tilegne sig kundskaber. Denne grundegenskab er særlig vigtig for troldmænd, da den har betydning for evnen til at anvende magi. Da en intelligent person har lettere ved at lære nye ting bliver INT også et mål for, hvor vidende rollepersonen er. Derfor bruger man f.eks. INT for at afgøre om en rolleperson ved noget, som spilleren ikke ved noget om — og omvendt. Spilleren kan jo have erfaringer, som rollepersonen ikke har — eller omvendt.

Vi slår 3, 3 og 5 for Turgor. Det giver ham en INT på 11.

PSY

PSY står for psykisk kraft og for mulighederne for brug af magisk kraft. Talværdierne angiver først og fremmest hans muligheder for at anvende eller modstå magi, men PSY-tallet siger også noget om på hvor god en fod en person er med omverdenen og universet.

Terningerne giver 6, 1 og 1 — og Turgors PSY bliver altså 8. Han bør nok ikke give sig i kast med magi. Dertil er tallene for lave.

KAR

KAR står for karisma. Denne grundegenskab indbefatter bl.a. charme, personlig udstråling, lederegenskaber og i en vis udstrækning også udseende. Den, der har en høj KAR, har en større chance end andre for at blive modtaget venligt af fremmede, at få folk til at adlyde ordre og anskaffe sig loyale tjenere. KAR fortæller også noget om en persons tiltrækningskraft over for det modsatte køn.

Vi slår 3, 4 og 2 på de tre terninger, og Turgors KAR bliver 9 — lidt under gennemsnittet.

Turgor

Sammenstiller vi nu Turgors grundegenskaber, ser de sådan ud:

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

Disse data noterer Turgors spiller i rolleskemaet.

KROPSPOINTS - OM AT TÅLE SKADER

Alle levende væsner har et antal kropspoint, der bestemmer hvor mange skader, de kan tåle, før de dør. Kropspoint forkortes KP. Når nogen skades trækkes et antal kropspoint fra. Man bliver bevidstløs, og man risikerer at forbløde og dø, når man ikke har flere KP tilbage. Antallet af KP findes ved at dele FYS + STØ med 2 — eller sagt på en anden måde: KP er gennemsnittet af FYS og STØ (afrundet opad).

Turgor har STØ 11 og FYS 10. Hans KP bliver (11+10):2 = 10,5, hvilket afrundes til 11.

BÆREEVNE

Din rolleperson orker kun at bære på en begrænset mængde ting og sager. De vejer alle et vist antal belastningspoint (forkortes BEP). 1 BEP er ca. 3 kg, og en rolleperson kan bære lige så mange BEP som værdien af hans STY. Hvis han prøver at bære mere, kan han ikke bevæge sig uhindret. Den tunge byrde vil betyde, at han går langsommere og kæmper dårligere.

Turgor har STY 13. Hans BEP er da også 13 — eller sagt på en anden måde: Hans bæreevne er ca. 39 kg.

Hvor meget de enkelte ting vejer står i kapitlet om udrustning.

SKADEBONUS

En rolleperson med en særlig høj STY og/eller STØ vil tilføje en modstander ekstra store skader i en kamp. Størrelse og styrke giver jo ekstra kraft i slagene. Denne evne til at ramme ekstra hårdt kaldes for skadebonus (forkortes SB). For at få overblik over en persons SB beregner vi først gennemsnittet af hans STY og STØ, d.v.s. STY + STØ delt med to (og evt. afrundet opad til nærmeste hele tal). Bagefter aflæses den SB-værdi, der gælder, i tabellen her.

Tabel over skadebonus

Gennemsnit	Skadebonus
1-16	Ingen
17-20	1T4 skadepoint
21-25	1T6
26-30	1T10
31-40	2T6
41-50	3T6
51-70	4T6
71-90	5T6
derudover pr. +20	1T6

Turgor har STY 13 og STØ 11. Gennemsnittet bliver altså: 13+11=24, delt med 2=12. Turgor er altså et stykke fra at få nogen skadebonus.

ART/RACE

De fleste rollepersoner er mennesker, men rollepersoner kan også være væsner af helt andre arter. Du kan f.eks. være en dværg eller elv. SL bestemmer hvilke arter, der kan anvendes. Ikke at være et menneske giver både fordele og ulemper. Ikke mindst kan det være svært at være en fremmed i et miljø, hvor de fleste andre er mennesker.

KØN

Her findes to muligheder: mand eller kvinde. Valget er dit.

ROLLEPERSONENS NAVN

Dit valg af navn, kommmer an på historien og spillets stil. I nogen spil findes der ingen begrænsninger, men det mest almindelige er, at man forsøger at finde en vis ensartethed i valg af navne. Det giver spillet et lidt større skær af virkelighed. Udspiller eventyret sig f.eks. i et vikingemiljø er navne som Ulf, Orm eller Brynhildur gode. Dukker der dér pludselig navne op som Dragos eller Buffalo Bill, så ødelægges spillets stemning og atmosfære. Det er muligt at det hele ender i skæg og ballade — og det er ok, hvis man er enige om, at det er den vej spillet skal gå. I den sidste ende er det et spørgsmål om smag og behag.

Kan du slet ikke komme på et godt navn, så find et i en bog. Vælg dog ikke navne som f.eks. Aragorn, Frodo eller Conan, som dine medspillere helt automatisk vil associere til en virkelig eller opdigtet person, som alle kender. Det er bedre med et mere ukendt navn — og så selv forme rollepersonens egenskaber.

ALDER OG BAGGRUND

Hvis SL tillader det, kan du selv vælge hvor gammel din rolleperson skal være. De fleste plejer at være ret unge, når de begiver sig ud på eventyr.

Som regel finder SL på en brugbar baggrundshistorie for alle rollepersonerne. Det kan dreje sig om f.eks. fødested, placering i familien og social status. Er personen familiens ældste søn — og arving — eller er han måske et uægte barn? Er han familiens øjesten — eller dens sorte får? Tilhører han en adelig familie — eller er han bondesøn? Disse ting kan have betydning i spillet, og være med til at give det virkelighedspræg.

REDNINGSKAST

I visse tilspidsede situationer har man brug for sine grundegenskaber for at klare sig. Hvordan udfaldet bliver, afgøres med et såkaldt redningskast, d.v.s. et terningkast, der er afhængig af en af grundegenskaberne. Da man kan forestille sig uendeligt mange forskellige situationer, nytter det ikke at opstille én, præcis regel, som dækker alle situationer. Men hyppigst vil man benytte et redningskast, når der ikke findes andre regler, som man kan benytte for at afgøre, hvad der skal ske.

Ved et redningskast benytter du "Modstandstabellen". Du finder talkolonnen udfor din rollepersons værdi (i den grundegenskab sagen drejer sig om) under AKTIV i den store

Modstandstabel

AKTIV

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

Skal dit forehavende lykkes: Slå da med 1T100 et tal lavere eller lig med den angivne værdi.

tabel. Derefter er det op til SL at bestemme situationens vanskelighed — enten ved at anvende reglerne (se tabel nedenfor) eller — hvis der ikke er hjælp at finde i den aktuelle situation — ved selv at placere vanskelighederne på en skala fra 1-25. Det tal, SL kommer frem til, findes på den anden akse med overskriften MODSTAND i den store "Modstandstabel". Derefter finder SL det tal, der står i tabellen, hvor de to kolonner mødes. Kan du slå under eller lig med dette tal med 1T100, kan du klare den situation, du er i.

Tabel over sværhedsgrader

Sværhedsgrad	Modstand
Meget let	1
Let	5
Middelsvært	10
Svært	15
Meget svært	20
Ekstremt svært	25

Situationens art	Berørt grundegenskab og modstandens art
Udrede et tankeproblem	INT mod problemets sværhed
Undvige en faldende klippeblok	SMI mod klippeblokkenes antal
Undvige pile, der skydes fra en fælde	SMI mod fællens snedighed
Løfte noget ekstra tungt	STY mod byrdens vægt (BEP)*
Modstå gift, der er trængt ind i kroppen	FYS mod giftens styrke**
Skubbe en dør op	STØ mod dørens tykkelse

* Vægt: For at finde den værdi, der skal aflæses i modstandstabellen, må byrdens BEP deles med 3. Det betyder f.eks. at en person med STY 10 vil have ca. 50% chance for at løfte 30 BEP (hvilket svarer til godt 90 kg).
** Gift: Hvis redningskastet lykkes, så halveres den skade rollepersonen lider p.g.a. giften.

Eksempel: Turgor, som har STØ 11, befinder sig foran en dør, der tilsyneladende er gået i baglås. Han vælger at prøve at skubbe døren op — og kaster sig mod den med hele siin vægt. SL bestemmer at denne opgave er middelsvær (det beror i dette tilfælde på låsens kvalitet), og problemet får 10 i sværhedsgrad (modstand). Sættes disse tal ind i modstandstabellen, finder SL ud af, at Turgor må slå under eller lig med 55 med 1T100 for at kunne skubbe døren op.

PROFESSION

Næste trin er at give din rolleperson et arbejde, en profession. En rolleperson er ikke helt nyfødt, når spillet starter. Vi må gå ud fra at han eller hun har et arbejde, som vedkommende har beskæftiget sig med tidligere og derved lært sig en række forskellige færdigheder: Hver profession har nemlig sine egne helt specielle færdigheder.

Du kan selv vælge, hvilken profession din rolleperson skal have. Det er dog visse begrænsninger. For at kunne bestride visse hverv kræves det nemlig at din rolleperson har tilstrækkeligt gode værdier (høje tal) på visse grundegenskaber. Dette står angivet ud for hver titel i Professionstabellen.

Derudover er der specielle krav for at blive troldmand. Det er nu en gang kun en brøkdel af menneskeheden, der har indsigt i at manipulere med de magiske kræfter. Når du skaber din rolleperson skal du lægge din persons PSY og INT sammen — og der efter slå 1T100. Viser terningskastet tal, der er lig med eller lavere

Professionstabel

Profession	Krav	Antal sølvmønter til start
Kræmmer	INT 9+	(INTxKAR)x4T3
Tyv	SMI 9+	(SMIxSMI)x2T3
Troldmand	INT 9+	(INTxPSY)x3T3
Kriger	STY 9+	(STYxSMI)x2T3
Lærd mand	INT 9+	(INTxINT)x3T3
Jæger	—	(SMIxFYS)x2T3
Stimand	—	(STYxSMI)x2T3
Pirat	—	(STYxFYS)x2T3
Ridder	STY 9+	(STYxINT)x4T3
Munk	—	(INTxFYS)x2T3

end PSY+INT, kan din rolleperson blive troldmand, hvis du vil. Er tallet imidlertid højere kan rollepersonen aldrig blive troldmand (dette skal dog ikke forhindre ham i at bruge ting med magisk kraft).

Hver profession har en række parate færdigheder. Disse findes noterede under beskrivelsen af hver enkelt profession. Står der ikke andet i teksten, må hver rolleperson vælge sig otte af de færdigheder, der står nævnt ved den pågældende profession. Disse færdigheder har han eller hun lært sig før spillet begyndte. Ud af de otte vælges tre, som rollepersonen er ekspert i. De fem resterende færdigheder har personen så bare almindelig kendskab til.

Selv om en nystartet rolleperson bare må vælge op til otte færdigheder, så er der intet til hindring for, at han eller hun kan lære sig nye færdigheder, når rollepersonen nu er med i spillet — også selv om færdighederne måske ligger uden for den egentlige profession.

Valgt kunnen	Procentchance
Ekspert	Grundegenskab x 2+50
Normal	Grundegenskab x 2+20

Når det gælder våbenfærdigheder er udfald og parering seperate færdigheder — også selv om det drejer sig om samme våben. Vælger spilleren en våbenfærdighed blandt sine professionsfærdigheder, opnår han dog en ekstra kunnen, både når det gælder udfald og parering med det valgte våben. Dette er en regel, der kun gælder, når man skaber en helt ny rolleperson. Afrund alle tal til nærmeste 5 (procent).

Eksempel: Turgor har valgt at blive kriger. Han vælger at få ekspertkunnen i våbenfærdigheden Slagsværd og i at Svømme og Ride. Alle tre færdigheder afhænger af SMI, der i Turgors tilfælde er 12. Turgors procentchance for de tre valgte færdigheder bliver altså 2 x 12 + 50 = 74 (afrundes til 75) procent.

EJENDELE

Alle rollepersoner begynder spillet med det tøj, der passer til den profession, man har eller har haft tidligere. Desuden starter hver rolleperson med et vist antal sølvmønter — alt afhængig af hvilken profession, man har valgt (se tabel). Med disse penge må spilleren sørge for at udruste sin rolleperson på bedst mulige vis. Rækker pengene ikke til er det op til SL at bestemme, om man må starte med flere penge før spillet starter — eller ikke!

PIRAT

Pirater er ikke altid den slags, der overfalder det første det bedste skib for at plyndre og røve. Der findes også hæderlige pirater, som tjener en konge eller en hersker — og som kun overfalder dennes fjender. Sådanne pirater kaldes ofte for fribyttere, og de må betale en del af udbyttet til herskeren, der så tilgengæld giver tilladelse til at piraten kan fortsætte sin hærgen på havene.

- Navigere
- Svømme
- Klatre
- Springe
- Søkyndighed
- Fremmede sprog (max. 2)
- Våbenfærdighed (max. 2 lette våben)
- Taksere

JÆGER

Jægeren holder som regel til i vildmarken og ernærer sig ved at fange dyr. Han spiser kødet og sælger en gang imellem et skind. Buen er hans våben og hans fornemmeste karakteregenskab er udholdenhed.

- Sporsans
- Snige sig
- Lytte
- Klatre
- Opdage fare
- Svømme
- Ride
- Skjule sig
- Våbenfærdighed (med 1 bue og pil + et let våben)
- Zoologi

RIDDER

Riddere er som regel eksperter i brug af tunge våben. Deres kampteknik går ud på at knuse modstanderen med styrke og vægt. Finesser er der ikke plads til. Derimod kan ridderen vise stor finesse i sin måde at optræde på. At udvise charme, at være galant overfor kvinder og at kunne musicere — det er ridderlige dyder! Ridderens mål med tilværelsen er som regel at skaffe sig egen jord og anden fast ejendom, som f.eks. huse og borge.

- Førstehjælp
- Spille og synge
- Skak og brædtspil
- Ride
- Heraldik
- Fremmede kulturer
- Våbenfærdighed (med max. 3 valgfrie)
- Fremmede sprog (1 valgfrit)

KRIGER

En kriger er som regel en omvandrende lykkejæger, hvis sværd er til salg for penge og ære (mest penge!). Han er som regel altid klar til et nyt, spændende eventyr — især hvis det kaster penge af sig! Men han er selvstændig og bryder sig ikke om overdreven disciplin. Derfor er han ikke lun på at være livvagt eller soldat i nogen hær.

- Opdage fare
- Ride
- Våbenfærdighed (med max. 3 valgfrie)
- Skjule sig
- Klatre
- Springe
- Taksere

KRÆMMER

Rollepersonen har beskæftiget sig med handel under en eller anden form, og han har lært sig det, der er nyttigt at vide, hvis man vil tjene penge på at købe og sælge. En kræmmer er som regel mest interesseret i penge og kostbare varer — alt fra klæde og krydderier til guld og ædelstene.

- Købslå
- Opdage fare
- Læse og skrive
- Tale fremmede sprog (max. 3 valgfrie)
- Våbenfærdighed (med 1 let våben)

LÆRD MAND

En lærd mand eller kvinde er som et omvandrende leksikon. Personens største interesse her i livet er at få endnu større viden om de mange ting, som han eller hun nu er interesseret i. Alle penge går til bøger og til rejser til fjerne steder — for at besøge et bibliotek f.eks. Våbenøvelser er der ikke tid til, men den lærde er ofte interesseret i at følge med på eventyr for at skaffe sig nye kundskaber — eller penge til at købe bøger for. Den lærde tager som regel også penge for at dele ud af sin store viden.

- Historie
- Geografi
- Læse og skrive
- Tale fremmede sprog (max. 5)
- Botanik
- Zoologi
- Førstehjælp
- Heraldik
- Navigation
- Fremmede kulturer

TROLDMAND

En troldmand anvender magi for at nå sine mål. Som regel er troldmænd mest interesserede i at videreudvikle egne magiske evner for derved at få større magt over omgivelserne.

- Læse og skrive
- Besværgelser (max. 4 valgfrie)
- Andre færdigheder (max. 3 valgfrie, dog ingen våbenfærdigheder)

TYV

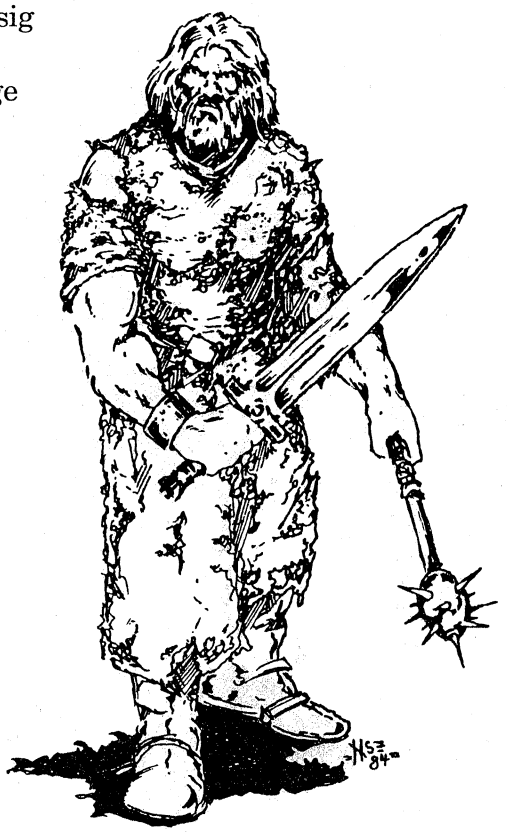
At være tyv og bedrager behøver ikke nødvendigvis at betyde at man er styg, hensynsløs og ond. Man er måske blevet tyv for simpelthen at overleve. Vi går ud fra, at rollepersonen har tilbragt en del tid i byens skumleste kvarterer. Her har han måttet klare sig med list og lusk, og har derigennem udviklet en række særlige talenter. Tyve bruger som regel kun en dolk som våben og bærer sjældent tunge, uformelige rustninger. De foretrækker list og behændighed fremfor styrke og åbenlys vold.

- Dirke låse op
- Afmontere/opsætte fælder
- Hasardspil
- Lytte
- Finde skjulte ting
- Skjule sig
- Snige sig
- Stjæle ting
- Klatre
- Springe
- Våbenfærdighed (dolk)
- Taksere

STIMAND

Dette et er menneske, der helst holder til ude på landet, gerne i områder hvor det er let at skjule sig som f.eks. i skove. En del stimænd stjæler og plyndrer udelukkende fra de rige, men nogle få kaster sig også over fattige og svagelige. Stimænd foretrækker en lettere rustning — f.eks. af læder. De lever ensomt, to og to eller i større bander på ca. 20 mand. De store røverbander plejer ofte at erklære et helt landområde for "deres". De, der passerer, må så betale told, for at komme igennem området.

- Våbenfærdighed (2 valgfri, lette våben)
- Skjule sig
- Taksere
- Snige sig
- Klatre
- Springe
- Lytte



MUNK

En munk i Drager og Dæmoner er en person, der hengiver sig til strenge bodsøvelser og meditation. Han er derimod ikke specielt interesseret i penge og andre verdslige ting. Han tænker dog på de fattige og hjælper dem med penge og pleje. Han ved ofte noget om botanik og han kan lave medicin af helbredende urter. Munke er bundet af løftet om at leve i fattigdom. De må derfor ikke eje kostbare våben eller rustninger og munke slås derfor mest med deres vandringsstav.

- Botanik
- Førstehjælp
- Historie
- Springe
- Lytte
- Læse og skrive
- Svømme
- Fremmede sprog (max. 2 valgfrie)
- Opdage fare
- Våbenfærdighed (med 2H træstav)
- Zoologi

Færdigheder

Din rolleperson er ikke almægtig. Der findes grænser for, hvad han kan klare. Visse ting er selvfølgelig så lette at udføre, at man kan gå ud fra at de altid lykkes under normale omstændigheder. Det kræver ikke specielle evner at gå, løbe, tale, se og lytte. Vi kunne kalde den slags ting for dagligdags handlinger. Andre ting er ikke ligeså enkle, men kræver en vis kunnen eller held. Den slags ting, skal du ikke tro, at din rolleperson altid kan klare. Derfor må man slå en terning for at afgøre om rollepersonen nu også kan gøre det, han eller hun gerne vil.

Vær i øvrigt opmærksom på at daglidags handlinger, der skal udføres under vanskelige omstændigheder, også kræver et terningskast. Sidder du og taler med nogle kammerater, behøver du ikke nogen specielle færdigheder for at høre, hvad de siger. Men står du derimod foran en lukket dør og lytter efter, om der er noget bag døren (måske et monster), så er det ikke sikkert din hørelse er god nok. Alle dagligdags handlinger, der kræver en større præcision end normalt (f.eks. at springe ekstra langt eller løbe ekstra stærkt) kræver et kast med terningen.

Faktisk gælder disse forhold for næsten alle færdigheder: at hugge brænde er en dagligdags handling, men at kæmpe med en økse mod en fjende er en færdighed som kræver et terningkast. At vifte lidt med et sværd er ingen kunst, men at ramme en modstander kræver kunnen. Din rolleperson har en vis chance — udtrykt i procent — og det gælder derfor om at slå under eller lig med denne værdi med 1T100 for at klare opgaven.

GRUNDCHANCE

Alle rollepersoner har fra starten af spillet visse chancer for på forhånd at kunne en del færdigheder (rollepersonen er jo ikke helt nyfødt, men har jo allerede en vis erfaring). Den chance, din rolleperson har fra spillets begyndelse, kaldes GRUNDCHANCEN. Denne chance er igen afhængig af visse grundegenskaber. Hver færdighed hænger nemlig sammen med én bestemt grundegenskab, og i de fleste tilfælde er grundchancen lig med rollepersonens værdi i netop den grundegenskab. Færdigheden at lytte hænger f.eks. sammen med grundegenskaben INT. En person med INT 10 har da 10 procents grundchance for at kunne høre noget, der er svært at opfatte. Afrund alle tal til nærmeste femtal. Enkelte færdigheder er så specielle, at man ikke har nogen chance for at magte dem, hvis man da ikke har trænet netop den pågældende færdighed specielt. Har man ikke det, er grundchancen 0 procent. De gældende grundchancer står i Grundchancetabellen.

Grundchancetabel

Færdighed	Grundegenskab	Grundchance
Afmontere/opsætte fælder	SMI	0
Botanik	INT	0
Dirke låse op	SMI	0
Finde skjulte ting	INT	INT x 1
Fremmede kulturer	INT	0
Førstehjælp	INT	INT x 1
Geografi	INT	0
Hasardspil	INT	INT x 1
Heraldik og Genealogi	INT	0
Historie	INT	0
Klatre	SMI	SMI x 1
Købslå	KAR	KAR x1
Lytte	INT	INT x 1
Læse og skrive	INT	0
Navigere	INT	0
Opdage fare	PSY	PSY x 1
Overtale	KAR	0
Ride	SMI	SMI x 1
Skak og Brædtspil	INT	0
Skjule sig	SMI	SMI x 1
Snige sig	SMI	SMI x 1
Sporsans	INT	INT x 1
Springe	SMI	SMI x 1
Stjæle	SMI	SMI x 1
Svømme	SMI	SMI x 1
Synge og spille	KAR	KARx1
Søkyndighed	INT	INT x 1
Taksere	INT	INT x 1
Tale fremmede sprog	INT	0
Våben — angreb	SMI	SMI x 1
Våben — parere	SMI	SMI x 1
Zoologi	INT	0

TERNINGKAST FOR FÆRDIGHEDER

Det er SL, der siger til spilleren, hvornår en bestemt færdighed skal anvendes. SL bedømmer den situation, som rollepersonen befinder sig i. Måske er den så vanskelig, at rollepersonen ikke kan klare sig med sin normale procentchance. I så fald nedsætter SL rolleper-

sonens procentchance for den pågældende færdighed med det antal procent, som han eller hun nu finder rimeligt. Er situationen lettere kan SL øge rollepersonens procentchance.

Når dette er på plads slår rollepersonens spiller 1T100. Er resultatet lig med eller lavere end procentchancen, så har rollepersonen held med sit forsøg i den pågældende færdighed. Er resultatet højere end procentchancen mislykkes forehavendet.

Perfekte kast

Det sker, at man kan klare noget bedre end forventet. Hvis en rollepersons chance for at magte en situation er 50% eller lavere, og han så slår 01, så er kastet perfekte. Det betyder at han har klaret situationen særdeles godt. Er chancen 55-100% regnes 01-02 som det perfekte kast; 105-150% 01-03 osv.

Resultatet bør være at rollepersonen får nogle fordele. Det kan naturligvis være svært at give fordele i visse færdigheder, men er det muligt, må spillederen forsøge at give noget ekstra — eller i det mindst påpege at rollepersonen gjorde det, han nu gjorde, så overbeviste at alle blev imponerede. Den der klatrer eller svømmer orker pludseligt at fordoble sin hastighed; den der lytter eller forsøger at finde skjulte ting bliver helt sikker på at have hørt og set alt og tyven kan næsten stjæle tøjet af sit offer uden at nogen mærker noget f.eks. I kamp betyder et perfekt kast med terningen at udfaldet er så vel udført, at det gør maksimal skade på målet samt at evt. pansre eller magiske forsvarsværn ikke har noget effekt. Udfaldet kan dog pareres og et skjold eller et våben kan afbøde skaden.

Fumle-slag

Det er dog også muligt for en rolleperson at fejle totalt. Hvis hans kunnen i en færdighed er 50% eller lavere betyder et terningkast på 99-00 (altså 99-100) at rollepersonen har fumlet i det. Fra og med en kunnen på 55% eller højere regnes et 00-slag for fumlen.

At en rolleperson fumler i det betyder at den som klatrer falder ned, den som springer snubler og styrter, den som svømmer drukner (hvis han da ikke får hjælp), den som rider falder af hesten, lommetyven opdages med hånden nede i ofrets lomme osv.

Fumle-tabel

1T100	Nærkampsvåben	Projektilvåben	Naturlige våben
01-60	Våbnet tabes på jorden.	Våbnet tabes på jorden.	Snubler og falder.
61-90	Våbnet kastes 1T4+1 kvadrater væk.	Våbnet knækker.	Mister balancen. Kan ikke angribe i næste kamprunde.
91-00	Våbnet beskadiges. Den skade, der skulle være udført på målet, overgår nu våbnet selv.	En ven rammes.	Rammer sig selv. Den skade våbnet forvolder tilføjes rollepersonen.

Hvis rollepersonen fumler med et eller andet under et udfald i kamp, bliver resultatet lidt forskelligt alt efter hvilket våben, han benytter. Slå 1T100 en gang til — og aflæs på fumletabellen.

ERFARING

Ved at skaffe sig praktisk erfaring kan man blive bedre til at klare visse sager. I Drager og Dæmoner betyder det, at man forøger sin procentchance i de enkelte færdigheder. Du starter med en grundchance — som forklaret tidligere — samt med det, du har kunnet lære dig via din profession (se afsnittet om profession). Siden kan du teoretisk set nå op på 100% eller endnu højere ved erfaring. Men der går mange eventyr inden du når så langt!

I løbet af et eventyrspil kommer rollepersonerne sikkert ud for mange situationer, hvor de får brug for deres færdigheder. Hver gang en rolleperson med succes gør brug af en færdighed, er der en vis chance for, at han eller hun lærer noget af det — og at vedkommende er endnu dygtigere til netop den færdighed i næste eventyr.

Det tæller ikke, hvis du bare har forsøgt. Du skal også have klaret opgaven. Det betyder ikke noget, hvor mange gange du har haft held eller

uheld i løbet af eventyret. Bare du har klaret opgaven en gang, får du automatisk muligheden for at blive bedre. Du kan dog ikke blive bedre under det eventyrspil, der er igang, men kun fra eventyr til eventyr.

Efter spillet tager SL sine noter frem. Her står alt om, hvad rollepersonerne har gjort. Han må også holde orden på, hvilken procentchancer rollepersonerne havde i deres respektive færdigheder før eventyrspillets start. Han trækker den gamle værdi fra 100. Ud fra det nye tal findes rollepersonens indlæringschance: Med 1T100 skal du nemlig slå under eller lig med tallet for kunne blive bedre. Klarer du dette, så forøges en persons kunnen i den pågældende færdighed med 5% i næste eventyrspil.

Eksempel: Turgor klarede to færdigheder med succes i det netop afsluttede eventyr: Springe og klatre. Han havde tidligere 10% chance i at springe og 45% chance i at klatre. Vi trækker nu disse tal fra 100 for at finde Turgors indlæringschance. For "spring" bliver indlæringschancen 100-10 = 90%. Skulle Turgor nu have held til at slå under eller lig med 90 med 1T100, er hans spring-chance forøgede med 5% i næste eventyr. For "klatre" bliver indlæringschancen 100-45 = 55% For at forgøge sin kunnen i at klatre må Turgor slå under eller lig med 55.

Som du kan se, så har du lettere ved at klare noget, jo større kunnen du har på området. Men samtidig er det også sværtere at forøge sin kunnen inden for netop dét område.

Læg også mærke til at våbenfærdigheder kun gælder for et bestemt våben. Bliver du f. eks. bedre til at angribe med kortsværd, bliver du ikke dermed bedre til at slås med slagsværd.

TRÆNING

Der findes muligheder for at øge sin kunnen i nogle færdigheder ved træning. I færdigheder hvor grundchancen er 0, MÅ man simpelthen træne for at skaffe sig lidt rutine. For at træne kræves:

- Rollepersonen må finde en læremester, der er villig til at undervise i den pågældende færdighed. Kun en person, der har opnået en kunnen på mindst 90% i færdigheden — og som desuden har en INT på mindst 12 — kan fungere som lærer. Den slags personer findes der ikke mange af. Som regel findes de kun i større byer.

- Rollepersonen må betale sin læremester. Normalt koster det lige som mange guldmønter, som tallet i det niveau, man vil træne sig op til. Man kan ikke øge sin formåen mere end 5% ad gangen gennem træning, så at træne sig op fra 45% til 50% koster altså rundt regnet 50 guldmønter. Bemærk at alle våbenfærdigheder koster det dobbelte. Rollepersonens KAR kan muligvis påvirke prisen noget — opad eller nedad.

- Desuden må rollepersonen kunne afse den tid, som træningen tager. Det tager nemlig ligeså mange dage som tallet i det procentniveau, man træner mod at nå. At træne fra 30% til 35% tager altså 35 slidsomme dage, der kun går med at træne. Den tid man får til overs går til at spise og sove.

Når man via træning har forøget sin kunnen med 5%, kan man ikke træne igen, før man har forøget sin kunnen med andre 5% gennem erfaring. Man kan altså ikke træne sig op med 10% ved at betale mere og knokle mere. Man må en tur ud i det virkelige liv — og først når man har forøget sin kunnen gennem erfaringer fra eventyret selv, kan man vende tilbage og træne yderligere 5%.

Der findes dog en øvre grænse for, hvor meget man kan optræne sine færdigheder. En rolleperson kan kun træne sig op til maksimalt fem gange den berørte grundegenskab for hver færdighed. Således kan en person med SMI 12 ved træning maksimalt opnå 60% i en færdighed som "at snige sig". Over dette niveau kan man kun øge sin dygtighed ved erfaring.

FÆRDIGHEDERNE OG DERES BETYDNING

Her følger nu en kort beskrivelse af hver færdighed, hvad den indebærer, og hvornår den skal anvendes (d.v.s. hvornår du skal slå en terning for den).

Afmontere/opsætte fælder

Kunsten er at opsætte eller uskadeliggøre fælder, som andre har sat. SL kaster altid terningen: mislykkes det, mens du er ved at sætte en fælde op, betyder det, at rollepersonen tror at fælden fungerer. Mislykkes det, mens du er ved at afmontere en fælde, sker der som regel ikke noget — men fumler du i det, så udløses fælden.

Botanik

Du skal kunne genkende planter og træer og vide noget om deres egenskaber, f.eks. om de er giftige eller spiselige.

Dirke låse op

Et vellykket kast betyder at du har fået dirket låsen op. For at kunne benytte den færdighed må du dog selv have et sæt dirke. Har du ikke det, halveres din chance.

Finde skjulte ting

Det gælder om at opdage ting, der er svære eller umulige at se med det blotte øje. Den kunnen kan bl.a. bruges til at finde skjulte døre eller til at afsløre, om en anden rolleperson har en rustning på under sit tøj.

Fremmede kulturer

Viden om fremmede kulturer, skikke og sociale struktur f.eks. Hver kultur — bortset fra ens egen — er seperate færdigheder. Man bør kaste en terning om ugen, mens en rolleperson befinder sig i en fremmed kultur. Er resultatet dårligt betyder det, at rollepersonen er kommet til at bryde nogle lokale love og nu risikerer straf. Et vellykket kast betyder, at man bliver accepteret som normal — og et perfekt kast betyder så, at man har opført sig så godt, at man nu bliver anset for at være uhyre kultiveret.

Førstehjælp

Her gælder det om at kunne forbinde skader. Et vellykket slag betyder at man har kunnet standse blodet, så den sårede ikke forbløder. I forbindelse med kamp eller ulykker kan den skadede få 1 KP tilbage efter førstehjælp, men dette kan dog kun ske én gang pr. situation. Er førstehjælp udført med held én gang, kan man ikke igen yde samme hjælp på samme person. Fumler man i sit kast betyder det, at man i stedet volder skade for et point.

Geografi

Viden om fjerne steder, deres beliggende, hvilke veje, der fører detil, hvor langt der er m.m.

Hasardspil

Hasardspil spilles i partier. Ved hvert parti lægger alle deltagende spillere en vis sum penge i puljen. Derefter slår hver spiller 1T100. Resultatet fra hver enkelt spiller lægges til hans kunnen i færdigheden Hasardspil. Højeste sum får puljen. Skulle to eller flere spillere få samme sum, så fortsættes spillet til én vinder er fundet.

Heraldik og genealogi

Du skal kunne afgøre, hvem en person er efter at have set vedkommendes skjold og våben, samt kunne vide hvem, der er i familie med hvem i magtfulde slægter.

Historie

Viden om hvad der er sket for længe siden.

Klatre

At klatre vil her sige, at man kan klatre op ad mure, træer, klipper o.s.v. Men læg mærke til at denne færdighed IKKE ophæver nogen naturlove. Uanset hvor dygtig man er, kan man altså ikke klatre op ad helt glatte flader. Ved særligt vanskelige opgaver kan SL kræve, at man har udrustning til bjergbestigning med sig — som f.eks. tov, hakke, hammer og kroge. Hvis man ikke har denne udrustning halveres chancen. Mislykkes terningkastet betyder det, at personen afbryder klatringen. Fumles der, falder personen ned.

Mens man klatrer, slår man normalt et Klatreslag for hver tredie meter. Har rollepersonen god tid og udviser ekstra forsigtighed kan han nøjes med et slag for hver tolvte meter.

Købslå

Talentet består i at købe billigt og sælge dyrt. Hver vare har en "rigtig" værdi. Når en person vil sælge en vare, så angiver han hvilken pris, han vil have. For hver påbegyndt 10%, som denne pris overstiger den rigtige pris, nedsættes personens "Købslå" med 10 procentenheder. Det omvendte gælder, hvis prisen ligger under den rigtige. Derefter dividerer man sælgerens nye værdi i færdigheden Købslå og køberens Købslå med 5. Sælgerens værdi skal derefter være større end køberens værdi på Modstandstabellen for at handlen skal kunne gå igennem. Mislykkes det for sælgeren, godtager køberen ikke prisen. Vil sælgeren fortsat handle må han nedsætte prisen med mindst 10% af den rigtige pris. Færdigheden Købslå bruges ikke i handel med standardvarer, da priserne her ofte er fastsat af de lav håndværkerne tilhører. Men færdigheden bruges ved handel med usædvanlige ting som f.eks. ædelsten.

Eksempel: Turgor forsøger at sælge en ædelsten, der er 50 guldmønter værd, for 55 guldmønter. Han har Købslå 70%. Da hans pris er 10% for høj nedsættes hans Købslå til 60%. Juveleren Shoni, der er interesseret i stenen, har Købslå 80%. Deles disse tal med 5 har Turgor 12 og Shoni l6. Det

medfører at Turgor har 30% chance for at overvinde Shoni efter Modstandstabellen. Turgor slår da 57 og Shoni accepterer derfor ikke hans tilbud. Turgor må sætte prisen ned med mindst 10% — i forhold til de 50 guldmønter — hvis han vil fortsætte handlen. Turgor forlanger nu 50 guldmønter for stenen. Hans Købslå nedsættes nu ikke. Turgor får 14 og Shoni 16 — hvilket giver Turgor en chance på 40%. Turgor slår 32 og Shoni slår til og køber stenen.

Lytte

Færdigheden sikrer, at du kan høre lyde, der er svære at opfatte. Du kan f.eks. høre, om der kommer nogen listende bag dig på stien i skoven eller om der pusler nogen rundt bag en lukket dør. For at lytte ordentligt må man stå absolut stille i mindst en kamprunde.

Læse og skrive

Færdigheden handler om at kunne læse og skrive ét sprog. Alle rollepersoner begynder spillet uden kundskaber i at kunne læse eller skrive noget sprog — heller ikke personens eget modersmål. Ønsker en spiller at hans rolleperson allerede fra begyndelsen skal kunne læse og skrive et sprog, må han vælge denne evne blandt professionsfærdighederne. Som ved færdigheden Tale fremmede sprog gælder det også her, at procentniveauet er et mål for, hvor godt man mestrer at læse og skrive det pågældende sprog. Kan man Læse og skrive til 50% eller mere behøver man kun kaste en terning, når det er virkeligt vigtigt at man læser rigtigt eller skriver klart og smukt — som f.eks. når det drejer sig om trylleformularer.

For at opnå denne færdighed findes der to forskellige måder. SL afgør hvilke der kan bruges i hans ellers hendes spil.

01%-24%
Man kan ikke læse eller skrive.

25%-49%
Man kan læse og skrive enkle tekster, men ikke særligt godt. Der er stor chance for at misforstå, da man let kludrer i lange stavelser.

50%-89%
Man læser og skriver godt, men ikke perfekt.

90%+
Kunsten at læse og skrive beherskes perfekt.

Alternativ 1: Da hvert sprog skrives med forskellige tegn, er hvert sprog en færdighed for sig. En forudsætning for at man skal kunne læse og skrive et sprog er, at man kan tale det (d.v.s. at man har et vist ordforråd). Derfor man kan aldrig have en større kunnen i at læse og skrive et sprog end i at tale det.

Alternativ 2: Vi går ud fra, at de fleste sprog bruger de samme skrifttegn. Man har ET procentniveau i Læse og skrive — og det kan derefter bruges i alle sprog, som man taler rimeligt (d.v.s. har 25% eller derover).

Navigere

Kunsten er at finde den rette kurs på havet ved hjælp af stjernerne. SL kaster for spilleren — men uden at vise resultatet. Rollepersonen ved derfor ikke om det vil mislykkes. Man kaster en gang for hver dag sørejsen varer. Mislykkes slaget betyder det, at man afviger 10% fra den rette kurs. Lykkes slaget derefter betyder det, at man igen er på rette kurs. Virkningen af et mislykket slag betyder altså ikke altid, at man kommer til et forkert sted, men det betyder i hvert fald at man bliver forsinket.

Opdage fare

Her gælder det om at opdage en fælde, et baghold eller enhver anden trussel inden ulykken sker. SL kaster for spillerne — uden at vise resultatet. Lykkes terningkastet bør SL give spilleren et klart vink om, at noget farligt truer — og om hvorfra faren kommer. Men præcis hvad faren består i bør han ikke afsløre. Kun at en fare lurer. Et perfekt kast medfører dog, at rollepersonen får at vide hvilken fare der helt konkret lurer. Hvis slaget mislykkes vil rollepersonen tro, at der ingen fare er på færde (hvis der altså findes en) eller at der er fare forude (når der så ikke findes nogen).

Overtale

Dette er kunsten at kunne belægge sine ord rigtigt, så man kan virke overbevisende på den eller de, man taler med. Det kan dreje sig om at holde en prædiken, som får alle tilhørerne til at tilbede en bestemt guddom — eller om at tale til en gruppe soldater for at opflamme dem til kamp. Det kan også dreje sig om at overtale en person til at gøre noget, han eller hun er tøvende overfor — eller at tale sig ud af en penibel situation. Naturligvis må man tage hensyn til

omstændighederne: Man kan ikke overtale folk til en hvilken som helst idiotisk ting. Dybt religiøse folk er svære at overbevise om, at de burde tilbede en ny gud — og soldater tager ikke gerne i kamp, hvis det er åbenbart selvmord. SL afgør hvad der er rimeligt.

Ride

Ridning under almindelige omstændigheder er en dagligdags handling, der ikke kræver noget terningkast. Derimod må man slå for færdigheden Ride, hvis en rolleperson forsøger at flygte eller ride usædvanligt hurtigt. Et kast kræves også hvis hesten skal springe over en forhindring. I sådanne tilfælde betyder et mislykket kast, at man falder af hesten og får 1T4 point i skade. Hvis en rolleperson vil kæmpe fra hesteryg benyttes den procentchance, der er lavest af Ride og den aktuelle våbenfærdighed.

Eksempel: Hvis Turgor har 50% i at ride og 75% i angreb med sit langsværd, så har han kun 50% chance for at ramme med sit langsværd, hvis han kæmper fra en hesteryg. I kamp betyder fumleri, at man falder af hesten og får 1T4 KP i skade.

Skak og brædtspil

At kunne spille skak og brædtspil. Her må man slå med terningen for hver enkelt spiller. Lykkes eller mislykkes kastet for begge, må man slå igen indtil kun én spiller lykkes. Han har da vundet partiet.

Skjule sig

Kunsten er at kunne gemme sig bag noget, der beskytter — f.eks. et træ, en busk eller en stor sten. Lykkes ens terningkast betyder det, at man ikke bliver opdaget. Den, der søger, vil dog altid finde én, hvis vedkommende kommer ind på 1 kvadrats afstand — eller hvis den søgende lykkes med færdigheden Finde skjulte ting indenfor en afstand af 6 kvadrater fra den, der skjuler sig.

Snige sig

Kunsten er at snige sig frem uden en lyd. Et slag, der lykkes, medfører at man kan snige sig ind på nogen — eller liste sig forbi en vagtpost f.eks. Rustninger af metal støjer. Bærer man en sådan halveres ens chance.

Sporsans

Den færdighed handler om at kunne spore, hvor nogen har gået, f.eks. ved at finde fodspor, afbrækkede kviste eller andre tegn, som folk eller dyr måtte efterlade sig. Det er SL, der alt efter situationen afgør, hvor ofte det er nødvendigt med terningkast. At spore nogen eller noget, der er gået over hårdt, klippefyldt terræn, er svært, men at finde spor gennem fugtig, leret jord er ren barneleg. Man slår oftere jo sværere terrænet eller situationen er at spore i.

Springe

Færdigheden går ud på at kunne springe ekstra langt, f.eks. over en stub eller fra et tag til et andet. Hovedreglen er, at en rolleperson kan springe to gange sin egen højde vandret — eller halvdelen af sin højde lodret — uden større problemer. Indenfor disse mål behøver man altså ikke kaste en terning.

Stjæle

Denne færdighed kunne også hedde lommetyveri. Kunsten at fiske noget ud af tøjet på en anden person. Ting, der har direkte kontakt med kroppen, som ringe, halsbånd og armbånd, er sværere at stjæle. Her halveres chancen.

Svømme

Hvis en rolleperson skal foretage sig noget i vand, der kræver mere end bare at flyde stille rundt, så kræves der et terningkast i færdigheden Svømme. Skal man svømme over længere strækninger kræves et kast pr. hundrede meter. Mislykkes slaget betyder det, at man ikke orker længere. Man må da forsøge at flyde og hvile sig i fem minutter, inden man kan fortsætte. Men først må man slå et slag for at se, om man overhovedet kan flyde. Mislykkes også det begynder man at gå til bunds. Efter tre sådanne mislykkede slag er man druknet. Et fumle-kast betyder at man får krampe og straks begynder at synke til bunds.

Forsøger en person at redde den druknende eller svømme under vandet kræves et slag for hver tiende meter. Et mislykket slag indebærer, at man tvinges til at svømme op til overfladen for at snappe luft. Man kan maksimalt svømme 50 meter under vandet.

Synge og spille

Denne færdighed handler om at kunne synge eller spille på forskellige instrumenter. Hvert instrument er en færdighed for sig. Procent-

chancen står her for hvor godt man behersker sit instrument.

Terningkast skal kun finde sted i de situationer, hvor det virkeligt et vigtigt at man spiller og synger godt, f.eks. hvis man bliver bedt om at spille for kongen eller for sin hjertenskær.

01%-24%
Man kan ikke spille noget, der er værd at høre på.

25%-49%
Man kan spille enkle stykker, f.eks. til høst-bal.

50%-89%
Men er en dygtig musiker, der kan spille offentligt f.eks. til bryllup.

90%+
En sand mester på sit instrument.

Søkyndighed

Denne færdighed indebærer at man ved noget om hvordan både og skibe i almindelig størrelse skal manøvreres og vedligeholdes. Det drejer sig bl.a. om at sætte sejl, ro, styre, krydse m.m.

Taksere

Her skal man kunne bedømme, hvad noget er værd i penge. SL slår dette slag for spillerne — uden at de får resultatet at se. Et mislykket slag betyder, at tingen bliver mere eller mindre værd, end dets virkelige værdi. Under normale omstændigheder rammer rollepersonen forkert med 10-20% i nedadgående retning, men fumler han kan han tage fejl med 100-200%.

Tale fremmede sprog

Talent for at kunne tale fremmede sprog. Hvert sporg er en færdighed for sig. Hvis SL ønsker det, kan han bestemme at selv dialekter, der afviger meget fra f.eks. modersmålet, skal anses for at være seperate færdigheder. Når det gælder netop denne færdighed kaster man aldrig en terning. Procentchancen er snarere et mål for, hvor godt man kan udtrykke sig på det sprog, der nu er tale om.

Under 25%
Sproget tales overhovedet ikke

25%-49%
Man kan sige enkelte ting med stærk accent — og med risiko for at blive misforstået. P.g.a. et beskedent ordforråd har man ret svært ved at forstå, hvad andre siger.

50%-89%
Man taler sproget godt — med et veludviklet ordforråd. Men det høres at man er udlænding. Man har let ved at forstå, hvad andre siger.

90%+
Man taler sproget så godt som en indfødt.

Modersmål
Alle rollepersoner starter med en færdighed på 90% i at tale eget modersmål. Beskrivelsen her gælder kun tale af fremmede sprog. At læse eller skrive er en helt anden sag. Se færdigheden Læse og skrive.

Våbenfærdighed

Der findes én våbenfærdighed til stort set alle våben — f.eks. armbrøst, bue og pil, langspyd, kortsværd og dolk. Se næste kapitel om kamp for nærmere detaljer.

Zoologi

Viden om dyrs og monstres levevis og adfærd. Skal også kunne genkende — og se forskelle — på forskellige dyr og monstre.

Камр

Drager og Dæmoner foregår i en primitiv verden, hvor politiet som regel glimrer ved sit fravær, og hvor det vrimler med farer. Derfor er det ofte nødvendigt for rollepersonerne at kæmpe for livet. Dermed opstår der spændende situationer, hvor spillernes evner i list og strategi sættes på en hård prøve. Det er grunden til at der er detaljerede regler for kamp.

I kampsituationer er det praktisk at bruge spillepladen og papfigurerne — eller tinfigurer — men det er ikke nødvendigt. Kampe kan udkæmpes uden disse hjælpemidler, men de giver et bedre overblik over situationen, så misforståelser kan undgås.

KAMPENS FORLØB

En kamp er et virvar af begivenheder, der kræver hurtige beslutninger, og som ingen har fuld kontrol over. For at bringe orden i dette kaos, må man benytte en række regler.

Under kampen inddeler man tiden i enheder på ca. fem sekunder. En sådan enhed kaldes for en kamprunde (KR). I løbet af en KR kan de kæmpende udføre forskellige ting i en bestemt rækkefølge.

Bruger man spillepladen vil man se, at den er inddelt i kvadratiske felter. Hvert felt er et kvadrat på 1,5 meter på hver led. For hvert væsen angives dets evne til at flytte sig (flytteformåen) i antal felter pr. KR. En persons flytteformåen er tilpasset forholdene under en kamp, hvor man må bevæge sig forsigtigt og have sin opmærksomhed åben i alle retninger. På et jævnt underlag kan en person under normale omstændigheder bevæge sig meget hurtigere.

Rækkefølge

Før kampen skal alle kampdeltagere slå hver sin 1T10 og lægge resultatet til sin SMI. De, der slår højst, skal gå først. På den måde kan man ordne alle deltagere i kampen efter tur. Får to deltagere samme resulat må de slå om for at deres indbyrdes placering kan ordnes.

Handlinger

Under en KR kan en kampdeltager udføre en række handlinger, der alle beskrives om lidt. SL må hele tiden lade sin sunde fornuft råde, når han overvåger kampen. Reglerne alene kan ikke dække enhver tænkelig situation, og SL må være forberedt på selv at tage beslutninger om det, der sker lige nu og her — og om hvor godt og hurtigt en rolleperson kan udføre en bestemt handling.

Fuld flytteformåen

Deltageren flytter sig så mange felter som hans egen flytteformåen tillader. Denne kan nedsættes f.eks. ved vanskeligt terræn. Det er klart at en person, der vader i en mose må have en nedsat flytteformåen. Det er SL, der afgør hvor meget den nedsættes.

Affyre et projektil

Deltageren står stille, sigter og affyrer sit projektilvåben.

Kaste et kastevåben

Deltageren står stille, sigter og kaster sit kastevåben.

Strid i nærkamp

Deltageren kan flytte sig med halvdelen af sin flytteformåen før selve kampen.

Forberede en besværgelse

Under denne handling koncentrerer troldmanden sig så stærkt, at han ikke kan gøre andet.

Besværge

Også under denne handling kan troldmanden ikke foretage sig andet.

Bytte våben eller samle et våben op fra jorden eller få/give det af/til en anden person

Spilleren kan f.eks. lægge sin bue og pil fra sig og trække sit sværd — eller give sin økse til en anden person. Samtidig med at personen udfører denne handling kan han flytte sig med halv flytteformåen.

Tale

Dette betyder at deltageren forsøger at sige en kort sætning, f.eks.: "Pas på, Thorvald — du har en ork bag dig!" Deltageren kan samtidig kun flytte sin halve flytteformåen. Enkelte ord som "Hjælp!" eller "Fremad!" tæller ikke.

Udføre en anden handling

Under en kamp er der mange ting, en deltager kan foretage sig, som ikke er taget med i denne opremsning. Måske vil han bruge en af sine færdigheder — f.eks. Finde skjulte ting — eller bare lede efter noget i sin rygsæk. SL må selv afgøre hvor lang tid det skal tage — og hvilke konsekvenser det kan få.

Under en kamp kan man udføre et angreb ELLER en parering med et våben. Har personen både et våben og et skjold kan han angribe med våbnet OG parere med skjoldet. Har rollepersonen et våben i begge hænder kan han udføre to angreb ELLER to pareringer ELLER et angreb og en parering.

Angreb og parering

Der findes to slags kamp: Nærkamp hvor man angriber med håndvåben og fjernkamp hvor man angriber med projektil- eller kastevåben. Begge kampe følger de samme grundlæggende principer: Når man angriber eller parerer med et våben, så anvender man våbnets færdighed.

Nærkamp

Angriberen kaster 1T100 for sin våbenfærdighed. Hvis det lykkes rammes målet. Forsvareren kan forsøge at beskytte sig ved en parering — under forudsætning af at han har et våben eller et skjold til at forsvare sig med. Man forsøger at parere med et færdighedsslag — 1T100.

Hvis angrebet...	...og forvarerens parering...	...bliver resultatet:
Lykkes	**Mislykkes**	Forsvareren skades af angriberens våben
Lykkes	**Lykkes**	Forsvareren skades ikke, hvis han parerer med et våben, men våbnet beskadiges. Parerer forsvareren med et skjold tager det imod slaget og skjoldets beskyttende virkning (absorberingen) skal trækkes fra den skade det angribende våben forvolder.
Mislykkes	**Lykkes**	Angriberens våben beskadiges, hvis forsvareren parerer med et våben.
Mislykkes	**Mislykkes**	Intet beskadiges

Fjernkamp

Angriberen slår et færdighedsslag — 1T100 — for sin våbenfærdighed. Lykkes det rammes målet. Projektilvåben kan ikke pareres. Forsvareren kan parere et kastevåben, hvis han har et skjold — og når at se kastevåbnet komme.

Jo større afstand desto sværere er det at ramme med et kaste/projektilvåben. Derfor må angriberen trække 25 fra i procentchancen, hvis afstanden overstiger halvdelen af våbnets rækkevidde.

Skader

Hvis forsvareren bliver skadet under angrebet så skal angriberen slå den terningkombination, der er angivet ved det enkelte våben og desuden ved sin evt. skadebonus. Fra denne sum trækkes den slag- absorberingsevne, som forsvarerens rustning og naturlige forsvarsværn har. Pareres angrebet af et skjold trækkes også skjoldets absorberingsevne fra. Forskellen — differencen — viser hvor mange kropspoint forsvareren mister.

Hvis angriberens slag var perfekt, da han

anvendte sin egen våbenfærdighed, indebærer dette at våbnet og skadebonusen automatisk forvolder maksimal skade — og at forsvareren ikke kan regne med at rustning eller naturlige forsvarsværn vil nedsætte skadens omfang. Derimod kan angrebet pareres på sædvanlig måde med et skjold eller et våben.

VÅBEN

Våben bruges i kombination med våbenfærdigheder. Til hvert våben er knyttet en tilsvarende færdighed, så skal en rolleperson kæmpe med et kortsværd, skal han også anvende færdigheden Kortsværd.

Typer

Vi deler våbnene ind i fem forskellige typer.

Håndvåben

Køller, kæppe, økser, spyd og sværd.

Kastevåben

Kastespyd, kastedolke, kasteøkser og sten.

Projektilvåben

Bue og pil, armbrøst (her er incl. en arbalest — en stor armbrøst) og slynge.

Naturlige våben

Kropsdele, der anvendes som våben, f.eks. knytnæver, horn, klør og tænder.

Skjold

Små, mellemstore og store skjold.

Klasser

Alle våben betegnes som lette eller tunge våben. Et tungt våben går man ikke rundt med til hverdag, men først og fremmest i krig — f.eks. store sværd, økser, lanser, skjold og lignende.

Et let våben kan også bruges som et redskab eller til jagt. Det vækker derfor ikke opmærksomhed — i hvert fald ikke ude på landet. Til denne type våben hører dolk, slynge, træstav og lignende.

Håndtering

Man håndterer de fleste våben med én hånd, så den anden er ledig til f.eks. et skjold. Men nogle våben kræver to hænder, så her må man altså lægge alt hvad man ellers har i hænderne fra sig. Det gælder f.eks. for alle projektilvåben. Ganske vist kan man håndtere en slynge med én hånd, men man må bruge den anden til at lade slyngen med.

For at kunne håndtere et våben uden problemer må man have en vis styrke. Ved hvert våben har vi noteret hvilken STY-gruppe, våbnet tilhører. Skal en rolleperson kunne klare våbnet må han eller hun have mindst den STY, som våbnets STY-gruppe kræver.

STY-gruppetabel

STY-gruppe	Mindste STY
0	1
1	5
2	9
3	13
4	17

Brudværdi

Et våben beskadiges i kamp — og går efter en tid i stykker. Det er våbnets brudværdi, der bestemmer hvornår. Hver gang et våben får en skade, der er lig med eller højere end dets brudværdi, nedsættes brudværdien med et point. Når brudværdien er 0 går våbnet itu — og kan derfor ikke bruges længere.

Undtagelser fra brudværdien

Spyd, lanser, stave og naturlige våben kan ikke skade et parerende våben. Skjolde har ingen brudværdi og beskadiges ikke af nogen våben. Man kan ikke parere effektivt med projektilvåben og naturlige våben, og de har derfor heller ingen brudværdi.

Hvis et projektilvåben af en eller anden grund bliver ramt, så går det i stykker med det samme.

Omladning

Det tager et vist antal KR at lade en armbrøst: Let armbrøst 3 KR, tung armbrøst 6 KR og arbalest (en meget stor og tung armbrøst) 12 KR. Med bue og pil samt slynger kan man lade og skyde i løbet af samme KR.

FORSVARSVÆRN

Rustninger og naturlige værn

Rustninger er alle de forskellige slags beskyttelsesdragter, som et levende væsen kan være iført, f.eks. ringbrynje, hjælm eller rustning (harnisk) af metal eller læder. Naturlig beskyttelse er "indbygget". Det kan f.eks. dreje sig om tyk pels eller læderhud.

Rustninger og naturlige værn absorberer et vist antal point fra den skade, som forvoldes af det angribende våben. Under en KR kan et forsvarsværn beskytte mod et ubegrænset antal angreb.

En person kan kun bære én rustning. Hvis man både har en rustning og et naturligt værn lægges de to absorberingseffekter sammen.

Skjolde

Skjolde absorberer skader på samme måde som rustninger, men den, der forsvarer sig, må udføre en vellykket parering, for at kunne udnytte skjoldets absorbering. Man kan kun parere et angreb under en KR.

SKADER OG HELBREDELSE

Når et væsen skades mister det kropspoint (KP). Når KP når værdien 1, kan ingen længere kæmpe eller bruge andre færdigheder. Den sårede kan også højst bevæge sig med halv flytteformåen. Dette gælder dog ikke for skabninger, hvis normale KP er 1, 2 eller 3.

Bliver KP 0 mister rollepersonen bevidstheden og falder om. Det bløder og der tabes et KP pr. minut af den grund. Når rollepersonen når dets negative FYS-værdi, dør den.

Eksempel: Et menneske som har FYS 10 dør, når hans KP når minus 10.

Lykkes man i færdigheden Førstehjælp kan man stoppe blødningerne hos en, der er bevidstløs. Dermed forhindrer man flere tab af KP af den grund.

Takket være de naturlige helbredelsmekanismer genvinder en rolleperson én tabt KP pr. uge. En bevidstløs skabning får bevidstheden igen efter en god times tid, men er ude at stand til at foretage sig noget som helst indtil KP igen har nået tallet 1. Der findes dog trolddom, der kan genoprette KP hurtigere.

SÆRLIGE OMSTÆNDIGHEDER

Kamp i mørke

En rolleperson, der ikke har nattesyn, må nedsætte sin angrebschance med 75, men har dog altid mindst 5% chance for at ramme. Foregår kampen i fakkellys nedsættes angrebschancen kun med 25.

En skabning med et godt nattesyn, som er i kamp med varmblodige fjender, får ikke nedsat sin angrebschance.

Kamp i liggende stilling

En liggende person kan kun kæmpe med dolk, kortsværd, armbrøst og naturlige våben.

Angriber man en liggende person forøges træfchancen med 25.

Angreb bagfra

En angriber, der angriber et andet væsen bagfra i nærkamp, får forøget sin træfchance med +50, da den angrebne ikke har store muligheder for at se angriberen.

Fald

Hvis en rolleperson falder, får han 1T6 point i skade for hver meter han falder — efter de første tre meter.

Vand

Hvis en rolleperson havner under vand, må han forsøge at holde vejret indtil han kan trække det igen. Efter ca. et minut bliver man bevidstløs og efter yderligere 1T3 minut dør man af iltmangel. Reddes man inden da, undgår man at blive skadet.

Vakuum har samme virkning.

Ild

Kommer en rolleperson i kamp i direkte kontakt med ild, får han 1T4 i skade under første kamprunde; 2T4 under anden; 3T4 under tredie o.s.v. En rustning beskytter indtil ilden trænger igennem dens absorberende effekt. Derefter går der ild i tøjet og da beskytter rustningen ikke på nogen måde.

Er der ild i tøjet kan personen forsøge at kvæle den ved at rulle sig rundt på jorden. For at klare det skal han slå 1T100, der er lig med

eller lavere end SMI x 5. En anden person kan løbe hjælpende til og forsøge at svøbe den brændende person ind i et tæppe eller lignende. Det går godt, hvis hjælperen kan slå 1T100, der er lig med eller lavere end SMI x 5.

Af og til vil rollepersonen kaste en fakkel for at antænde brændbart materiale, f.eks. et stråtag. Chancen for at ramme er SMI x 3% og rækkevidden er STY x 1 felt(er). Rammer faklen er der normalt ca. 50% chance for at målet også bliver antændt. Antænder faklen ikke målet betyder det, at faklen er gået ud på vejen eller ved nedslaget — eller at den rullede væk fra målet, før den fik antændt det. SL må lade sin sunde fornuft styre vurderingen af, hvad der faktisk sker. F.eks. er der større chance for at et tørt stråtag bliver antændt end et vådt.

KAMP-EKSEMPEL

Kampen står mellem Arnulf Grumøkse (KP 11, Stridsøkse 55%, Lille skjold 60%, ringbrynje) og baron Siegfried van der Hager (KP 10, Slagsværd 75%, Dolk 65%, ringbrynje). De kæmpende har samme SMI.

Første kamprunde

De to kæmpere kaster 1T10 for at afgøre, hvem der skal begynde. Arnulf vinder med 7 mod Siegfrieds 4. Arnulf hugger med sin økse og terningerne (1T100) viser 45. Han rammer altså. Siegfried forsøger at parere med sin dolk. Han slå 37 — og klarer sig altså. Arnulfs økse beskadiger dolken med 11 point, hvilket er mere end øksens brudværdi på 9. Dolkens brudværdi nedsættes derfor med ét point til 8.

Siegfried angriber med sit sværd og slår 62. Han rammer. Arnulf forsøger at parere med skjoldet. Han slår 80 — og opnår ikke at parere. Sværdet rammer Arnulfs krop og giver 6 point i skade. Ringbrynjen absorberer 4 point og Arnulf mister 2 KP. Altså en mindre skade.

Anden kamprunde

Denne gang vinder Siegfried første terningkast, så han starter runden. Siegfried slår til med sværdet og rammer med et terningkast på 11. Arnulf forsøger at parere med skjoldet, slår 29 og klarer situationen. Skjoldet absorberer 8 point — og kun 3 point trænger igennem. Men Arnulfs ringbrynje kan absorbere disse point — og han får altså ingen personskader.

Arnulf slår tilbage, men resultatet bliver 00 — et klart fumle-slag. Han kaster terninger efter Fumle-tabellen og får 37, Arnulf taber våbnet, der falder ned foran hans fødder.

Tredie kamprunde

Igen vinder Siegfried slaget om, hvem der skal begynde. Denne gang opnår han et perfekt stød med terningkastet 01. Våbnet forvolder maksimal skade — 11 point — og Arnulf får ikke point for den beskyttelse, som rustningen skulle give. Arnulf har nu mistet ialt 13 KP i skader, hvilket giver ham 2 KP tilbage. Han falder bevidstløs om på jorden — og baron Siegfried står som sejrherre.

Forklaring til våbentabellerne

Håndgreb: Skal våbnet holdes i en (1H) eller to (2H) hænder.

Abs: Hvor mange point skade skjoldet eller rustningen absorberer.

Skade: Den skade i KP som våbnet anretter pr. angreb, der lykkes.

STY-gruppe: Angiver hvor stor STY en rolleperson skal have for at kunne håntere våbnet.

Type: Angiver om våbnet er let eller tungt.

Vægt: Hvor meget våbnet vejer i BEP.

Pris: Hvad våbnet koster i sølvmønt hos en hæderlig våbensmed.

BV: Våbnets brudværdi (BV) — d.v.s. hvor meget våbnet tåler inden det går i stykker.

Rækkevidde: Angiver hvor langt et projektilvåben eller et kastevåbnen maksimalt kan nå. Gælder det kastevåben er rækkevidden afhængig af kasterens STY. Hans STY x 1 angiver antal felter på gulvplanen (a 1,5 meter), som han maksimalt kan kaste. For projektilvåben er rækkevidden angivet i meter.

Våbentilbehør

Type	Vægt	Pris
20 Pile	1	12
20 Armbrøstpiler	1	25
Buestreng	—	1
Bælte til sværd	—	12
Skede til sværd	—	25
Kogger (til 20 pile)	0,5	10

VÅBEN, RUSTNINGER OG SKJOLDE

Håndvåbentabel

Navn	Hånd-greb	Skade	STY-gruppe	Type	Vægt	Pris	BV
Dolk	1H	1T4+1	1	L	0,5	40	9
Kortsværd	1H	1T6+1	1	L	1	190	15
Slagsværd	1H	1T10+1	3	T	2	500	13
Tohåndssværd	2H	2T10	4	T	2	560	11
Krumsabel	1H	1T8+2	3	T	2	310	15
Træstav	2H	1T8	1	L	2	12	7
Håndøkse	1H	1T6+2	2	L	1	60	11
Stridsøkse	1H	1T10+2	4	T	2	190	11
Tohåndsøkse	2H	2T10+2	4	T	2	375	11
Trækølle	1H	1T6	1	L	1	2	7
Stor trækølle	2H	2T8	3	T	3	90	9
Stridskølle	1H	1T8	2	T	1	150	15
Stridshammer	1H	1T6+2	2	T	2	340	15
Kortspyd	1H	1T6+1	1	L	2	75	11
Langspyd	2H	1T10+1	2	L	3	100	11
Lanse	1H	1T10+1	3	T	3	125	15
Morgenstjerne	2H	2T8+2	4	T	3	250	11
Kampsvøbe	1H	1T10	3	T	2	300	11
- med pigge	1H	1T10+1	3	T	2	340	11
Hellebard	2H	3T4	2	T	2	375	11
Stiklanse	2H	1T10+3	2	T	3	110	11
Tømmerøkse	2H	3T6	4	T	3	125	11
Knytnæve	1H	1T3	1	L	–	–	0
Spark	1F	1T6	1	L	–	–	0

Projektilvåben

Navn	Hånd-greb	Skade	STY-gruppe	Type	Vægt	Pris	Rækkevidde
Lille bue	2H	1T4+1	1	L	1	125	135 m
Kortbue	2H	1T6+1	2	L	2	190	135 m
Langbue	2H	1T8+1	3	T	2	250	180 m
Sammensat bue	2H	1T10+1	3	T	2	500	180 m
Slynge	1H	1T6	1	L	0,25	12	90 m
Let armbrøst	2H	2T4+2	2	L	2	310	150 m
Tung armbrøst	2H	2T6+2	2	T	2	625	225 m
Arbalest	2H	3T6+3	3	T	3	750	250 m

Kastevåbentabel

Navn	Hånd-greb	Skade	STY-gruppe	Type	Vægt	Pris	BV	Rækkevidde
Kastespyd	1H	1T6+1	1	L	2	100	11	STY×1
Kastekniv	1H	1T4+1	1	L	1	75	9	STY×1
Kasteøkse	1H	1T6+2	2	L	1	90	11	STY×1

Rustningstabel

Type	Abs	Pris	Vægt
Tykt klæde	1	40	2
Læder	2	65	3
Ringbrynje	4	450	5
Skælpanser	5	900	6
Metalbrynje	6	1100	6
Halvrustning	7	1250	6
Helrustning	8	1500	6

Skjoldtabel

Type	Abs	STY-gr	Pris	Vægt
Lille	8	1	90	1
Mellem	12	2	165	2
Stort	16	3	190	3

Magi

I eventyrenes verden gennemstrømmes naturen af mærkelige, usynlige kræfter. Den, der kan manipulere disse kræfter efter sit eget hoved, kaldes for troldmand eller magiker.

AT BLIVE TROLDMAND

Det er kun få individer, der har evner til at blive troldmænd. En beskrivelse af, hvordan man helt præcist bliver troldmand, findes i kapitlet Rollepersonen.

Troldmandshvervet er meget tidskrævende. Troldmanden må hele tiden koncentrere sig om sin trolddomskunst, og det medfører, at han sjældent bliver ret god til andre færdigheder. I nogle færdigheder har troldmanden simpelthen besvær med at komme over visse værdier.

Max. niveau for SMI-færdigheder	SMI x 4 (afrund til nærmeste 5%)
Max. niveau for STY-færdigheder	STY x 4 (afrund til nærmeste 5%)
Max. niveau for FYS-færdigheder	FYS x 4 (afrund til nærmeste 5%)
Max. niveau for KAR-færdigheder	Ingen begrænsning
Max. niveau for INT-færdigheder	Ingen begrænsning

Når denne grænse er nået, kan troldmanden kun øge en færdighed med 5%, hvis han kan slå sin egen INT eller lavere med 1T100. Hans indlæringschance i disse færdigheder bliver altså lig med hans INT, når han har nået grænsen.

BRUG AF MAGI

Magi med trylleformularer er den vanskeligste form for magi. Den benytter sig af forholdsvis korte magiske formularer, besværgelser, sange eller gestuser, som er med til at fremkalde den ønskede effekt.

Trylleformularer regnes som færdigheder. Hver formular tæller for én færdighed. Man slår 1T100 — og slår man under eller lig med sin procentchance, fungerer magien. Mislykkes slaget, fungerer trolddommen ikke — og der sker ingenting. Den alt afgørende grundegenskab er PSY.

Et perfekt kast fordobler nogle af formularens magiske kræfter, f.eks. dens rækkevidde, varighed eller skadevirkning. Fumleri medfører som regel, at magien virker lige modsat hensigten: En formular, der skulle beskytte troldmanden selv, beskytter nu hans fjender o.s.v. — SL afgør, hvad der præcist sker ved et fumleslag eller ved et perfekt kast.

Tid og magi

Al magi begynder med, at man udfører de nødvendige ritualer eller fremsiger den rette formular. Vi taler her om at forberede en besværgelse. Først når dette er gjort, begynder magien at virke. I formular-magi tager det altid EN KAMPRUNDE (en omgang) at forberede besværgelsen. Det medfører, at magien først begynder at virke i næste kamprunde.

Magi af forskellig styrke

En troldmand kan selv vælge, hvor stor en magisk kraft han vil bruge i en enkelt besværgelse. Hver besværgelse har forskellige effektgrader. Jo højere effektgrad desto stærkere virkning får magien. En høj effektgrad kan f.eks. betyde længere varighed, større rækkevidde, større skadevirkning o.s.v. Hvad de forskellige grader præcist medfører findes beskrevet under hver enkelt formular.

Imidlertid er det sådan, at magien er sværere at udføre jo højere effektgrad den har. Den højeste effektgrad, en troldmand kan benytte sig af, er INT + PSY delt med 4 (og afrundet opad til nærmeste tal). Er en troldmands INT og PSY begge af værdien 13, kan han således kun bruge trylleformularer af syvende grad.

Desuden nedsættes chancen for, at magien virker, med 10% for hver effektgrad udover den første.

Eksempel: En troldmand, som har 60% chance for at magte en førstegrads ILD, har kun 50% chance for at klare en andengrads ILD o.s.v.

Effektgrad forkortes med bogstavet E. Et LYN E5 betyder altså et LYN af effektgrad 5.

En besværgelses navn angives altid med store bogstaver (versaler).

OBS! Vær i øvrigt opmærksom over for begreberne "effektgrad" og "sværhedsgrad". Det er to helt forskellige ting.

Magi og kraftpoint

Den energi en troldmand har til rådighed, når han slynger besværgelser ud, er hans mentale styrke — d.v.s. hans PSY — også kaldet kraftpoint. Når han bruger energi nedsættes hans kraftpoint midlertidigt. Hver trylleformular koster lige så mange kraftpoint, som den effektgrad, der benyttes. Maner troldmanden f. eks. en ILD af tredie grad frem, mister han altså tre kraftpoint. Bemærk at et (1) kraftpoint altid bruges — også selv om besværgelsen mislykkes! Fumler han så koster det samme antal kraftpoint, som hvis han havde klaret det. Et perfekt slag betyder omvendt heller ikke, at der bruges færre kraftpoint.

Kommer kraftpointene ned på 0, tilintetgør troldmanden sin egen sjæl, og han dør. En troldmand får 1 kraftpoint tilbage for hver times ordentlig hvile — eller for hver tredie time, hvor han ikke ligger ned, men hviler uden at foretage sig andet (som f.eks. at gå eller ride).

Selvmordsangreb med magi

Kommer en troldmands kraftpoint ned på 0, dør han. I ekstreme situationer kan troldmanden muligvis redde sine venner ved at ofre sit eget liv. Han kan da med fuldt overlæg fremkalde så stærk en trylleformular, at hans kraftpoint når ned under 0. Dette forudsætter dog naturligvis, at han ikke allerede har opbrugt al sin kraft.

Maksimalt kan han dog kun bruge halvdelen af sin normale PSY plus alle resterende kraftpoint.

Eksempel: Troldmanden Zot har 4 kraftpoint tilbage og en normal PSY på 10. Situationen er desperat, og den ædelmodige Zot beslutter sig for at ofre sit liv for at knuse alt ondt og dermed redde sine kammerater. Han kan da maksimalt benytte en trylleformular, der kræver 9 kraftpoint. Det medfører, at han ender med at have minus 5 kraftpoint. Zot dør, men giver på den måde sine venner en mulighed for at klare sig videre frem — om alt ellers går vel.

Ved et overlagt selvmordsangreb som her beskrevet, hvor troldmanden ved, at han skal dø, skærpes troldmandens sanser til det yderste — og i et par sekunder virker hans intelligens ud over det sædvanlige. Derfor slår man altid med normal procentchance for den trylleformular, han vil bruge. Procentchancen, for at han lykkes, nedsættes altså ikke med 10% pr. effektgrad, som man ellers gør.

Sejr over et måls modstandskraft

Når en troldmand forsøger at anvende magi for at påvirke et levende mål, må han (ud over at have held til at klare selve besværgelsen) også have held til at overvinde ofrets modstandskraft. Man finder da troldmandens nuværende Kraftpoint under AKTIV i Modstandstabellen (i kapitlet Rollepersonen) — og ofrets nuværende Kraftpoint (d.v.s. dets PSY — hvis modstanderen ikke er troldmand) under MODSTAND. Se hvor kolonnerne mødes — og slå så med terningen under eller lig med tallet i tabellen med 1T100. Lykkes det, har troldmanden overvundet ofrets modstandskraft. Lykkes det ikke, har ofrets klaret sig denne gang.

Husk at et bevidstløst væsen ikke har nogen modtandskraft. Er et væsen i øvrigt positivt indstillet over for magien (noget der f.eks. er tilfældet, hvis magiske kræfter bruges til at helbrede skader), behøver man heller ikke overvinde nogen modstand.

Fysiske besværgelser

Nogle besværgelser har en fysisk virkning og de skal ikke overvinde målets PSY for at have effekt. Disse er markeret med et F.

Besværgelser af forskellig sværhedsgrad

Alle trylleformularer har en vis sværhedsgrad, der fortæller noget om, hvor svært det er at lære netop den besværgelse. Sværhedsgraden har ikke noget at gøre med, hvor svært det kan være at udføre besværgelsen.

Formularer skal huskes

En troldmand bør have alle de besværgelser, han vil bruge, i sin hukommelse. Han kan dog ialt højst huske (INT+PSY) delt med 4 (rund af til nærmeste hele tal) besværgelser. Alle andre formularer, som han kunne tænke sig at bruge engang, må han have skrevet ned i sin bog med trylleformularer — Formularsamlingen. Det tager én time pr. sværhedsgrad at lære en be-

sværgelse udenad. Hvis troldmanden allerede har "fyldt" sin hukommelse op, må han glemme en for at lære en ny udenad.

Bliver en troldmand så skadet, at han mister hukommelsen, glemmer han også alle de trylleformularer, han før kunne. Men han glemmer dem ikke, bare fordi han sover.

Man kan også læse en besværgelse op direkte fra Formularsamlingen, men det tager meget længere tid. En trylleformular, der normalt vil tage en kamprunde at forberede, tager fem minutter, hvis man skal læse den op fra bogen — i stedet for at kunne den udenad. Det er endnu sværere at læse en besværgelse højt fra en anden troldmands Formularsamling. Her må troldmanden kunne slå sin INT med 1T100 for at læse rigtigt. Hvis kastet mislykkes, har han ikke forstået formularen.

Hvordan troldmanden opnår højere PSY

En troldmand har brug for en høj værdi i PSY. for at få kraftpoint nok til at udføre stærk magi med en høj effektgrad. Desuden er høj PSY nødvendig for at kunne overvinde et offers evt. modstand. Heldigvis er det muligt netop for troldmænd at øge deres egen PSY.

Hver gang en troldmand overvinder et offers modstand eller magter at få magi med en fysisk virkning (som f.eks. ILD, FROST, KLIPPEVÆG eller LYS) til at fungere, er der en chance for at opnå en højere PSY. Chancen er (25 minus nuværende PSY) x 5%.

Slår man mindre end dette med 1T100, øges troldmandens PSY med 1 point. Troldmanden har altid mindst 5% chance — selv om hans PSY skulle være 25 eller højere. På denne måde kan man altså teoretisk set opnå en uendelig høj PSY. Som ved færdigheder slår man én gang efter hvert, færdigspillet eventyrspil. Troldmanden har altså IKKE ét forsøg pr. vellykket besværgelse. Forøgelsen kommer først efter én uges uafbrudt hvile.

TROLDMANDENS MAGISKE BAGGRUND

Som ved andre færdigheder må også troldmanden vælge 3 ekspertfærdigheder og 5 andre færdigheder, der hører professionen til, og som han har en ekstra høj grundchance på. Af disse kan troldmanden højst vælge fire besværgelser. Imidlertid gælder helt specielle regler for procentniveauet for disse besværgelser. Her har den enkelte besværgelses sværhedsgrad betydning. Find den i formularbeskrivelserne længere fremme i dette kapitel. Se derefter i baggrundstabellen (her) for at afgøre, hvor godt troldmanden behersker trylleformularen. Afrund til nærmeste 5%.

Baggrundstabel

Trylleformularens sværhedsgrad	Ekspert	Normal
1	INT x 4	INT x 2
2	INT x 3	INT x 1
3	INT x 2	INT x 0,5
4	—	—

Som man ser, kan man ikke vælge besværgelser med højere sværhedsgrad end 3 blandt de besværgelser man får, når rollepersonen skabes. Højere sværhedsgrader er så svære at mestre, at dem må man vente med at lære, til man er blevet en mere magtfuld troldmand.

INDLÆRING AF NYE BESVÆRGELSER

Troldmænd kan lære sig nye besværgelser ved at lære dem af en troldmand med stor magt. For at en troldmand skal kunne lære fra sig, må han selv have mindst 90% kunnen i den besværgelse, det drejer sig om. SL afgør, hvor svært det er at finde en sådan læremester. Derudover tager det tid og koster penge at få en sådan undervisning.

Trylleformularens sværhedsgrad afgør, hvor lang tid det tager at lære den — og hvad det koster.

Trylleformularens sværhedsgrad	Antal måneder for indlæring	Udgift i sølvmønt
1	1	1000
2	2	2000
3	3	3000
4	4	4000

Hvis rollepersonen kan afse den nødvendige tid i et stræk — og betale prisen — så kan han lære besværgelsen. Men når en troldmand lige har lært en ny besværgelse, er hans grundchance for den lig med hans PSY (afrundet til nærmeste 5%).

TROLDMÆND OG JERN

En troldmand kan aldrig fremsige en besværgelse, hvis han samtidig er i fysisk kontakt med jern. Årsagen hertil er ikke kendt, men det har muligvis noget at gøre med jernets magnetisme. Med "jern" menes et metal der helt eller delsiv består af jern eller stål. Selv få gram er nok til at magien ikke virker. I praksis er det SL, der afgør om en rolleperson er i kontakt med jern eller ej.

En troldmand kan derfor ikke fremsige nogen besværgelser, hvis han bærer en rustning af jern eller holder på et våben eller et stykke værktøj af jern. Dette forhindrer dog ikke at en troldmand kan arbejde med ting af jern, men altså bare at han ikke samtidig kan bruge sine magiske evner.

De fleste troldmænd plejer derfor at bruge rustninger, der ikke er lavet af metal, men i stedet af læder. På samme måde bruger de våben lavet af træ, sten eller ben som f.eks. en stridskølle, en stav eller lignende. Pil og bue er også i orden, men da pilespidserne jo må laves af sten vil de gøre TO point mindre skade end almindelige pile.

FORMULAR-BESKRIVELSER

Her følger nu en beskrivelse af alle trylleformularer.

Bemærkninger

Ordet "rækkevidde" angiver den største afstand mellem troldmand og målet for besværgelsen.

"Varighed" angiver, hvor længe magien virker. "Umiddelbart" betyder at besværgelsen forårsager noget, der ikke har nogen målelig varighed i tid.

Besværgelsoversigt

- ANTIMAGI
- BESKYTTELSE
- BILLEDLIGGØRE
- ENERGISTRÅLE
- FORBANDE VÅBEN
- FORHEKSE VÅBEN
- FORMINDSKE
- FORSEGLE
- FORVANDLE
- FORØGE
- FREMMANE/ FJERNE ELEMENTARÅNDER
- FROST
- HELBREDE
- ILD
- KONTROLLERE (EN PERSON)
- LYN
- LYS
- LØFT
- MODSTANDSKRAFT
- MØRKE
- OPLØSE
- SANSNING
- STENMUR
- SYN
- TANKEOVERFØRING
- TELEPORTATION
- USYNLIGHED
- VÆRN
- ÅBNE

ANTIMAGI

Rækkevidde: 80 felter (120 meter)
Varighed: 5 minutter
Sværhedsgrad: 2

Denne trylleformular danner et magisk skjold rundt om besværgelsens mål. Skjoldet beskytter mod magi, og det kan placeres rundt om både levende væsner og ting. Vil nogen forsøge at bruge magi mod en ting eller et væsen, der beskyttes af ANTIMAGI, må den indtrængende magi først overvinde ANTIMAGIens effektgrad med et terningkast efter Modstandstabellen. Lykkes dette ikke kastes magien tilbage mod den angribende troldmand. Bemærk i øvrigt at en trylleformel, som rettes mod et levende væsen, også må overvinde dennes PSY for at få den ønskede effekt. ANTIMAGI kan beskytte genstande med et volumen på maksimalt 125 kubikmeter.

Hvis man vil bruge ANTIMAGI over for nogen, der allerede er beskyttet af trylleformularen VÆRN, må ANTIMAGIens effektgrad først overvinde VÆRNets effektgrad efter Modstandstabellen. Hvis dette lykkes, fungerer besværgelserne sammen.

BESKYTTELSE

Rækkevidde: Berøring
Varighed: Permanent
Sværhedsgrad: 3

BESKYTTELSE danner en beskyttende kasse rundt om troldmanden eller en anden person (eller genstand), der har brug for bevogtning eller værn. Et volumen på 27 kubikmeter kan bevogtes på denne måde. BESKYTTELSE dannes ved, at 9 sten lægges ud som et indledende ritual. Kun den, der lægger disse sten, kan igen fjerne BESKYTTELSEn. Den kan dog OPLØSEs. BESKYTTELSEn fungerer som en ANTIMAGI og en ENERGISTRÅLE. Al magi og alt, der passerere den ene eller anden vej gennem feltet med BESKYTTELSE, må overvinde ANTIMAGI af første effektgrad.

BILLEDLIGGØRE (F)

Rækkevidde: 20 felter (30 meter)
Varighed: 15 minutter
Sværhedsgrad: 1

Denne trylleformular giver troldmanden evne til at skabe et afbillede af en genstand, som kan have 3 point i STØ pr. grad. Billedet er rent visuelt, så det kan ikke høres, lugtes, smages eller berøres. Det forsvinder ikke, hvis man berører det, men er bare helt uden masse. Et afbillede kan dog sættes i bevægelse, og f.eks. kan et billede af et menneske gøres helt identisk med en person, også når det gælder om at få personen til at bevæge sig. Men skal billedet kunne bevæge sig, må troldmanden koncentrere sig om dette uafbrudt.

ENERGISTRÅLE (F)

Rækkevidde: 80 felter (120 meter)
Varighed: Umiddelbart
Sværhedsgrad: 2

Dette er en magisk lysstråle, som troldmanden retter mod sit mål. For hver effektgrad får målet 1T6 i skade. Rustninger eller VÆRN kan nedsætte skaden.

FORBANDE VÅBEN

Rækkevidde: 80 felter (120 meter)
Varighed: 5 minutter
Sværhedsgrad: 2

Trylleformularen nedsætter et våbens chance for at ramme med 5%. Desuden nedsættes den skade et våben tilføjer sit mål med 1 point pr. effektgrad. Effekten kan fordeles på et frit antal våben.

FORHEKSE VÅBEN

Rækkevidde: 80 felter (120 meter)
Varighed: 5 minutter
Sværhedsgrad: 2

Besværgelsen forøger et våbens chance for at ramme med 5% — og forøger den skade våbnet forvolder sit mål med 1 point pr. effektgrad. Effekten kan fordeles på et frit antal våben. Et forhekset våben kan skade væsner, der normalt ikke skades af materielle våben.

FORMINDSKE

Rækkevidde: Berøring
Varighed: 5 minutter
Sværhedsgrad: 2

Hver effektgrad nedsætter målets STY, FYS, STØ eller SMI med 1 point. Ingen grundegenskab kan dog formindskes til mindre end 1 med denne besværgelse.

FORSEGLE

Rækkevidde: Berøring
Varighed: 15 minutter
Sværhedsgrad: 1

Denne trylleformular sammenføjer kanterne på to ikke-levende genstande, der ikke bevæger sig og som passer sammen. F.eks. dør og dørkarm, låg og kiste, sværd og skede. De to ting bliver som ét og kan ikke adskilles, så længe besværgelsen varer. Man kan naturligvis slå tingene i stykker, men det er svært, da FORSEGLE lægger 20 KP til de KP tingene har i forvejen. Hver ekstra effektgrad forøger enten varigheden med 15 minutter eller lægger yderligere 20 KP til de forseglede genstande.

FORVANDLE

Rækkevidde: 20 felter (30 meter)
Varighed: 15 minutter
Sværhedsgrad: 4

Denne besværgelse kan forvandle væsner

og ting. Hver effektgrad magter at forvandle 3 STØ-point, så man må ofte bruge en ret høj effektgrad for at kunne påvirke hele målets STØ med den magiske besværgelse. Besværgelsen giver målet (som kan være troldmanden selv) en anden form. Men, den nye form, skal være af samme hovedtype, som den, der forvandles — altså dyr, plante eller mineral. En trold kan ikke FORVANDLEs til en svamp, men til en tudse f.eks. Tudsen vil dog have de samme grundegenskaber som trolden — inkl. STØ. Trylleformlen ændrer altså kun målets form, ikke dets grundegenskaber. Formularen kan altså ikke bruges til at forvandle bly til guld.

Hvis FORVANDLE bruges på et levende væsen, kan vedkommende ikke bruge den nye forms specielle overnaturlige evner. Trolden ville ikke kunde spy ild, selv om den blev FORVANDLEt til en drage, men den fortryllede trold kan bruge alle dragens rent kropslige funktioner — f.eks. dens flyvefærdighed. Ved høje effektgrader er det også muligt at påvirke flere genstande: En FORVANDLE-formular af anden grad vil f.eks. kunne påvirke to ting med maksimum 3 STØ på hver — eller én ting med maksimun 6 STØ.

FORØGE

Rækkevidde: Berøring
Varighed: 5 minutter
Sværhedsgrad: 2

Hver effektgrad forøger målets STY, FYS, STØ eller SMI med 1 point.

FREMMANE/FJERNE ELEMENTARÅNDER

Rækkevidde: 8 felter (12 meter)
Varighed: 10 kamprunder (KR)
Sværhedsgrad: 3

Elementarånder er en slags personificering af de fire elementer luft, ild, jord og vand. Troldmanden må bestemme sig for, hvilken slags elementaråand, han gerne vil lære at fremmane (de fire forskellige typer udgør fire forskellige besværgerlser). Alle elementarånder har følgende grundegenskaber: PSY 3T6, SMI 3T6, STØ 1T6. For hver ekstra effektgrad forøges STØ med 1T6 og PSY med 1T6. De mangler FYS og INT og må helt styres via troldmandens fulde opmærksomhed. Elementarånder kan påvirkes af magi, men er immune over for gift. Deres KP og STY er lig med deres STØ. De forskellige elementarånder har i øvrigt helt forskellige egenskaber, som beskrevet nedenfor. For at kunne fremmane en af disse elementarånder må troldmanden have adgang til lidt af det element, som elementarånden manifestrer sig i.

Den som bruger denne besværgelse, kan også prøve at fjerne en elementaråand af samme type, som den vedkommende kan fremmane, men da skal formlen for FJERNE ELEMENTARÅNDER overvinde elementaråndernes grad efter Modstandstabellen. Lykkes det, forsvinder ånderne øjeblikkeligt.

Luft — Sylfe

Sylfen er luftens elementaråand. Når den fremmanes har den et gennemsigtigt, svagt menneskelignende udseende. Den kan:

1. Bevæge sig med en hastighed af maksimalt 40 felter/KR, hvis den ikke bærer på noget. Normal hastighed er 10 felter/KR.
2. Bære en genstand 4 felter/KR gennem luften. Den kan bære 6 point STØ pr. grad.
3. Bære meddelelser skrevet på papir 28 felter/KR.
4. Blæse noget omkuld ved at overvinde dettes STØ efter Modstandstabellen.
5. Styre egne projektilvåben eller kastede våben. Træfsikkerheden øges da med 5% pr. grad — og en evt. skade med 1T3 pr. grad.
6. Kan ikke skades af materielle våben.
7. Ødelægge en Salamander ved terningkast efter Modstandstabellen: Sæt sylfens grad ind under AKTIV — og Salamanderens grad under MODSTAND. Aflæs tabellen og slå 1T100 som sædvanlig.

Ild — Salamander

En Salamander ligner en øgle af ild. Selv om den holdes på plads af troldmanden, holder den sig aldrig helt i ro. Den kan:

1. Indhylle et mål i flammer, der gør 1T6 skade pr. grad. Rustninger og formularen VÆRN beskytter mod angrebet.
2. Antænde brændbart materiale, som den kommer i berøring med.
3. Blive skadet af materielle våben. Gør til gengæld selv skade for 1T6 pr. grad på alle de våben, der rammer den.
4. Helbrede skader på sig selv ved at absorbere kraft fra flammerne. Kast med terningen som for skader tilføjet af ild, men regn det i stedet som genopbyggende KP.

5. Ødelægge en Sylfe ved at overvinde Sylfens grad efter Modstandstabellen med sin egen grad.

6. Ophede et våben af metal, så det tilføjer 1T6 ekstra skade, hvis det rammer en genstand (varmen holder sig i lige så mange KR som tallet i Salamanderens grad). Ophedningen medfører dog skade på 1T6 pr. grad på våbnet.

7. Bevæge sig 6 felter pr. KR, hvis den flytter sig med højste hastighed.

Jord — Gnom

Gnomen fremtræder altid i en menneskelignende skikkelse, der ser ud til at være skabt af gråbrunt sand eller ler. Den kan:

1. Slås — og tilføje skade på 1T4 pr. grad. Dens grundchance er 30%+10% pr. effektgrad.

2. Skades af materielle våben. Angriberen må dog slå sin egen PSY x 5 eller lavere med 1T100, når han rammer. Lykkes det ikke, vil angriberens våben nemlig blive lige så skadet som Gnomen.

3. Vise i hvilken retning den nærmeste forekomst af metal er. Men troldmanden må dog bestemme, hvilken slags metal, det drejer sig om.

4. Ødelægge en Undine ved at overvinde Undinens grad i Modstandstabellen med sin egen.

5. På skift ødelægge kropspoint hos sig selv og en Salamander — ind til en af dem er opløst.

6. Bevæge sig maksimalt 6 felter pr. KR.

Vand — Undine

En undine fremtræder som en søjle af vand. Af og til kan den skabe sig om til smuk kvindeskikkelse af vand. Den kan:

1. Indhylle et andet væsen for at knuse og drukne det. Da gør den skade for 1T8 pr. KR.

2. Skades af materielle våben, men bare med halv skade.

3. Bære en genstand gennem vand. Den kan bære 6 STØ-point pr. grad, men maksimalt 8 felter pr. KR.

4. Skylle en Gnom væk ved at overvinde Gnomens grad efter Modstandstabellen med sin egen.

5. På skift ødelægge sin egen og en Salamanders kropspoint indtil en af dem er opløst.

6. Højst bevæge sig 10 felter pr. KR i vand. 1 felt pr. KR på land.

FROST

Rækkevidde: 80 felter (120 meter)
Varighed: Umiddelbart
Sværhedsgrad: 1

Denne trylleformular bevirker en pludselig, midlertidig sænkning af temperaturen hos alle genstande, der befinder sig inden for en sfære (kugleformet) med 1 felts diameter. FROST kan bruges til at slukke ild med, men er virkningsløs over for drager og salamandere. FROST af første grad gør 1T6 skade på alle væsner, der befinder sig inden for den pågældende sfære. Ved højere niveauer kan troldmanden vælge enten at koncentrere al kraft i en eneste sfære, som da forvolder ekstra stor skade (1T6 pr. effektgrad), eller sprede kraften og skabe flere sfærer, der forvolder mindre skade. Se flere eksempler på dette under besværgelsen for ILD. Skader forvoldt af FROST kan absorberes af rustninger eller afbødes med besværgelsen VÆRN. ANTIMAGI har dog ingen effekt over for FROST.

HELBREDE

Rækkevidde: Berøring
Varighed: Umiddelbart
Sværhedsgrad: 4

For hver grad kan denne besværgelse helbrede (tillægge) 1T6 KP, hvis målet er skadet af sår, slag, ild, ENERGISTRÅLE, LYN, syre eller lignende. Trylleformularen kan kun bruges på levende væsner. Den kan altså ikke reparere ting, der er gået stykker. Er også virkningsløs over for sygdomme.

ILD (F)

Rækkevidde: 80 felter (120 meter)
Varighed: Umiddelbart
Sværhedsgrad: 1

Denne formular kan fremkalde en pludselig, midlertidig forøgelse af temperaturen hos alle genstande inden for en sfære (kugleformet) på 1 felt i diameter. ILD skaber tilstrækkelig varme til at sætte ild på letantændelige genstande som f.eks. et stykke papir. En ILD af første grad forvolder 1T6 skade på alle væsner, der befinder sig inden for den pågældende sfære. Ved højere niveauer kan troldmanden vælge enten af koncentrere al sin kraft i en eneste sfære, der da gør ekstra stor skade (1T6 pr. effektgrad), eller at sprede kraften og skabe flere sfærer, der forvolder mindre skade.

Eksempel: En ILD af fjerde grad kan skabe en sfære, der giver 4T6 i skade — eller to sfærer, der gør 2T6 i skade — eller fire sfærer, der forvolder 1T6 i skade.

Alle kombinationer er tilladt, så længe man husker, at det koster én effektgrad for hver ny sfære eller 1T6 i skade. Skader fra ILD kan absorberes af rustninger eller af formularen VÆRN. ANTIMAGI har ingen effekt mod ILD.

KONTROLLERE (EN PERSON)

Rækkevidde: 80 felter (120 meter)
Varighed: 10 KR
Sværhedsgrad: 4

Denne trylleformular giver troldmanden mulighed for at kontrollere ét intelligent væsen (ikke et dyr) pr. effektgrad. Han må naturligvis først overvinde ofrets/ofrenes PSY med et terningkast efter Modstandstabellen. Han kan da få vedkommende til at udføre alle de besværgelser med kroppen, som han eller hun normalt kan udføre. Dog kan troldmanden ikke få nogen til at udføre selvstændige handlinger, der kræver at ofret tænker selv. Er ofret en anden troldmand kan man ikke få ham til at udføre magi. Man kan heller ikke få en KONTROLLERET person til at begå selvmord.

Hvis troldmanden vil have at en eller flere KONTROLLEREde skabning(er) skal gøre andet end bare at falde sammen, så må han koncenterer sig om dem hele tiden. Han kan da ikke slås, løbe eller anvende andre formularer. Afbrydes hans koncentration, f.eks. fordi han tvinges til at kæmpe eller bliver skadet, falder ofret/ofrene i dyb søvn. Et sovende offer vågner og genvinder sin selvkontrol så snart han kan slå værdien af sin FYS eller lavere med 1T100 (et terningkast pr. kamprunde/omgang).

LYN (F)

Rækkevidde: 40 felter (60 meter)
Varidhed: Umiddelbart
Sværhedsgrad: 2

Denne besværgelse skaber et lyn, der går fra troldmanden lige mod det mål, der står nærmest. Er to mål lige langt fra troldmanden, søger lynet det mål, der har mest metal i sig. Lynet giver 1T6 skade for hver effektgrad. Rustninger giver ingen beskyttelse mod LYN.

LYS (F)

Rækkevidde: 80 felter (120 meter)
Varighed: 5 minutter
Sværhedsgrad: 1

Denne trylleformular kan gøre en del af en genstand (ca. 50 kubikcentimeter) selvlysende. Lyset er da stærkt nok til at oplyse alt inden for en radius af 3 meter fra den selvlysende flade. For hver effektgrad kan lysstyrken øges med 3 meter pr. grad — eller med 5 minutters ekstra varighed pr. grad.

LØFT

Rækkevidde: 80 felter (120 meter)
Varighed: 15 minutter
Sværhedsgrad: 2

For hver effektgrad påvirker denne besværgelse målets STØ med 3 point. Er besværgelsen tilstrækkelig kraftig, så hele målets STØ påvirkes, kan troldmanden løfte genstanden og flytte den gennem luften. Genstanden flyver da med 16 felter pr. KR. Hver grad ud over den første forøger genstandens maksimale fart med 4 felter pr. KR. Troldmanden kan endog bruge trylleformularen på sig selv, så han kan flyve. Er målet et levende væsen, som ikke vil LØFTes, må troldmanden først overvinde dets PSY efter Modstandstabellen.

Formularen kan også bruges til at bremse en faldende genstand — selv om det måske er for stort til at formularen også kan løfte det. For hver grad, der mangler i at trylleformularen også skulle kunne løfte genstanden, bliver faldhøjden 3 meter. Formularen har dog ingen effekt i det hele taget, hvis der mangler mere end 4 grader.

Eksempel: En genstand med 13 STØ falder 10 meter. En troldmand bruger LØFT af fjerde grad for at bremse faldet. Trylleformularen skulle kunne løfte 4 x 3 = 12 STØ-point. Der mangler altså 1 grad, for at besværgelsen skal kunne løfte genstanden. Da falder genstanden med samme hastighed, som var faldhøjden bare 3 meter (og den skades eller beskadiger derefter).

LØFT kan flytte køretøjer som vogne og slæder hen ad jorden, hvis man bruger én grad for hvert af køretøjernes 6 STØ-point.

MODSTANDSKRAFT

Rækkevidde: Berøring
Varighed: 15 minutter
Sværhedsgrad: 1

Trylleformularen beskytter mod ILD, FROST og andre skader, der opstår via varme eller kulde. For hver effektgrad nedsættes den skade man ellers ville have fået p.g.a. varme eller kulde med 1 point. Hvis man rammes af flere varme- eller kulde-baserede angreb i løbet af

samme KR, vil MODSTANDSKRAFTen fjerne 1 point af skaden pr. grad ved hvert angreb.

Eksempel: Zot rammes under en og samme KR af: Et angreb fra en Salamander, der forvolder 5 point skade, en FROST-skade på 7 point og flammer fra en drage, der giver yderligere 10 point skade. Zot skulle altså totalt set midste 22 KP. Men beskyttes Zot nu af MODSTANDSKRAFT af tredie grad, så bliver skaderne fra hver af de tre angreb 3 point mindre, og Zot mister altså "bare" 13 KP.

MØRKE (F)

Rækkevidde: 80 felter (120 meter)
Varighed: 5 minutter
Sværhedsgrad: 1

7,5 METER.

Formularen fjerner alt lys inden for en sfære (kugleformet) af 6 meter i diameter. Inden for dette område kan ingen se noget. Kaster man trylleformularen MØRKE på en genstand, der oplyses af formularen LYS, må MØRKets grad først overvinde LYSets grad efter Modstandstabellen, ellers vil MØRKet ikke kunne slukke LYSet. For hver grad ud over den første kan man forøge varigheden med 5 minutter eller sfærens diameter med 3 meter.

OPLØSE

Rækkevidde: 80 felter (120 meter)
Varighed: Umiddelbart
Sværhedsgrad: 2

Trylleformularen bruges, når man ønsker at opløse og neutralisere andre formularers virkning, f.eks. LUFT, FORBANDE VÅBEN, BESKYTTELSE o.s.v. Som ved ANTIMAGI må denne formular først overvinde den anden formulars effektgrad ved et terningkast efter Modstandstabellen. Formularen her kan også bruges til at tilintetgøre en elementaråndmed. Den kan også rettes mod andre trolddomme og trylleformularer, men hvis troldmanden ikke præcis ved, hvad den anden trylleformular hedder, kan han f.eks. nøjes med at tænke: "Tag den besværgelse bort, der får Zot til at gå som en zombie!" Beskyttes ofret af ANTIMAGI må OPLØSE-formularen først fjerne denne beskyttelse på sædvanlig måde (Modstandstabellen), inden OPLØSE kan begynde at virke. Man kan også bruge OPLØSE, hvis man vil forhindre en anden troldmand i at fremsige netop den besværgelse, han er i gang med. Her slår man efter Modstandstabellen mod den anden trylleformulars effektgrad. Lykkes det tilintetgøres den angribende besværgelse.

SANSNING

Rækkevidde: 40 felter (60 meter)
Varighed: 1 KR
Sværhedsgrad: 2

Troldmanden specificerer først, hvad det er han søger, f.eks. en fælde, en hemmelig dør, guld, en trappe, en fremmeds tanker m.m. Trolddomsformularen vil hjælpe troldmanden med at finde den nærmeste, rigtige retning, til den ting han søger. For hver effektgrad får troldmanden færden af retningen til én ting.

Eksempel: Zot fremsiger SANSNING-formularen af anden grad. Han kan da f.eks. fornemme retningen til de to nærmeste fælder.

STENMUR

Rækkevidde: 8 felter (12 meter)
Varighed: 5 minutter
Sværhedsgrad: 1

Denne formular kan rejse en mur af sten op af den bare jord — eller op af et stengulv. Muren, der er 1 x 3 x 3 meter, kan rejses hvor som helst inden for en rækkevidde af 12 meter. Hver effektgrad ud over den første øger muren med 1 meter enten i højden, bredden eller længden. Muren har 10 KP pr. kubikmeter.

SYN

Rækkevidde: 80 felter (120 meter)
Varighed: 10 KR
Sværhedsgrad: 3

Med denne trylleformular kan troldmanden se og høre alt, hvad han vil, inden for en radius af 120 meter, hvis han kender området. Kender han ikke området, rækker formularen kun til 30 meter. For hver grad ud over den første er troldmanden i stand til at se 1 dag bag ud i tiden. Rør troldmanden ved en genstand, kan han se hvem, der tidligere ejede genstanden, eller hvad den kan bruges til. Hver grad tillader troldmanden at se én ejer og én måde at bruge en evt. genstand på. Hver grad giver desuden troldmanden 10% chance for at finde ud af det eller de magiske ord, der kan aktivisere en genstand. Troldmanden kan kun gøre forsøg med dette én gang pr. genstand indtil hans magiske evner med formularen SYN er forøget.

TANKEOVERFØRING

Rækkevidde: 80 felter (120 meter)
Varighed: 10 KR
Sværhedsgrad: 2

For hver effektgrad sættes ofret/målet i

stand til at kommunikere med et væsen — intelligent eller ej (det er ikke noget krav). Kun overfladiske tanker og følelser kan overføres med denne besværgelse. Kommunikationen sker helt lydløst.

TELEPORTATION

Rækkevidde: Berøring
Varighed: Umiddelbart
Sværhedsgrad: 4

Hver effektgrad giver troldmanden en mulighed for at transportere 3 STØ-point til et sted, han kender godt — højst 100 meter væk. For hver grad — ud over hvad der skal til for overhovedet at flytte ofret/målet — kan troldmanden transportere det yderligere 100 meter. Hvis målet ikke vil flyttes, må troldmanden først overvinde dets PSY efter Modstandstabellen.

USYNLIGHED

Rækkevidde: Berøring
Varighed: 15 minutter
Sværhedsgrad: 3

Hver effektgrad fra denne besværgelse skaber usynlighed for 6 STØ-point. Bruges denne trylleformular på et levende væsen, kan han eller hun ikke gøre andet end at tale og gå. Forsøger vedkommenede af kæmpe, løbe, bruge magi — eller hvis vedkommende bliver skadet — brydes fortryllelsen.

VÆRN

Rækkevidde: 80 felter (120 meter)
Rækkevidde: 5 minutter
Sværhedsgrad: 2

Denne besværgelse fungerer som et panser. For hver effektgrad forøges pansringen med 1 point. Da VÆRN påvirker de samme områder som ANTIMAGI, må denne besværgelse først overvindes efter Modstandstabellen, for at VÆRN kan fungere. I så fald fungerer trolddommene ens.

ÅBNE

Rækkevidde: Berøring
Varighed: Umiddelbart
Sværhedsgrad: 2

Denne trylleformular kan åbne låste døre, skuffer, æsker og kister samt få sværd til at falde ud af skeden o.s.v. Den fjerner også magisk FORSEGLE, hvis ÅBNEs effektgrad overvinder FORSEGLEs grad efter Modstandstabellen.

Penge og udstyr

Penge

Et eventyr i Drager og Dæmoner foregår i en verden, hvor systemet med penge ikke er rigtigt udviklet. Handel foregår mest som byttehandel. Men der findes trods alt mønter: Kobbermønter (km), sølvmønter (sm) og guldmønter (gm). Deres indbyrdes værdi er:

1 guldmønt = 10 sølvmønter = 100 kobbermønter.

En simpel arbejder tjener ca. 3 sm på én dags arbejde, mens en skriver på samme tid tjener 12 sm og en læge 50 sm.

Guldmønter er meget sjældne. De bruges mest af rige troldmænd, handelsfolk og fyrster. Soldater og almindelige kræmmere benytter sig en hel del af sølvmønter, mens bønder f.eks. sjældent kommer i nærheden af andet end kobbermønter. Nogle lande og folkeslag har egne møntsorter, der er anderledes end de gængse.

Alle mønter vejer stort set lige meget. 200 mønter svarer meget godt til 1 BEP — og 1 BEP er godt og vel 3 kg.

UDSTYR

For at gøre det lidt lettere for SL og spillerne har vi medtaget en tabel, som viser hvad en række almindelige varer og tjenesteydelser normalt koster. Priser på våben og rustninger er noteret i en separat tabel (i kapitlet "Kamp"). De priser og vægtangivelser, der står her, er for normale varer hos en hæderlig købmand. Naturligvis kan priserne variere med udbud og efterspørgsel — det meste bliver f.eks. dyrere, hvis varen ikke kan produceres på stedet, men må importeres eller fragtes langt.

Vægten noteres i belastningspoint (BEP). Én BEP er ca. 3 kg., men angivelsen tager ikke bare hensyn til hvor meget en ting vejer, men også hvor besværlig, den er at bære.

SKATTE

Hvad ville al slidet og slæbet i eventyrene være værd uden en belønning! Et af målene i eventyrene er jo derfor også at finde skatte — og blive rige!

Udstyrsliste

Navn	Vægt	Pris
Lille rygsæk (2 BEP)	1/2	5 sm
Mellemstor rygsæk (4 BEP)	1	10 sm
Stor rygsæk (5 BEP)	1	20 sm
Lygte	1	40 sm
Lampeolie (0,5 l til 5 timer)	1/4	25 km
Fakkel	1/4	1 sm
Fyrtøj	1/4	25 km
Æske til gløder	1/4	10 sm
Lille sæk (1 BEP)	1/4	10 km
Mellemstor sæk (2 BEP)	1/4	20 km
Stor sæk (4 BEP)	1/4	30 km
Kæmpe sæk (8 BEP)	1/2	40 km
Skindtelt (2-mands)	8	190 sm
Skindtelt (4-mands)	16	375 sm
Skindtelt (8-mands)	25	875 sm
Tæppe	1/2	60 sm
Tykt tæppe	1	125 sm
Skindtæppe	2	310 sm
Halmmadras (uden halm)	1/2	25 km
Madrashalm (til 1 uge)	1	5 km
Let uldlagen	1/4	165 sm
Hørlagen	1/4	315 sm
Læderspand (20 l)	8	12 sm
Feltflaske (0,5 l)	0	5 sm
Feltflaske (1 l)	1/4	7 sm
Lædervandsæk (4 l)	1/2	12 sm
Pung til bælte	1/4	5 sm
Snarer (3 stk)	1/2	15 km
Rejseproviant (til 1 dag)	1/2	16 km
Hakke	1	125 sm
Store søm (10 stk)	1/4	50 sm
Koben	1	25 sm
Hammer (af træ)	1/2	20 km
Sav (til træ)	1	60 sm
Lommelærke (1 stk. af tin)	0	25 sm
Vokslys	0	8 km
Reb (10 m)	1	12 sm
Entrehage (til båd)	1/4	25 sm
Lille to-hjulet vogn		500 sm
Stor to-hjulet vogn		1000 sm
Robåd		250 sm
Tung hest		700 sm
Middelstor hest		500 sm
Let hest		300 sm
Kamptrænet hest		x10**
Støvler	(1/2)*	25 sm
Kappe	(1)*	10 sm
Skjorte	(1/4)*	25 km
Bukser	(1/2)*	25 km
Strømper	(1/4)*	25 km
Jakke	(1/2)*	5 sm

* Denne vægt gælder ikke, hvis tøjet er en del af ens beklædning.

** Gang prisen på en almindelig hest med 10.

Skatte finder man som regel i forskellige monstres reder. En anden mulighed er de skatte, som almindelige væsner bærer på sig. En adelsmand har f.eks. ofte en mindre formue på sig — i hvert fald set med almindelige menneskers øjne. Hvor meget hvert enkelt væsen har med sig, kan være svært at vide, men for at gøre det lidt enklere for SL, har han her en tabel at gå efter, når han eller hun skal til at bestemme, om et monster eller et hvilket som helst andet væsen har en skat. Tabellen omfatter dog kun, hvad man kan tænke sig at nogen bærer rundt på. Den gælder altså ikke for kæmpeskatte eller lignende. Selv om det skulle lykkes for en, at besejre et væsen i vedkommendes eget hjem, værksted, rede, hule, hi o.s.v., så er der fortsat en mulighed for, at en evt. skat er gemt et helt andet sted. Hvis landet ligger sådan, gør rollepersonen klogt i at lede videre, for den slags skatte plejer at være meget større. Som regel da!

Tabellen her fungerer på den måde, at SL først lodder væsnet i forhold til én af de otte skat-grupper og derefter placerer vedkommende ind i den rette gruppe. Hvis en rollepersonen magter at besejre væsnet (og hvis rollepersonen er interesseret i en eventuel skat) så må SL slå med terningen som beskrevet ud for den valgte skat-gruppe. Én gang for hver af de første fem kategorier for at se, om væsnet bærer noget på sig inden for kategorien — og i så fald hvor meget. Det første tal angiver procentchancen for, at væsnet har noget af værdi på sig, og det andet tal — eller terningens øjne — angiver antallet. Hvis situationen lægger op til det, slår man til sidst også i sidste kategori for at se, om væsnet skulle have en skjult skat. SL kan givetvis ændre på resultatet her, hvis han ikke kan lide det.

Juveler

Juveler er bearbejdede ædelsten, der som regel er indfattede i ædle metaller. Det kan være broscher, halskæder, armbånd, ringe, bælter, spænder o.s.v. Værdien af en juvel varierer med selve ædelstenen, det håndværksmæssige og størrelsen. Men normen er 1T100 sm.

GIFT

Gift tilberedes som regel af alkymister, og bruges mest af snigmordere og visse ondsskabsfulde skabninger, der benytter sig af forgiftede våben. Desuden har enkelte dyr og andre væsner mulighed for at anvende et giftigt bid.

Gift kan komme ind i kroppen på to måder: Enten ved at ofret drikker eller spiser noget, som indeholder gift, eller ved at ofret bliver såret af et forgiftet våben.

Skat-tabel

Skat-gruppe	Magiske genstande	Guldm.	Sølvm.	Kobberm.	Juveler	Chance for skjult skat
1. Ludfattig	1%/1	1%/1	5%/1	50%/1T4	1%/1	30%
2. Fattig	1%/1	5%/1T2	15%/1T2	70%/1T6	3%/1	40%
3. Almindelig	2%/1	10%/1T4	30%/1T4	90%/1T8	5%/1	50%
4. Velstillet	3%/1	15%/1T6	50%/1T6	95%/1T10	10%/1	60%
5. Rig	5%/1	25%/1T8	75%/1T8	95%/1T10	20%/1T2	70%
6. Meget rig	10%/1	50%/1T10	95%/1T10	95%/1T10	40%/1T2	80%
7. Enormt rig	15%/1T2	80%/2T6	95%/2T6	95%/1T10	70%/1T4	90%
8. Ufattelig rig	20%/1T4	95%/3T6	95%/3T6	95%/1T10	95%/1T6	95%

Hvis væsnet har en skjult skat, kaster man 1T100 og aflæser resultatet her nedenfor:

1T100	Størrelse	%	Ekstra antal
01-30	Meget lille	+5	x 2
31-85	Lille	+15	x 5
86-00	Stor	+50	x 10

Forklaringer:

+% betyder at chancen for at finde noget af værdi inden for hver kategori øger med tallet. Ekstra antal betyder, at det antal skatte, man finder i hver kategori, skal ganges med tallet under "ekstra antal". Viser det sig, at væsnet har skjulte skatte, kaster man sin terning én gang til i hver af de fem første kategorier for at finde ud af, hvor meget ekstra, der så er gemt.

Der findes gift af forskellig styrke. Vi graduerer gift efter en skala fra 1 til 20, hvor 20 angiver den farligste type. Når giften er kommet ind i et væsens krop, kaster man et redningskast efter Modstandstabellen: Giftens styrke indsættes under Aktiv — og ofrets FYS under Modstand. Lykkes kastet, vil væsnet tage skade af giften — med lige så mange point skade, som giftens styrke. Klarer væsnet derimod sit redningskast, bliver skadens omfang kun lig med halv giftstyrke.

Det varer altid et stykke tid, før gift virker. Skaden kommer ikke på en gang, men i stedet mister ofret 1 KP pr. kamprunde ind til giftens virkning er opbrugt.

Eksempel: Turgor, der har FYS 10, er blevet bidt af en slange. Dens gift har styrken 6. I Modstandstabellen kan vi se, at giften har 30% chance for at forvolde fuld skade — d.v.s. kun 6 point. Klarer Turgor sit redningskast, får han kun 3 point skade af giften. Derudover får han naturligvis en almindelig skade af slagens bid — uanset hvordan det går med redningskastet.

De fleste gifte har en styrke mellem 1 og 10. Farligere gifte er sjældne.

Hvis man vil købe gift, bør man henvende sig til en alkymist. Han skal bruge lige så mange dage til at fremstille giften i, som giften skal være stærk. Gift koster som regel 20 x giftstyrken — i sølvmønter.

En giftdosis kan forgifte fem pile, tre kasteknive eller et sværd. Giften forsvinder, når våbnet har ramt en gang.

Modgift

Også modgift tilvirkes af alkymister, og ligesom gift kan modgift også placeres på en skala fra 1 til 20. Fremstilligstid og priser er også de samme som for gift. Bliver man skadet af gift, må man hurtigst muligt drikke modgift. Modgift kan nemlig ikke give tabte skadepoint tilbage, men alene forhindre at giften forvolder mere skade.

For at modgift skal kunne virke overhovedet, må den først kunne overvinde giften ved et terningkast efter Modstandstabellen. Modgiftens styrke indsættes under Aktiv og giftens under Modstand. (Hvis ofret allerede har taget skade af giften, må man trække lige så mange point fra giftens styrke, som ofret har fået i skade). Lykkes modgiften, nedsættes giftens styrke med modgiftens styrke. Mislykkes modgiften i forsøget på at overvinde giften, får det ingen betydning.

Eksempel: Turgor har indtaget gift med styrken 6. Han tager lynhurtigt en flaske med modgift frem (styrke 4) og drikker indholdet. Dette tager én kamprunde, så Turgor har allerede fået 1 skadepoint, da han indtager modgiften. I Modstandstabellen kan vi nu se, at modgiften har en chance på 40% for at kunne neutralisere giften. Lykkes modgiften, fjernes 4 point af den skade, som giften ellers ville have forvoldt, og giften rammer altså bare Turgor med 1 point mere — altså ialt 2 point. Lykkes modgiften ikke, får Turgor fortsat 1 skadepoint i hver af de følgende 5 kamprunder.

MAGISKE GENSTANDE

Magiske genstande kan være af mange forskellige slags og indeholde mange former for magi. Her beskrives nogle af dem, men ellers kan SL selv finde på flere, der passer ind i eventyret. Men husk på at hvis spillerne får for mange magiske genstande mellem hænderne, bliver de for magtfulde — og spillet bliver alt for let. Faktisk er det allerede gået for vidt, hvis hver rolleperson er udstyret med fem magiske genstande, der hver især rummer fem besværgelser med stor effekt. Magiske genstande skal være sjældne og betragtes som attråværdige rariteter — og ikke som en simpel handelsvare.

Funktionsregler

Magiske ting rummer trylleformularer, og den person, der anvender den magiske genstand, har adgang til disse egenskaber. De trylleformularer, der findes i genstanden, fungerer altid med bestemte effektgrader. Et LYN E3 udløses altid med tre effektgrader, når besværgelsen slippes løs. Desuden virker trylleformularen i en magisk ting altid. Her behøver man ikke først bruge en terning.

Normalt må magiske genstande hente energi fra en pyske (PSY). Dette medfører, at brugeren mister PSY, når han eller hun bruger genstanden. Nogle magiske genstande er forsynet med en NEXUS. Det betyder, at de kan hente energi fra naturen. De behøver altså ikke at hente energien fra brugerens PSY. En besværgelse, der manes frem ved hjælp af NEXUS, kan være i uafbrudt funktion, hvis brugeren ønsker det.

En magisk genstand påvirkes ikke af jern i omgivelserne, men genstanden må ikke selv indeholde jern. Derfor er magiske våben og rustninger ofte lavet af bronce.

De fleste magiske genstande indeholder en besværgelse med en effektværdi på 1T4, men

det står enhver SL frit selv at konstruere de magiske genstande, der skal bruges i spillet, efter de retningslinier, der her er skitseret.

Ofte forekommende magiske genstande

Rustninger og våben

Magiske våben rummer som regel besværgelsen FORHEKSE VÅBEN, men andre formularer kan forekomme, f.eks. LYS og SANSE. Rustninger er som regel forsynet med formularer som ANTIMAGI, MODSTANDSKRAFT og VÆRN. Men også LUFT og USYNLIGHED kan benyttes.

Magiske drikke

Magiske drikke kan kun bruges én gang, og de indeholder en trylleformular, der påvirker den, der drikker drikken. Det varer én KR at få bægeret tømt — og derefter udløses besværgelsen. De mest brugte besværgelser er HELBREDE, USYNLIGHED, TELEPORTATION, SANSNING, SYN, FORØGE og LUFT.

Smykker

Det er populært at lade ringe og armbånd være magiske genstande. De er lette at bære og virker ikke iøjnefaldende.

Analyse af magiske genstande

Bruges besværgelsen SANSNING, kan en troldmand afgøre om en ting er magisk eller ej. For senere hen at forstå, hvordan magien fungerer, må troldmanden bruge sit SYN.

Man kan ikke umiddelbart se på en ting, om den er magisk eller ej, så SL skal ikke sige noget om en tings evt. magiske kraft, førend en troldmand har undersøgt genstanden med de to nævnte besværgelser.

Eventyrverdenens indbyggere

I eventyrenes verden findes mange mærkværdige væsner. Nogle af dem ligner mennesker så meget, at spillerne kan have rollepersoner, der faktisk er mennesker. SL bestemmer, hvilken art og race spillernes rollepersoner skal tilhøre i eventyrverdenen. Det er ikke givet, at alle væsner skal forekomme i alle eventyrverdener.

GENERELT

Hver enkelt art beskrives efter følgende mønster:

Beskrivelse

En beskrivelse af væsnets art/race, udseende og levemåde.

Grundegenskaber

Her fortælles om de forskellige terningkast, der skal til for at skabe en rolleperson af den valgte art og race. Bemærk at man ofte bruger andre terninger end den almindelige sekssidede. Forkortelserne SB og KP står for Skadebonus og Kropspoint. Typeværdi er et gennemsnitstal, der bygger på væsnets grundegenskaber. Denne typeværdi kan bruges i stedet for at nå frem til grundegenskaberne via terningkast.

Naturlige våben

Nogle væsner har horn og andre kropsvåben, som de normalt bruger i kamp. Her angives hvor stor skade, de gør. Bemærk at de våbenfærdigheder, der gælder håndvåben, ikke har noget at gøre med våbenbrugerens art eller race, men i stedet med den profession, vedkommende har. GC betyder Grundchance.

Når det gælder intelligente væsner, står deres naturlige våben noteret under beskrivelsen sammen med den mindste grundchance, de har med disse våben. Det betyder, at en evt. træning ikke er taget med i beregningerne. Et væsen kan bruge de naturlige våben, der står noteret i beskrivelsen. Står der f.eks. "2 knytnæver, 1 spark", betyder det, at væsnet enten kan bruge 2 knytnæver til et angreb ELLER 1 spark i løbet af en KR.

Naturlige værn

Enkelte arter og racer har en form for naturlig beskyttelse (f.eks. en tyk hud), der fungerer som en slags rustning. I beskrivelsen angives, hvor mange skadepoint den absorberer. Selv om et væsen har et naturligt værn, kan det godt ske, at det alligevel benytter sig af en rigtig rustning for dermed forøge evnen til at absorbere skadepoint.

Flytteformåen

Et væsens evne til at bevæge sig under en kamp udtrykkes i felter pr. kamprunde. L står for bevægelser på land, F for flyve-evne og S for bevægelser i vand (svømning f.eks.).

Profession/færdigheder

Under dette punkt angives hvilken profession den omtalte art og race normalt har. Det betyder ikke, at et væsen af den omtalte slags f.eks. ikke har lov til at have et andet job, men bare at det i så fald ville være usædvanligt. Spillederen og rollepersonens spiller må i fællesskab finde ud af, hvad der er praktisk og fornuftigt.

Hvilke færdigheder, et væsen har, hænger tæt sammen med den profession, han eller hun har. Når det gælder færdighedernes grundchancer, baseres disse på, hvor dygtig og vidende væsnet er i sin profession. En simpel måde at afgøre færdighedernes grundchancer på er ved at vurdere og placere væsnets erfaringsniveau efter følgende skema:

Niveau	Grundchance i %
Dårlig	Færdighedens grundegenskab x 2
Normal	Færdighedens grundegenskab x 5
Dygtig	Færdighedens grundegenskab x 8

Alle såkaldte professionsfærdigheder har derefter den grundchance, som angives — afhængig af væsnets erfaringsniveau. Til disse færdigheder kan flere lægges — eller fjernes. De færdigheder, man evt. lægger til, har i så fald et lavere erfaringsniveau end dem, man har via selve professionen. D.v.s. at hvis man f.eks. regnes for at være dygtig i professionen "tyv", men også har en færdighed uden for den profession (f.eks. inden for handel), så vurderes den færdighed som "normal" m.h.t. erfarings-

niveau. Højst 1T4 færdigheder plejer at ligge på niveauet "normal", når de er uden for væsnets profession. Evt. resterende færdigheder har ellers bare den sædvanlige grundchance, d.v.s. grundegenskab x 1.

Eksempel: En dværg, som er kræmmer med erfaringsniveauet "dygtig", vil have følgende færdigheder og grundchancer (grundegenskaberne er baseret på en normal dværg og dennes typeværdi):

Købslå

Opdage fare

Læse og skrive

Taksere

1 let våben

1-3 Tale fremmede sprog

Da et intelligent væsen kan have utroligt mange forskellige professioner, er der ikke nævnt nogen bestemt i beskrivelsen. Her er det op til den enkelte spilleder at bestemme et væsens profession og erfaringsniveau.

Når det gælder dyr og uintelligente monstre (til den gruppe regnes de væsner, hvis INT ikke bestemmes med en terning, men som ligger fast på forhånd. Ofte 5 eller lavere) er de typiske færdigheder noteret i beskrivelsen. Der står også den grundchance, de har med erfaringsniveauet "normal". Ønskes en barskere eller lettere modstander, kan man bare forøge eller formindske grundchancen.

Øvrigt

Under den overskrift er noteret specielle evner, besværgelser, favoritvåben o.s.v.

Mørkesyn

Nogle væsner har et såkaldt "mørkesyn". Det medfører, at de f.eks. kan se varmestråler (infrarøde stråler). Sådanne væsner kan opfatte ting (f.eks. alle varmblodede væsner), der har en temperatur, der er anderledes end omgivelsernes. Et mørkesyn giver et utydeligere billede end det normale syn, og mørkesyn sættes da også ud af kraft i normalt lys.

HUMANOIDER

Humanoider er mennesker og menneskelignende væsner. De er intelligente, kan tale, bruger forskellige redskaber og lever i en eller anden form for samfund. Da disse væsner lever i samspil med andre har de adgang til grundegenskaben karisma (KAR), der viser, hvordan et væsen fra arten humanoid f.eks. kan påvirke andre humanoider.

Spillernes rollepersoner kan være alle slags humanoider, men nogle er sværere at spille end andre. Vi anbefaler derfor, at spillerne vælger menneske, elv, dværg eller hobbit, der er de letteste at spille. Minotaur, bjergtrold, ork, goblin og rise egner sig ikke helt så godt, for de har et mindre godt ry blandt de fleste andre intelligente væsner. Kentauren og risen har desuden mange begrænsninger. P.g.a. deres særprægede kropsform har de nemlig svært ved at bevæge sig i de miljøer, hvor de fleste humanoider holder til. Både en rise og en kentauer har f.eks. store problemer med at gå rundt inde i et hus.

Menneske

Mennesket er det oftest forekommende intelligente væsen i Drager og Dæmoner. Det findes over hele verden, og dets lande er de største og vigtigste. For at citere en græsk filosof: "Mennesket er altings målestok". I Drager og Dæmoner står mennesket i centrum og alle andre væsner sammenlignes med mennesket, når egenskaber og evner skal bestemmes.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6	11	SB 0
STØ	2T6+6	13	KP 11
FYS	3T6	11	
SMI	3T6	11	
INT	3T6	11	
PSY	3T6	11	
KAR	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Knytnæver	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturlige værn: 0
Flytteformåen: L10
Profession/færdigheder: Alle

And

Forestil dig en temmelig stor and, der har arme i stedet for vinger. Sådan ser en and ud i Drager og Dæmoner. De er som regel hvide, men andre farver kan forekomme. De er dygtige til at svømme, kan bruge rustninger, der ikke er af metal, og de foretrækker at kæmpe med håndvåben.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	2T6	7	SB 0
STØ	1T4+2	5	KP 9
FYS	2T6+6	13	
SMI	2T6+6	13	
INT	3T6	11	
PSY	3T6	11	
KAR	2T6+1	7	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Knytnæver	20%	1T3
1 Spark	20%	1T6

Naturlige værn: 0
Flytteformåen: L10
Profession/færdigheder: Pirat eller Kræmmer

Hobbit

En hobbit bliver omkring 95 cm høj. En hobbit har store, behårede fødder og bruger aldrig sko. De er et triveligt, fredeligt folkefærd, der sætter stor pris på god mad og drikke (med tendens til at blive tykke). Gennemsnitslevealderen er 100 år. Til trods for den ringe størrelse er hobbit'erne meget udholdne og modige. De er også meget behændige og hurtige.

Hobbit'erne er gode til at vurdere andres personlighed. De kan afgøre om et væsen, de møder, har gode eller onde hensigter, hvis det lykkes dem at slå deres egen INTx5 eller lavere med 1T100.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	2T6	7	SB 0
STØ	1T4+1	4	KP 8
FYS	2T6+6	13	
SMI	4T6	14	
INT	3T6	11	
PSY	2T6+6	13	
KAR	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Knytnæver	20%	1T3
1 Spark	20%	1T6

Naturlige værn: 0
Flytteformåen: L10
Profession/Færdigheder: Kræmmer eller tyv.
Øvrigt: Favoritvåben er kortsværd eller slynge.

Elv

Elvere er noget mindre og tyndere end mennesker. De har ingen skægvækst, og deres hår er som spundet guld eller vævet sølv. Varme og kulde påvirker dem ikke synderligt, og de er som regel klædt i let, smukt tøj, der også fungerer som kamouflage. Der hviler tilsyneladende altid et skær af lys over deres ansigter, og lyden af deres stemmer er både varieret og dejlig.

Elvere er udødelige i den forstand, at de ikke ældes eller slides op. Elvere der har nået voksenalder, kan leve i det uendelige uden at svækkes. Men de kan dræbes af magi eller vold.

De har et særdeles godt syn og en fin hørelse. En stjerneklar nat ser en elv lige så godt, som et menneske gør det i fuldt dagslys. De er meget glade for alt, hvad der er smukt, godt og dejligt, men kan være fuldstændig skånselsløse mod onde og destruktive væsner. Af natur er de meget hemmelighedsfulde og de omgås ikke gerne andre arter og racer. Dette forhindrer dem dog ikke i at være gæstfrie mod fremmede, men de ønsker ikke at dyrke mere varige forbindelser med de dødelige. En elv vil aldrig tjene en ikke-elv.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	2T6+3	10	SB 0
STØ	2T6+2	9	KP 10
FYS	3T6	11	
SMI	3T6+3	14	
INT	4T6	14	
PSY	3T6	11	
KAR	3T6+2	13	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Knytnæver	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturlige værn: 0
Flytteformåen: L10
Profession/færdigheder: Jæger
Øvrigt: Favoritvåben er bue/pil og sværd.

Dværg

Dværgene er nok de sejeste af de menneskelignende arter og racer. De er ret kortlemmede, men kraftigt byggede. Øjnene sidder dybt, og de har tykt, langt fuldskæg. De er forholdsvis

modstandsdygtige over for sygdomme og særdeles udholdende og tapre. Gennemsnitlig levealder er omtrent 300 år.

Dværgene er et stolt folk, der let bliver irriterede og som aldrig glemmer en uretfærdighed. De er grådige og elsker guld, sølv og ædelstene. De er dygtige smede og håndværkere, og de ting, dværge har lavet, er som regel kostbare. De bor i store, underjordiske hulesystemer — helst under store bjerge, hvor der findes alverdens mineraler. De har mørkesyn.

SPECIELLE SPIL ?

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	4T6	14	SB 0
STØ	2T4+2	7	KP 10
FYS	2T6+6	13	
SMI	3T6	11	
INT	3T6	11	
PSY	2T6+6	13	
KAR	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Knytnæver	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturlige værn: 0
Flytteformåen: L10
Profession/færdigheder: Kræmmer eller Kriger
Øvrigt: Favoritvåben er økse og armbrøst.

Bjergtrold

I Drager og Dæmoner er trolde store, menneskelignende væsner. De har en meget tyk, hård og mørk hud, langt stridt hår på hovedet, øjne, som lyser gult i mørke, kloligende hænder og kraftige hugtænder. Desuden lugter de særdeles grimt, og stanken kan mærkes på lang afstand. De har mørkesyn. Rammer solens stråler en trold, forvandles den straks til en sten. Stærkt lys nedsætter alle troldens færdigheder med 15 procent under 1T6 kamprunder. For hver kamprunde genvinder (regenererer) trolde 1 KP af dem, de har tabt p.g.a. skader. Skader forvoldt af magi og ild kan dog ikke regenereres. Trolde skyr derfor ilden og gør alt, hvad de kan, for at undgå den.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6+6	17	SB 1T4
STØ	3T6+6	17	KP 15
FYS	2T6+6	13	
SMI	3T6	11	
INT	2T6+3	10	
PSY	3T6	11	
KAR	1T4	3	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Klo-hænder	55%	1T6
1 Bid	55%	1T8
1 Spark	55%	1T6

Naturlige værn: 3 point hud
Flytteformåen: L10
Profession/færdigheder: Skjule sig 55%, Opdage fare 55%
Øvrigt: Favoritvåbnet er en stor trækølle.

Kæmpe

Kæmper ligner mennesker og har samme kropsproportioner, men alt er bare meget større. De bor ofte langt, langt væk fra steder, hvor der bor mennesker. Kæmper er egentlig simple, fredelige bønder. De få, som dukker op i områder med mennesker, er næsten altid kæmper, der er blevet drevet ud af deres egen landsby, og det forklarer, hvorfor de som regel er sure og gramme i hu. De kæmper, vi beskriver, er ca 6 meter høje.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6+50	61	SB 4T6
STØ	3T6+50	61	KP 42
FYS	1T6+18	22	
SMI	3T6	11	
INT	2T6+3	10	
PSY	3T6	11	
KAR	2T6+2	9	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Knytnæver	70%	1T3
1 Spark	70%	1T6

Naturlige værn: 1 point hud
Flytteformåen: L14
Profession/færdigheder: De fordrevne kæmper er som regel stimænd
Øvrigt: Favoritvåbnet er en stor trækølle.

Kentaur

En kentauer er halvt menneske, halvt hest. Forestil dig et menneske overkrop placeret der, hvor hesten skulle have hals og hoved. Ud over at de kan sparke med hovene (særligt de bageste), bruger de også almindelige våben — først og fremmest pil/bue og spyd. De holder som regel til inde i dybe skove. Kentaurer har samme intelligens som mennesker og kan ikke tæmmes til ridedyr. Mange kentaurere er ret svage over for det modsatte køn — også selv om det drejer sig om almindelige mennesker.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6+6	18	SB 1T6
STØ	4T6+12	26	KP 19
FYS	3T6	11	
SMI	3T6	11	
INT	3T6	11	
PSY	3T6	11	
KAR	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Hove	55%	1T8

Naturlige værn: 1 point skind
Flytteformåen: L24
Profession/færdigheder: De fleste kentaurer er jægere eller lærde mænd. Der er en række færdigheder, de ikke kan lære sig, f. eks. Klatre eller Ride. Til gengæld bliver de eksperter i at Springe, hvis de vælger det som en normal færdighed.
Øvrigt: Favoritvåbnet er langspyd.

Minotaur

Minotaurer har menneskekrop, men er langt mere behårede — og så har de hoved og hale som en tyr. De er galhovede og uregerlige væsner, der for det meste lever i primitive stammer ude i ødemarken. De få, der lever i byerne, hører til på samfundets bund, og de optræder ofte som udsmidere eller som rene forbrydere.

Minotaurerne blev i tidernes morgen skabt af en mægtig troldmand, der ville skabe en race af tjenende ånder. Han klarede dog ikke opgaven særligt godt, for den nye skabning fik hans eget hidsige temperanent, og troldmanden måtte

trække sig tilbage efter dette pinlige uheld. Minotaurerne formerede sig og spredte sig blandt menneskene. De taler for det meste menneskesprog og har optaget nogen elementer fra menneskenes kultur i deres levevis.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6+24	35	SB 1T10
STØ	3T6+12	23	KP 18
FYS	2T6+6	13	
SMI	2T6+6	13	
INT	2T6+3	10	
PSY	3T6	11	
KAR	2T6+2	9	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	65%	1T8
1 Stangning	65%	1T6

Naturlige værn: 3 point skind
Flytteformåen: L10
Profession/færdigheder: Springe 65%, Klatre 65%, Snige sig 65%, Sporsans 50%
Øvrigt: Favoritvåbnet er store to-håndsøkser.

Ork

Orker bliver omtrent lige så høje som mennesker, men er kraftigere. Deres hud er sort som kul og de groteske hugtænder er svagt gule. Øjnene er som blodrøde sprækker. De bor i stinkende huler og gange under jorden. De har mørkesyn, men ser dårligt i dagslys.

Orker lever som regel i grupper på 12-40 individer og er berygtede for deres grumme, egoistiske og voldsomme natur. De har kun respekt for rå styrke. Med en stærk leder — af og til af en anden art eller race — kan en orkklan blive velorganiseret og til og med komme til at dominere over andre klaner, hvis medlemmer så bliver slaver og tjenere. Men som regel er lederne svage, og interne magtkampe medfører at de fleste ork-klaner lever i et evigt kaos.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	4T6	14	SB 0
STØ	3T6	11	KP 11
FYS	3T6	11	
SMI	3T6	11	
INT	2T6+3	10	
PSY	3T6	11	
KAR	2T6	7	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Knytnæver	25%	1T3
1 Spark	25%	1T6

Naturlige værn: 0
Flytteformåen: L10
Profession/færdigheder: Kriger eller stimand
Øvrigt: Favoritvåben er krumsabel eller forgiftet dolk.

Rise

Riserne er i slægt med orkerne, men de er større og dummere. Riserne er særligt kendt for sin styrke, og nogen af dem er utroligt stærke. De bor normalt i grotter eller ruiner ude i ødemarken. Enten alene eller sammen med orkere eller gobliner. Da plejer riserne at repræsentere den rå styrke, men de er sjældent ledere.

Riser klarer sig godt i dagslys, men foretrækker at færdes i ly af nattemørket lige som deres slægtninge. Det har de heller ingen vanskeligheder med, for de har mørkesyn. Riser kan ofte narres ved hjælp af magiske tricks og intelligente ordspil, men vær forsigtig. De kan reagere med sanseløst raseri og gå til angreb.

Riser er uegnede som rollepersoner, fordi de er dumme, barbariske, voldsomt ildelugtende og meget lidt velsete i alle civiliserede områder. Få byer ville finde sig i at have riser inden for bymurene.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6+24	35	SB 1T10
STØ	3T6+12	23	KP 18
FYS	2T6+6	13	
SMI	2T6+3	10	
INT	2T6	7	
PSY	3T6	11	
KAR	2T4	5	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Knytnæver	45%	1T3
1 Spark	45%	1T6

Naturlige værn: 1 point hud
Flytteformåen: L10
Profession/færdigheder: Stor trækølle 40%, Sporsans 45%, Lytte 65%, Skjule sig 40%, Opdage fare 25%.

Goblin

Gobliner ser ud som mennesker, men er noget kortere og tykkere. De har løgformede ansigter og huden er grålig eller svagt grøn. De har som

regel dårlig ånde og lugter i det hele taget grimt, fordi de så sjældent vasker sig. De foretrækker at bo på kølige, mørke og fugtige steder, f.eks. i grotter. De har mørkesyn og kan ikke lide sollys. De er egoistiske og grådige. Gobliner lever som regel i grupper med 15-50 individer under en fælles klanleder. De fleste gobliner er dovne og ineffektive og underkaster sig gerne klanhøvdingen. De vil hellere stjæle end arbejde, og hvis der findes flere klaner inden for det samme område, holder de sig ikke tilbage, men overfalder gerne hinanden. Derfor sprederer goblinerne sig gerne over store områder, og de har næsten ingen større byer eller kongeriger.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	2T6+2	9	SB 0
STØ	2T4+2	7	KP 9
FYS	3T6	11	
SMI	3T6	11	
INT	2T6+2	9	
PSY	3T6	11	
KAR	2T6	7	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Knytnæver	20%	1T3
1 Spark	20%	1T6

Naturlige værn: 0
Flytteformåen: L10
Profession/færdigheder: Krigere eller Stimænd
Øvrigt: Favoritvåben er kortbue og kortsværd.

DYR

De dyr, der har betydning i et rollespil, er enten nogen, der ejes af rollepersonerne (først og fremmest heste) eller store rovdyr, der kan udgøre en trussel mod rollepersonerne. Det er den slags dyr, vi har udvalgt her. I vores, almindelige verden er de fleste rovdyr ikke interesseret i mennesker — og skulle de endelig være det, er de som regel bange for dem. Men i eventyrets verden er de vilde dyr betydelig farligere. Der kan en flok ulve være meget aggressive og udgøre en alvorlig trussel mod en gruppe rollepersoner. Det er op til den enkelte SL at afgøre, om han eller hun vil spille med naturtro, vilde dyr eller med den slags dyr, der kan optræde i eventyr, sagn og legender.

Bjørn (brun)

Den brune bjørn lever i dybe skove, hvor den ernærer sig af bær, fisk og småvildt. Føler den sig truet, bliver den en meget farlige modstander.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6+9	20	SB 1T4
STØ	3T6+9	20	KP 16
FYS	3T6	11	
SMI	3T6	11	
INT	5	5	
PSY	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	45%	1T6
2 Klør	55%	1T6

Naturlige værn: 2 point pels
Flytteformåen: L12
Færdigheder: Klatre 35%, Svømme 80%, Sporsans 35%.

Haj

Der findes mængder af hajer, og de fleste er små og temmelig harmløse. Her angives data for de store arter, f.eks. hammerhaj og hvidhaj, som kan være farlige for de fleste væsner.

Det er svært at forudse en hajs opførsel. En gang i mellem kan man skræmme dem bort og til andre tider kæmper de med frygtindgydende aggressivtet. Deres kamplyst forøges stærkt, hvis der er blod i vandet.

Hajer er meget uintelligente, og det gør dem til farlige modstandere. De er nemlig så dumme, at man hverken kan narre eller true dem. Dertil kommer, at de ikke har særlig stor selvopholdelsesdrift, sansynligvis fordi der ikke findes ret mange væsner, der kan tilføje hajerne skade af nævneværdigt omfang.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	2T6+18	25	SB 1T10
STØ	2T6+22	29	KP 23
FYS	2T6+9	16	
SMI	2T6+3	10	
INT	2	2	
PSY	1T6	4	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	60%	1T10

Naturlige værn: 2 point skind
Flytteformåen: S20
Færdigheder: Sporsans 60%.

Hest

Heste benyttes til forskellige former for transport. En uerfaren hest, der ikke har nogen særlig kamptræning, skræmmes let af ild, rovdyr, kampgny og andre ubehageligheder. Heste findes i en mængde forskellige farver og størrelser. Man plejer at dele heste ind i tre hovedgrupper: Rideheste, stridsheste og arbejdsheste. Heste, der er trænet til kamp er både sjældne og dyre. Det følgende er et eksempel på en ridehest, der kan trænes til at blive en stridshest. En rendyrket stridshest har mindst STØ 26 og STY 30.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6+18	29	SB 1T10
STØ	4T6+12	26	KP 19
FYS	3T6	11	
SMI	3T6	11	
INT	5	5	
PSY	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Hove	55%	1T8
1 Bid	55%	1T4 (ingen SB)

Naturlige værn: 1 point skind
Flytteformåen: L20
Færdigheder: Opdage fare 55%, Lytte 50%, Springe 55%.

Krokodille 3

Alligatorer og krokodiller findes i tropiske og subtropiske områder over hele verden. De lever ved vandområder og jager fisk og landdyr. De er dygtige i kamp og kan derfor blive meget farlige fjender. Da de er ret uintelligente, kan de meget vel finde på at overfalde humanoider uden at vide, hvad de egentlig har givet sig i kast med. En alligator vil ikke bide sit bytte ihjel, men prøve at trække det ned under vandet for at drukne det.

De data, som angives her, gælder både for alligatorer og krokodiller.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6+12	23	SB 1T6
STØ	3T6+12	23	KP 17
FYS	3T6	11	
SMI	2T6	7	
INT	4	4	
PSY	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	60%	1T8
1 Haleslag	50%	1T4

Naturlige værn: 4 point læderhud
Flytteformåen: L6, S10
Færdigheder: Ingen

Løve 7

Løver har været almindeligt forekommende i både tempererede, subtropiske og tropiske områder. De lever i flokke omkring én han, 1T4 hunner og 2T4 unger. Løven jager først og fremmest om natten og foretrækker at angribe syge og skadede dyr. Ind i mellem spiser den også ådsler. Gamle løver, der ikke længere kan magte at overfalde hjorte og antiloper, kan begynde at jage humanoider i stedet for.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6+15	26	SB 1T6
STØ	3T6+10	21	KP 16
FYS	3T6	11	
SMI	2T6+9	16	
INT	5	5	
PSY	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Klør	65%	1T6
1 Bid	65%	1T8

Naturlige værn: 2 point skind
Flytteformåen: L16
Færdigheder: Springe 50%, Klatre 50%, Snige sig 75%.

Ulv

Ulven er et almindeligt rovdyr i arktiske, temperede og subtropiske områder. Den er et udpræget flokdyr, som gerne færdes i flokke på 2T6 individer. De fleste ulve er ikke farlige for intelligente væsner, da disse ikke står på ulvenes menu. Ulve angriber faktisk kun humanoider, når de virkelig er udsultede og ikke kan finde andet bytte.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6	11	SB 0
STØ	2T4+1	6	KP 10
FYS	3T6+3	14	
SMI	2T6+9	16	
INT	5	5	
PSY	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	50%	1T8

Naturlige værn: 1 point skind
Flytteformåen: L16
Færdigheder: Sporsans 80%, Skjule sig 45%

MONSTRE

Her beskrives nogle af de væsner, vi kender fra eventyr, legender og sagn. Vi har hentet nogle fra gamle græske sagn, mens andre kommer fra middelalderen. Nogle er helt moderne påhit — ene og alene beregnet til Drager og Dæmoner. Find gerne selv på flere monstre, og lad spillerne møde dem i eventyrspillet. Der opstår som regel interessante situationer, når spillerne udsættes for hidtil ukendte farer.

Dæmon

En dæmon er en skabning fra en anden dimension, der pludselig befinder sig midt i vores verden, fordi en troldmand har tvunget den her til med magtfulde besværgelser. Den kan optræde i alle mulige skikkelser — fra noget menneskelignende til bugtende, uformlige skabninger — og har ofte ret kaotiske evner af forskellig slags. Det gør en dæmon til et aldeles uberegneligt væsen.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	= STØ	51	SB 3T6
STØ	1T100	51	KP 37
FYS	3T6 + (STØ/4)	23	
INT	4T6	14	
SMI	3T6	11	
PSY	3T6 + (STØ/2)	37	

Naturlige værn: 1T20-1 (d.v.s. fra 0-19) point hud
Naturlige våben: Kast 1T100 og aflæs efter følgende tabel:

1T100	Type hænder	Skade
01-50	2 Almindelige klør	1T3
51-75	2 Klør	1T6
76-00	2 Gribeklør	1T4

Færdigheder: Varierer enormt (SL bestemmer)
Flytteformåen: (1T6+5)x2 angiver antal felter

Dæmonevner

Desuden har hver dæmon 1T6 specielle evner. Se følgende tabel.

1T100	Evne
01-07	VINGER: Dæmonen har vinger, som gør det muligt for den at flyve med samme flytteformåen som den har på jorden.
08-14	REGENERERING: Slå 1T10 for at få bestemt antallet af KP, som dæmonen genvinder ved hver KR (dog ikke flere end den har fået i skade).
15-21	USYNLIGHED: Giver samme effekt som besværgelsen af samme navn. Men evnen her kan bruges uafbrudt, også selv om dæmonen angriber. Angriber man en usynlig ting, nedsættes chancen for at ramme med 75% — forudsat at man overhovedet slår i den rigtige retning.
22-28	TELEPORTATION: Slå 4T10 for at få bestemt det antal felter, som dæmonen kan flytte sig i én KR uden nogen bivirkninger.
29-35	KROPSFORVANDLING: Dæmonen kan ændre skikkelse til et valgfrit væsen, men beholder dog sine grundegenskaber.
36-42	USÅRLIGHED: Dæmonen skades ikke af ikke-magiske våben, men kun af besværgelser og magiske våben.
43-49	TELEPATI: Evnen til at læse andres tanker — eller til at tale med andre via tanker alene.
50-56	HYPNOSE: Hvis dæmonen magter at overvinde en andens PSY med sin egen PSY efter Modstandstabellen, kan dæmonen hypnotisere vedkommende. Kun ét terningkast pr. offer dæmonen kontrollen med ofrets hjerne.
57-63	HURTIGHED: Dæmonen er utrolig hurtig og kan angribe dobbelt så mange pr. KR.
64-70	MAGISK USÅRLIGHED: Dæmonen skades ikke af nogen form for magi — kun af fysisk vold.
71-77	GIFT: Dæmonen anvender et bid, der skader 1T6+SB plus giftens styrke, der er den samme som dæmonens PSY/3.
78-84	SKRÆKINDJAGE: Dæmonen kan sætte en vild skræk i livet på alle skabninger inden for en radius af 10 felter — og kan ofret ikke slå INTx5 eller mindre, så må ofret slå efter Frygttabellen (se længere fremme under spøgelse).
85-92	LIVSUDSUGNING: Dæmoner kan suge 1T6 FYS-point ud af sit offer ved blot at berøre det. Derefter kan dæmonen lægge de udsugede FYS til sine egne FYS, hvis dæmonen altså klarer et slag PSY mod PSY efter Modstandstabellen.
93-00	SLs SPECIAL: SL bestemmer selv denne evne.

Drage

Dragen er et af de mest gruopvækkende fabeldyr, man kan møde i eventyrenes verden. En drage ligner lidt en øgle og har store, læderagtige vinger, skarpe klør og tænder samt en utrolig kraft i slag med halen. Kroppen er dækket af hårde, broncefarvede skæl. Dragen ser bedre end ørnen og har desuden mørkesyn. Dens hørelse er så god, at den kan opfatte lyden af en fjendes åndedrag, og dens lugtesans kan opfatte fjendens art, race og alder. Alle intelligente væsner, som møder en drage, må slå en terning efter frygttabellen for at afgøre, hvor chokerede de bliver. Uintelligente væsner flygter i blind panik.

En drage bor gerne i en grotte med mange indgange. Der ligger den oven på sit bjerg af guld og ædelstene, mens den drømmer sine

fæle drømme. Området uden for dragerns hule plejer at være livløst og afbrændt. Fra gangene, der går ned til dragens rede, stiger damp og svovlstinkende røg op.

Grusomhed, list og grådighed karakteriserer dragens personlighed. Den elsker at skræmme og terrorisere folk og fæ, så den kan samle sig endnu større skatte. Den kan uden videre finde på at afkræve en konge store værdier for at skåne land og rige — for så bag efter når den har fået sin betaling at bryde aftalen og lægge landet i ruiner.

Den, der kan slå en drage ihjel, bliver derfor den største helt i legender og sagn, og de personer, som gennemfører en dåd af sådanne dimensioner, kan forvente stor taknemmligehed fra alle folk på den egn, hvor dragen huserede. Dragedræbernes navne kommer givet til at gå over i historien.

Dragens ild

Når dragen spyr ild ud af gabet dannes en kegle af flammer, som er 35 meter lang og 17 meter i diameter — ved roden. Den forvolder lige så megen skade som værdien af dragens FYS. Alt og alle, der befinder sig inden for ildkeglen, kan rammes af flammerne.

En drage kan rumme lige så mange ildladninger som sin FYS. Når en ladning er brugt op, tager det en dag at danne en ny.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	100	100	SB 6T6
STØ	100	100	KP 68
FYS	3T6+25	36	
SMI	3T6	11	
INT	3T6+6	17	
PSY	5T6	18	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Klør	130%	1T6
1 Haleslag	120%	1T4
1 Bid	130%	1T8
1 Ildsprudlen	95%	FYS

Naturlige værn: 8 point skælpanser
Flytteformåen: L14, F52
Færdigheder: Finde skjulte ting 95%, Opdage fare 90%, Lytte 95%, Læse og skrive 85%, Tale fremmede sprog (fem stk.) 95%, Taksere 85%, Historie 85%, Geografi 85%, Botanik 85%, Zoologi 85%.

Enhjørning

Enhjørninger er hvide heste med ét, langt, gyldent horn midt i panden. De er uhyre sky og undgår enhver kontakt med mennesker, men en gang i mellem sker det at en enhjørning lader sig fortrylle af en ren og uskyldig jomfru. Da tjener den hende trofast og tillader hende at ride på sin ryg — så længe hun forbliver ren og uskyldig. Det siges, at enhjørninger er helt immune over for gift. De har desuden den magiske evne, at de kan opdage fjender på op til en kilometers afstand.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6+24	35	SB 2T6
STØ	4T6+12	26	KP 20
FYS	2T6+6	13	
SMI	2T6+6	13	
INT	3T6	11	
PSY	1T6+18	22	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Stangning	65%	1T6
2 Hove	65%	1T8
1 Bid	65%	1T4 (ingen SB)

Naturlige værn: 1 point skind
Flytteformåen: L26
Færdigheder: Skjule sig 65%, Lytte 110%, Opdage fare 110%, Springe 65%, Snige sig 65%.

Grif

Griffen er virkelig lidt af en krabat, med krop som en løve, hoved og vinger som en stor ørn og med ryggen dækket af fjer. Det siges, at den er meget loyal mod sin herre, når den først er blevet tæmmet. Griffen bygger sit bo på højtliggende klippehylder — helst i absolut utilgængeligt fjeldterræn. Den holder af skinnende ting og samler sig ofte store skatte af guld og ædelstene.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6+10	41	SB 1T4
STØ	4T6+10	24	KP 14
FYS	2T6+6	13	
SMI	3T6+3	14	
INT	5	5	
PSY	2T6+6	13	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Klør	70%	1T6
1 Bid	70%	1T8

Naturlige værn: 4 point skind og fjer
Flytteformåen: F26, L12
Færdigheder: Lytte 50%, Opdage fare 65%, Springe 70%.

Harpy

Harpyerne (kaldes også gravsirener) er en krydsning mellem en kvinde og en rovfugl. Kroppen ser ud som en stor musvåge, men med overkrop og hoved som en kvinde. Hænderne har lange klør. Harpyerne laver et frygteligt spektakel, når de flyver. De lugter desuden meget dårligt.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6	11	SB 0
STØ	3T6	11	KP 11
FYS	3T6	11	
SMI	3T6+6	17	
INT	3T6	11	
PSY	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Klør	55%	1T6

Naturligt værn: 1 point fjer
Flytteformåen: F14, L4
Færdigheder: Opdage fare 55%, Lytte 55%
Øvrigt: Favoritvåbnet er et kortspyd.

Hippogrif

Hippogriffer ligner pegasusser, idet begge er bevingede heste. Men til forskel fra pegasusserne har hippogrifferne et hoved som en stor rovfugl med et meget kraftigt næb. Forbenene er også en rovfugls med kraftige klør.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6+30	41	SB 2T6
STØ	4T6+15	29	KP 21
FYS	2T6+6	13	
SMI	3T6+3	14	
INT	5	5	
PSY	2T6+6	13	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Klør	70%	1T6
1 Bid	70%	1T8
2 Hove (bagbenene)	70%	1T8

Naturlige værn: 2 point skind
Flytteformåen: F28, L10
Færdigheder: Opdage fare 65%, Lytte 50%.

Manticora

En manticora ser ud som en løve med menneskeansigt. Desuden er halen et berygtet våben. Den findes i tre varianter: Den første er en skorpionagtig hale med en giftbrod i spidsen, den anden hale er forsynet med skarpe pigge, der kan slynges ud mod et mål, og den tredje har en kølleformet halespids, som den kan slå med.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6+18	29	SB 1T6
STØ	3T6+6	18	KP 15
FYS	3T6	11	
SMI	3T6+3	14	
INT	2T6	7	
PSY	3T6	11	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Klør	70%	1T6
samt en af følgende		
1 Halebrod	70%	1T10+Gift (PSY=Giftstyrke)
1 Projektilhale	70%	2T4+2
1 Halekølle	70%	1T6

Naturligt værn: 4 point tykt skind
Flytteformåen: L12
Færdigheder: Skjule sig 70%, Lytte 50%, Snige sig 70%, Sporsans 75%, Opdage fare 55%
Øvrigt: De haler, der kan affyre pigge, plejer at have 2T6+4 stk. projektiler i halen. Rækkevidden er STYx1 felter. Det tager tre døgn at opbygge ét nyt projektil.

Pegasus 2

Pegasusser er bevingede heste — ofte helt hvide med sølvfarvede maner. De er meget svære at tæmme.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6+24	35	SB 2T6
STØ	4T6+12	26	KP 20
FYS	2T6+6	13	
SMI	3T6	11	
INT	7	7	
PSY	1T6+12	16	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	55%	1T4 (ingen SB)
2 Hove	55%	1T8

Naturlige værn: 1 point skind
Flytteformåen: F30, L26
Færdigheder: Lytte 70%, Opdage fare 80% Springe 55%.

1

Sfinks

Sfinkser forekommer bl.a. i sagn fra den græske oldtid. De har en løves krop, en kvindes hoved og en ørns vinger. En sfinks lever alene i bjergegne, hvor den jager alle slags dyr. Favoritføde er dog menneskekød.

Sfinkser har en mærkelig mani med gåder. Møder en sfinks et menneske, plejer den at lade mennesket slippe for at blive ædt, hvis han eller hun kan gætte en rigtig svær gåde. Er svaret forkert, plejer sfinksen starks at gå til angreb, men det er et snedigt væsen, der ikke sætter sit liv unødigt på spil.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	3T6+9	20	SB 1T4
STØ	3T6+6	17	KP 14
FYS	3T6	11	
SMI	3T6+6	17	
INT	3T6+6	17	
PSY	2T6+6	13	

Naturlige våben	GC	Skade
1 Bid	40%	1T8
2 Klør	40%	1T6

Naturlige værn: 1 point skind
Flytteformåen: L14, F20
Færdigheder: Skjule sig 75%, Lytte 75%, Snige sig 85%, Sporsans 65%, Overtale 55%.

Skelet 66

Skeletter er et ligs knogler, der magisk aktiveres og kontrolleres af den troldmand, som har brugt de nødvendige besværgelser og/eller ritualer på dem. Skelettet falder øjeblikkeligt sammen, når troldmanden ikke længere aktiverer det. De er immune over for pile og stikvåben for de smutter bare lige igennem knoglerne i skelettet. Men et skelet kan bruge de våben og den eventuelle rustning, det får af sin troldmanden. Skeletter kan skabes af næsten en hvilken som helst art eller race, men det er den forhenværende art eller race, der angiver skelettes grundegenskaber. Det skelet, der tages op her som eksempel, kommer fra et menneske. KP er (STY + STØ)/2.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	Halveres	6	SB 0
~~STØ~~	Samme	11	KP 8

FYS	0	0
SMI	Samme	11
INT	0	0
PSY	1	1

Naturlige våben	GC	Skade
2 Knytnæver	55%	1T3
1 Spark	55%	1T6

Naturlige værn: 0
Flytteformåen: L10 (samme som tidligere)
Færdigheder: Snige sig 95%, Våbenfærdigheder 35%
Øvrigt: Normalt bruges som våben kortsværd og skjold samt en ringbrynje som rustning.

Spøgelse

Et spøgelse er et afdødt væsens sjæl. Det optræder i samme skikkelse som væsnet, men har som regel et noget selvlysende udseende. Ser man et spøgelse i direkte sollys, forsvinder det ofte mod baggrunden. Det ses altså bedst i mørke. Spøgelser er ofte hvileløse væsner, som lider på grund af en eller anden usonet synd eller forbrydelse, som den nu afdøde engang her begået. Det kan også tænkes, at de engang har været udsat for noget ondt og nu går rundt for at få hævn. Spøgelser kan fungere som gode informationskilder, men informationerne kan være helt eller delvist falske. Størst chance for at få et rigtigt svar (eller et svar i det hele taget) har de personer, som er villige til at hjælpe spøgelset med at gøre en ende på en uafsluttet historie fra dets tidligere liv. En historie som helt eller delvis er forklaringen på, at de ikke kan få ro som afdøde. F.eks. kan det være tilfældet, hvis spøgelset søger hævn over den eller de personer, der var skyld i dets død.

Spøgelser er normalt knyttet til et bestemt sted eller til en genstand, der har noget med dets død at gøre. Spøgelset kan ikke forlade dette sted før det har fået ro — enten ved at få problemet løst eller ved at blive fordrevet ved eksorcisme. Den kraft, der binder et spøgelse til denne verden, er mægtigere og stærkere, end noget almindeligt menneske kan forstå.

Spøgelser kan ikke skades af noget våben, da de ikke er materielle af natur. Spøgelser bruger ikke selv våben, men prøver i stedet at sætte en skræk i livet på uønskede indtrængende eller andre, der forsøger at forstyrre dem, i håb om at kunne jage alle væk. Et væsen, der møder et spøgelse, må slå værdien af sin INTx5 eller mindre med 1T100 — eller kaste terningerne efter Frygttabellen. Hvis spøgelset kommer helt uventet og overraskende, nedsættes chancen, for at ofret klarer sig, med 20%. Spøgelser har normalt ingen færdigheder med sig fra det tidligere liv. De typeværdier, der bruges her, er for et spøgelse, der har været menneske i sit tidligere liv.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	0	0	SB 0
STØ	Samme	11	KP 0
FYS	0	0	
SMI	Fordobles	22	
INT	Samme	11	
PSY	Fordobles	22	

Naturlige våben: Ingen, men prøver i stedet at sætte en skræk i livet på andre
Naturlige værn: 0
Flytteformåen: F10 (samme som tidligere, men nu med flyve-evne).

Frygttabel

1T100	Resultat
01-20	Ofret bliver forsigtigt. Det resulterer i minus 10 i alle angreb og pareringer i 1T4 KR (Dette har ikke så stor betydning over for spøgelser!).
21-25	Ofret bliver helt vild og angriber den, der spøger (Det har ingen effekt på spøgelser, da de jo ikke kan skades fysisk).
26-75	Ofret flygter så hurtigt som muligt — væk fra årsagen til forskrækkelsen.
76-90	Ofret står som naglet til jorden, og det må lægge 5 til ved alle efterfølgende kast i Frygttabellen resten af denne dag.
91-95	Ofret bliver hysterisk, og bliver stående på stedet og skriger ind til han bliver beroliget. Desuden må ofret lægge 15 til ved alle efterfølgende kast i Frygttabellen resten af denne dag.

96-100	Ofrets hår bliver kridhvidt af rædsel, og han står som lammet i 1T6 KR. Desuden må ofret lægge 15 til ved alle efterfølgende kast i Frygttabellen resten af dagen.
101-110	Ofret besvimer og forbliver bevidstløs i 2T8 minutter. Desuden må ofret lægge 10 til ved efterfølgende kast i Frygttabellen resten af dagen.
111+	Ofret må forsøge at slå sin FYSx5 eller mindre med 1T100. Mislykkes kastet, dør ofret af hjerteslag — ellers bliver resultatet som ved 101-110. Hvis ofret skulle overleve, kan han under ingen omstændigheder flytte sig ved egen hjælp resten af dagen.

Kværkeranke

Dette er en kødædende plante af ukendt oprindelse. Formodentlig findes kværkeranker ikke i naturen, men er blevet skabt via en eller anden form for ondskabsfuld magi. Planten består af en kort hovedstamme, der er forsynet med en "mund". Stammen krones af en række grene, der året rundt bærer store, grønne blade. Bladene skjuler næsten stammen. Fra stammen udgår 1T8+4 fangarme. der kan blive op til 4 meter lange. En kværkeranke griber ud efter alt, hvad der kommer i berøring med dens fangarme og forsøger derpå at føre tingene til sin "mund". En fangarm kan kun forvolde skade ved at sno sig rundt om ofret, og ranken har derfor lavere skadebonus end normalt.

Kværkeranken spreder både pollen og frø med vinden. Heldigvis er det en noget ineffektiv forplantningsmetode, så planten er sjælden. Af og til bruges ranken som vogter, da den angriber alt, hvad den kommer i kontakt med.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	=STØ	31	SB 1T6
STØ	2T10+20	31	KP 28
FYS	1T6+20	24	
SMI	3T6	11	
INT	0	0	
PSY	1	1	

Naturlige våben	GC	Skade
1T8+4 fangarme	65%	1T4

Naturlige værn: 1T3+2 point skind
Flytteformåen: 0
Færdigheder: Ingen

Zombie

En zombie er et lig, der er vakt til live med magi. Det er ofte gået godt i forrådnelse, og zombien lugter derfor helt afskyeligt. Eksemplet neden for gælder for en zombie af et menneske, men der kan skabes zombier af alle intelligente væsner undtagen elverfolk.

Zombier kan være virksomme flere uger i træk og adlyder i denne periode alle de ordrer, som gives af den, der har skabt dem til live. Zombien underkaster sig helt og totalt. Den vil udføre en ordre til punkt og prikke, og det kan give nogle problemer, hvis troldmanden ikke giver en meget klar og præcis ordre. KP er lig med (STY+STØ)/2.

Ved hjælp af meget stærk magi kan nogle troldmænd skabe zombier af dyr. En legende fortæller om åndemaneren Zarwo med Guldstaven, hvis borg blev bevogtet af zombie-løver.

Grundegenskaber

Egenskab	Terninger	Typeværdi	
STY	Fordobles	22	SB 0
STØ	Samme	11	KP 17
FYS	0	0	
SMI	Samme	11	
INT	0	0	
PSY	1	1	

Naturlige våben	GC	Skade
2 Knytnæver	40%	1T3
1 Spark	40%	1T6

Naturlige værn: 0
Flytteformåen: Samme som tidligere
Færdigheder: Snige sig 95%, Våbenfærdigheder 40%.

Spillekampagner

Vi kan ikke tage os af alt, hvad der sker i eventyrspillets verden. Når rollepersonerne f.eks. spiser morgenmad, ville det jo være meningsløst at fastlægge og beskrive hver mundfuld grød. Det er nok at slå fast, at de har fået morgenmad.

I andre situationer er det derimod nødvendigt nøje at kontrollere alt, hvad der sker. En kamp ville jo f.eks. ikke være særligt spændende, hvis man nøjedes med at fastslå, hvem der vandt — og så slet ikke fortalte noget om, hvordan han eller hun vandt.

Derfor bruger vi fem forskellige tidsskalaer i spillet. Tidsskalaerne beskriver de forskellige hændelser med forskellige grader af nøjagtighed, og det er SL, som må bestemme, hvilken skala, der skal bruges i hvert enkelt tilfælde. De fem tidsskalaer kalder vi for: Stor Tidsskala, Detaljeret Tidsskala, Kamptid, Realtid og Passiv Tidsskala.

STOR TIDSSKALA

Denne skala bruges, når rollepersonerne er i gang med noget, der normalt ikke er specielt interessant. Det kan f.eks. dreje sig om, at de skal rejse lange strækninger af kendte og ufarlige veje eller om, at de skal ligge stille for at vente på bedre vejr eller sådan noget lignende. Her er det nok, at SL sammenfatter det vigtigste af det, der sker hver dag.

Når rollepersonerne er ude på rejse, fortæller SL, hvordan der ser ud undervejs. Han fortæller om hvilke byer og landsbyer, de passerer, og om landskabet og bevoksningen på stedet, og om korsveje, der passeres — og om de folk, man evt. møder undervejs. Hvis rollepersonerne kommer forbi ting, der er skjult for dem, kan SL slå en terning og se efter under Finde skjulte ting i Grundchance-tabellen for at se, om rollepersonerne skulle kunne opdage noget.

Ellers er reglen den, at man altid bør være forberedt på, at noget spændende kan dukke op. Selv om selve situationen ikke direkte giver anledning til at tro, at noget særligt kan ske, så bør man aldrig gå ud fra, at der intet sker.

I den store tidsskala slår SL ét slag med terningen for hver dag og ét slag for hver nat med 1T100 for at kontrollere, om noget uventet indtræffer. SL må selv afgøre ud fra den enkelte situation, hvor store chancerne er for at noget sker (chancen er f.eks. nok større under en rejse, end når rollepersonerne bare er hjemme), men chancen bør holde sig fra 1-5%.

Viser terningerne, at der sker noget, så er det SL, der afgør, hvad det så er, der er sker. Man møder måske et eller andet monster, finder noget, får et brev, træffer nogen, som vil en noget, bliver vidne til en forbrydelse, bliver bestjålet, går vild o.s.v.

Forestiller vi os, at rollepersonerne rejser om dagen, på god vej, og sover om natten, så bliver en dagsrejse på omtrent:

Gang	20 kilometer
March	30 kilometer
Ridt	25 kilometer
Hårdt ridt	40 kilometer

Dårligt vejr, dårlige veje, tung last og lignende kan selvfølgelig nedsætte dagsetapernes længde. Hvis rollepersonerne rejser med en hest, der trækker en vogn, må man altid regne med den rejsehastighed, der gælder for "gang".

DETALJERET TIDSSKALA

I samme øjeblik der er anledning til at tro, at noget specielt er ved at ske, må man skifte til den detaljerede tidsskala. Det kan f.eks. være i det øjeblik en rolleperson kommer ind i et farligt område, eller når han er ved at nærme sig eventyrets mål. Til farlige områder regnes f.eks. alle underjordiske grotter og gange og alle områder, som er langt fra alfarvej.

Som regel har SL jo netop forberedt et område eller et sted med tanke på, at der skulle kunne ske noget spændende dér — og straks rollepersonerne kommer derhen, må man koncentrere sig og kortlægge alle begivenheder. Her kan en omgang vare fra 1 minut og op til 10 minutter alt efter omstændighederne.

SL må fra gang til gang afgøre, hvor ofte han skal kaste en terning for at se, om noget uventet indtræffer. Spillerne kan give anvisninger på, hvor lang tid, de mener, er passende. F.eks. "vi lister os fremad i 10 minutter" eller "vi går hen til huset" — i det sidste tilfælde må SL selv afgøre, hvor lang tid operationen varer.

I farligt terræn bør chancen for uventede begivenheder være endnu større end ellers.

Nogle forslag: Rollepersonerne færdes gennem en sump — giv f.eks. 10% chance hvert femte minut, for at se om nogen skulle sidde fast i æltet eller forsvinde helt i det.

Rollepersonerne rider forbi en røverrede — giv f.eks. 40% chance, for at se om røverne er hjemme og går til angreb.

Rollepersonerne vandrer gennem en skov — giv 5% chance pr. halve time for at se efter, om de møder et monster eller et rovdyr på stien mellem træerne.

Flytteformåen i den detaljerede tidsskala

Bevægelse i byer, bygninger, labyrinter, ødemark o.s.v. sker normalt ved hjælp af den detaljerede tidsskala. Hvor langt de enkelte rollepersoner når afhænger af, hvor meget de skynder sig. Vi regner med fire forskellige hastigheder.

Forsigtig fremrykning

Rollepersonerne går langsomt og er hele tiden opmærksomme på evt. farer. Alle omgivelser iagttages nøje. Med denne hastighed bevæger de sig 25 meter i minuttet.

Normal gang

Rollepersonerne bevæger sig i almindeligt spadseretempo — og går 50 meter i minuttet.

Ilmarch

Rollepersonerne nærmest løber eller jogger. De bevæger sig 150 meter i minuttet. I dette tempo kan de ikke bruge færdighederne Finde skjulte ting og Lytte.

Flugt

Her bevæger rollepersonerne sig med absolut maksimal fart. De kan da bevæge sig 300 meter det første minut. Men så stor en fart er ikke til at holde ret længe. Efter det første minut nedsættes farten til 250 meter, og efter næste minut nedsættes den til 200 meter. For hvert efterfølgende minut nedsættes flugtens fart med 50 meter pr. minut. Når man har løbet med maksimal fart, må man hvile sig inden, der er gået 10 minutter, ellers kan man simpelthen ikke længere.

Under flugt kan rollepersonerne ikke bruge nogen færdigheder overhovedet. Det er der ikke tid til.

Eksempel: Turgor flygter med max. fart fra et monster. Han kommer 300 meter i det første minut, 250 meter i det andet og 200 meter i det tredje. Derefter holder han op med at løbe, fordi det ser ud til, at monstret har opgivet forfølgelsen. Nu må Turgor dog sætte sig ned for at hvile — og han skal hvile i lige så mange minutter, som han løb. Hviler han sig ikke inden, der er gået 10 minutter fra det øjeblik, da han begyndte at løbe, så falder han om af udmattelse og bliver måske bevidstløs.

KAMPTID

Som navnet antyder er dette den tid, man bruger under en kamp. Her drejer det sig om at kunne beskrive mange ting, der alle sker i løbet af kun få sekunder. Vi regner med at én omgang her svarer til ca. 5 sekunder. Hvordan dette skal tilpasses, står beskrevet i kapitlet om kamp. En fem-sekunders omgang kaldes en kamprunde (forkortes KR).

REALTID

Realtid betyder, at den tid, der går, mens man sidder og spiller, er den samme tid i spillernes og i rollepersonernes verden. Det er ikke en speciel skala, der skal bruges for at kunne kortlægge eventyrets gang, men en måde at gøre spillet mere realistisk på.

Forestil dig, at du er en eventyrer, der sniger dig frem gennem en skov sammen med nogle kammerater. Pludselig hører I stemmer, der kommer nærmere. I forstår, at om et øjeblik vil I møde nogen — men hvad skal I gøre? Skal I skjule jer bag træerne? Gribe til våben og angribe? Blive stående og se, hvem der kommer? Eller flygte?

I en sådan situation er det ikke praktisk, at lade spillerne få lov til at drøfte sagen så længe, de nu har lyst. Rollepersonerne har måske kun 30 sekunder til at træffe en afgørelse. Da kan man indføre realtid. Spillederen fortæller, hvad der sker — og siger så: OK, Vi har realtid fra og med nu! Han ser op på sit ur og begynder at tage tid. Hvis spillerne ikke kan bestemme sig hurtigt nok, har deres rollepersoner heller ikke nået at bestemme sig, men står stadig i skoven og diskuterer, når tingene sker.

PASSIV TIDSSKALA

Med passiv tidsskala menes den tid, som forløber i spillets verden mellem hvert eventyrspil. Når man afslutter en spillerunde, bør man blive

enige om, evt. at lade gå en vis tid i spillets verden, inden næste gang man mødes for at spille videre. Måske ønsker spillerne, at deres rollefigurer kan få lov til at hvile sig i et par uger for at læge evt. sår og skader — eller for at de kan studere eller træne. Bliver man enig om dette, sørger SL for at tiden går inden man fortsætter spillet næste gang.

Selvfølgelig forudsætter dette, at rollepersonerne er kommet hjem (eller til et eller andet ufarligt sted) samt at de har penge til at forsørge sig med. SL må regne ud, hvad der sker med rollepersonerne under den "passive tid" — og meddele det ved næste spilletræfs start.

NOGLE TIPS OM SPILLETRÆFFET

Drager og Dæmoner er sjovest når antallet af spillere er mellem 3 og 10. Er der færre bliver det let kedeligt — er der flere kan det let blive kaos. Hvem som helst kan spille — selv den, der ikke kan reglerne. Men én person må lede spillet — og han eller hun må kunne reglerne.

I æsken finder du et eventyrhæfte. Det indeholder to bearbejdede eventyr, hvor "verdenen" — d.v.s. stedet hvor eventyret udspiller sig og hvor de skabninger, der er med i spillet lever — er lagt klar til brug. Det er praktisk at begynde med det hæfte ved det første spilletræf. Senere kan man enten købe flere bearbejdede eventyr, eller også kan Spillederen skabe sin egen eventyrverden og sine egne eventyr. Som regel vil de samme personer mødes flere gange for at spille flere eventyr med samme rollepersoner. Dette kaldes for en kampagne.

Når alle, som skal være med, har fået skabt sig sine rollepersoner (dette bør ske under opsyn af SL for at undgå evt. fusk) mødes alle i et passende lokale. Der bør være to borde — et til SL og et til spillerne. Da SL har en hel del papirer med informationer, som er hemmelige for spillerne, kan det være godt at sætte en skærm op foran SLs bord. Så er der ingen chancer for at spillerne ser nogle hemmelige kort og papirer.

Alle bør være forsynet med papir og blyant samt have sine rolleskemaer ved hånden. Spillerne kan have behov for at notere indtægter og udgifter — og måske tegne kort over det terræn, hvor rollepersonerne færdes. Bruger man figurer, kan man lægge forskellige spilleplader på spillernes bord og så sætte figurerne derpå.

Erfaringen viser, at det er meget vigtigt at holde strengt på disciplinen under spillet. Det betyder, at deltagerne må enes om nogle ordensregler. Skriger alle i munden på hinanden, taler nogen om uvedkommende ting eller spilder andre chips og Coca-Cola ud over hele spillet — så bliver der garanteret totalt kaos. Her er et par forslag til nogle regler, der gerne skulle forhindre at en sådan situation opstår:

1. Det er SL, som bestemmer. Selv om han ved et tilfælde skulle komme til at gøre noget imod spillets regler, så gælder hans ord alligevel. Intet er så dræbende kedsomeligt som lange diskussioner om regelfortolkninger.
2. Spillerne bør udpege en talsmand, som viderebringer al information fra spillerne til SL. Ingen kan klare at modtage og behandle informationer fra ti personer på en gang. Spillerne konfererer indbyrdes, men alle instrukser til SL går via spillernes talsmand. (Hvis spillerne er veldisciplinerede og ikke taler i munden på hinanden, når de skal tale med SL, behøver man selvfølgelig ikke at gøre som her beskrevet).
3. Spillerne må ikke se i bogen med regler under selve spillet. Det virker ikke særligt realistisk, hvis de f.eks. får lov til at læse alt om monstre, når deres rollepersoner ikke har adgang til den samme viden.
4. Evt. beskeder til SL fra andre end talsmanden kan f.eks. skrives på et lille stykke papir, som man så kaster til SL (dette er en af de få tilladte måder et give igen på — som tak for alle de lede monstre, han sender indover...). Glem ikke at notere afsender på papiret.
5. Alle samtaler, som ikke har med den aktuelle spilsituation at gøre, bør ske uden for spillelokalet.
6. Franske kartofler, peanuts, sodavand og den slags bør holdes langt væk fra spillebordet.
7. Evt. spisepauser bør planlægges i god tid inden man begynder at spille, så der ikke går for megen tid med at diskutere, om man nu skal spise pizza eller mad fra den kinesiske takeaway.

SPECIELLE SITUATIONER

Af og til sker der noget i spillet, som kræver, at der træffes særlige foranstaltninger. F.eks.:

1. Bliver en rollepersoń bevidstløs, bør man straks sende spilleren ud af lokalet. Ellers vil

spilleren jo få at vide, hvad der fortsat sker i spillet — ting som rollepersonen jo af gode grunde ikke oplever. Får spilleren lov til at forblive i lokalet, må han være absolut stille — hans rolleperson kan jo intet gøre — og derfor må spilleren heller ikke være med til at påvirke spillets gang.

2. Af og til deler en gruppe eventyrere sig. Man sender måske én person ud for at undersøge terrænet — eller man går måske hver sin vej for at udføre forskellige gøremål, inden man så mødes igen. I de tilfælde bør spillerne også dele sig og sende det ene hold ind i et andet lokale. På den måde får spillerne kun informationer om det, deres rollepersoner er i gang med.

3. Det kan ske, at kun én enkelt rolleperson oplever noget, f.eks. det at vågne helt alene en nat p.g.a. sære lyde. Her bør SL ikke sige det, så alle de andre hører det, men give informationen på et stykke papir direkte til den spiller, det gælder — eller evt. fortælle det til spilleren uden for lokalet. Det er jo kun hans rolleperson, som ved, hvad der sker, og spilleren må så afgøre, om han vil fortælle det til de andre — eller om han foretrækker at handle på egen hånd.

4. Normalt bør hver spiller kun være ansvarlig for én rolleperson. Ellers kan der opstå problemer hvis f.eks. to rollepersoner, der spilles af samme spiller, pludselig skal befinde sig på to vidt forskellige steder. Desuden sker der let det, at spilleren bliver lidt skødesløs i kritiske situationer — hvis en rolleperson bliver dræbt, så gør det måske ikke så meget, for spilleren har jo en til. Den holdning er ikke god for spillet.

5. Hvis en spiller ikke kan komme til et spilletræf, bør vedkommenes rolleperson ikke være med i eventyrspillet den dag. Det er jo f.eks. ikke så praktisk, hvis en deltagers rolleperson skulle blive dræbt, når han ikke selv er tilstede. Hvis det er bydende nødvendigt, at rollepersonen er med alligevel, må en anden spiller tage ansvaret for den. Men da må man først spørge den rigtige spiller, om det er i orden.

SPILLERNES OPGAVER

For at gøre spillet levende kræves der mere af dig, som spiller, end at du bare med en terning finder din rollepersons grundegenskaber og bag efter navngiver den. Tænk også lidt på rollepersonens personlighed. Er han modig eller fej? Gerrig eller gavmild? Fræk eller høflig? Naturligvis er de fleste rollepersoner noget midt i mellem, men du kan gå til yderpunkterne, hvis du vil. Det kan være sjovt og spændende at spille med en ubehøvlet, gerrig sjover eller måske en skør, dumdristig, men modig helt.

Uanset hvad du vælger, bliver det mere spændende, hvis du for alvor forsøger at spille din rolleperson — og gør det med konsekvens. Gør din rolleperson til en personlighed — ikke til et intetsigende nul!

Men husk lige på: Selv om du vælger at spille en nærig, egostisk eller begærlig type, så pas på ikke at opføre dig sådan over for dine medspilleres rollepersoner. Passer du ikke på, gør du dig umulig som eventyrspiller. Samarbejd altid med spillegruppen!

Korttegning

En gruppe af grundige eventyrspillere vil givet tegne kort over det terræn rollepersonerne færdes i. Det gælder især, når rollepersonerne f.eks. befinder sig i underjordiske labyrinter, huler og grotter. Her vil det være mest realistisk at forestille sig, at det er rollepersonerne selv, der tegner de nødvendige kort. Men det vil jo medføre, at de ikke kan bevæge sig på hurtigt som ellers. Den, der tegner et kort, kan kun flytte sig med halv gå-hastighed.

Spillederen bør ikke tegne kort til spillerne. I stedet bør spillerne udvælge en korttegner, og vedkommende får så en mundtlig orientering om terrænet fra spillederen. På den måde simulerer man, at et kort, der tegnes på stedet, som regel ikke bliver særligt nøjagtigt. Den rolleperson, som man forestiller sig skal tage sig af korttegningen, må have en læse- og skrivefærdighed på mindst 50% for at kunne tegne et ordentligt kort.

Når det bare handler om, at rollepersonerne skal bevæge sig i områder, hvor der ikke sker noget særligt, er en kortskitse nok — med angivelser af, hvor langt der er mellem de forskellige byer og landsbyer, i hvilket terræn vejen går og hvor der findes korsveje. Under en kamp må SL gribe ind og give langt mere nøjagtige informationer om, hvordan "slagmarken" ser ud — f.eks. ved at tegne den op med vandopløselige overhead-tusser på en plasticbelagt spilleplade (læs mere om dette i kapitlet "Introduktion").

Kort er sarte — og der er altid mulighed for at de bliver ødelagt på en eventyrfærd. Ild og vand kan lynhurtigt ødelægge et kort — og hvis

den rolleperson, der tegner kortet, forsvinder, så er kortet naturligvis også forsvundet. Opstår den situation, bør SL foretage sig noget tilsvarende med spillernes rigtige kort — d.v.s. beslaglægge det og eventuelt ødelægge det! (Fornuftige spillere sørger derfor for, at deres rollepersoner får tid til at lave kopier af kortene mellem eventyrene).

SLs OPGAVER

Det kan ikke siges stærkt nok, hvor vigtig SL er, for at det skal blive spændende og underholdende for alle at spille. En dårlig SL er lig med et uinteressant spil, og en god SL kan gøre Drager og Dæmoner til en fantastisk oplevelse. Men hvad kræves der for at blive en god SL?

SL har stor magt og må derfor være helt ærlig. Han kan nemt kludre i det og f.eks. opgive forkerte resultater ved terningkast — måske endda med vilje. Hvis han vil, kan han også, slippe modstandere løs, der er absolut uovervindelige, så rollepersonerne ingen chancer har. Ofte kan SL være fristet til at være flink og hjælpe nogen — eller være led og straffe rollepersoner, hvis spillere har sagt eller gjort noget dumt. Men den slags opdages hurtigt og balancen i spillet forvrides.

Derfor: Vær ærlig og upartisk.

Tilfældige møder

Når rollepersonerne er ude på eventyr, møder de højst sandsynligt forskellige andre personer og væsner — både venlige, uinteresserede og fjendtlige. SL styrer jo så at sige hele eventyrverdenen, for det er ham eller hende, der tager sig af alle de monstre og andre væsner, som findes der. Det er IKKE SLs opgave at prøve på at slå spillernes rollepersoner ihjel. SL må hele tiden passe på, at spillet er nogenlunde afbalanceret.

Når SL udsender fjendtligtsindede væsner, må han være sikker på, at rollepersonerne har en chance for at flygte eller for at vinde i en kamp. SL må også tænke på at forsyne eventyrverdenen med væsner, der ikke alle er fjendtlige over for rollepersonerne — de bør også have en mulighed for at træffe venligtsindede personer, som de evt. kan få hjælp hos.

Eventyrverdenen må passes

For kunne holde sammen på en spillekampagne kræves det, at man er meget omhyggelig med sine notater. Det går ikke at glemme vigtige fakta eller at sjuske med notaterne fra eventyrets verden. Den forandrer sig jo uafbrudt p.g.a. rollepersonerne og de mange andre væsner, der bor dér. Derfor er spillets verden aldrig i ro, men kræver hele tiden justeringer. SL har derfor en hel del arbejde at se til mellem de enkelte spilletræf — og det må ikke forsømmes.

Brug din fantasi

SL må have fantasi for at kunne skabe en interessant eventyrverden. Men frem for alt kræver det fantasi at kunne tackle alle de uventede situationer, der opstår under spillet. SL må jo f.eks. selv spille alle de personer, som rollepersonerne møder i eventyrets verden — alt fra kroværter til fyrster — og monstre. Man kan umuligt forudse alt, men man må lynhurtigt kunne forestille sig, hvordan én rolleperson f.eks. kan tænkes at reagere på det, en anden rollepersonen siger og gør.

Regelændringer

SL har frihed til at ændre på reglerne, hvis han vil. Men først må han naturligvis fortælle spillerne, hvilke ændringer han har foretaget.

Hvis man tillader ændringer og justeringer, som spillerne har foreslået, må man passe på, at det ikke er ændringer, der f.eks. gør en rolleperson uovervindelig eller som forrykker hele balancen i spillet. Hvis man selv skaber egne monstre, må man sikre sig, at de også ser så farlige ud, som de nu er. Det er utroværdigt først at bringe et lille uskyldigt kryb ind på banen, og derefter lade det være ekstremt farligt. Spillerne bør have en rimelig chance for at kunne bedømme en situation korrekt ud fra de informationer, de får fra SL.

Pas på voldstendenser!

En af grundene til at en spillekampagne mislykkes kan være, at de enkelte deltagere er for begejstrede for vold.

En kampagne, hvor rollepersonerne handler efter princippet "dræb først, stjæl bagefter" hver gang de møder nogen, bliver sjældent særlig fornøjelig i længden. Det er heller ikke

realistisk at forestille sig, at rollepersonerne skulle opføre sig på den måde i virkeligheden — og de ville sikkert ikke selv overleve længe, hvis de endelig gjorde det.

Men tendensen til vold kommer netop af, at spillet IKKE er virkeligt — spilleren kan tillade sig at lade sin rolleperson myrde og hærge, fordi det bare er "ligesom". Her må SL forsøge at dæmme op for den slags overdrivelser. Den, der myrder og stjæler, kommer før eller senere (helst før) ud for lovens lange arm. Der findes vægtere, politimænd, dusørjægere og retskafne riddere, der er med til at opretholde lov og orden. SL kan let demonstrere over for spillerne, at deres rollepersoner ikke kan te sig, som de vil — og klare frisag hver gang. I en rimelig verden klarer man sig kun, hvis man selv er rimelig.

Vil man undgå, at spillet bare bliver en lang række af kampe, er det en god ide at lægge større vægt på de mere fredelige færdigheder. Gå ikke for hurtigt hen over de fredfyldte stunder, men vurder dem grundigt — og sørg for at rollepersonerne får lejlighed til at bruge så mange af deres færdigheder som muligt. Hver gang en rolleperson har kontakt med en af SLs personer som f.eks. en købmand, en vægter, en krofatter, en håndværker, en soldat, en bonde, en præst eller en lensmand, er der muligheder for, at rollepersonen kan bruge færdigheder som Taksere, Handle, Fremmede kulturer, Tale fremmede sprog, Heraldik og Genealogi, Skak og Brædtspil, Sang og Spil m.m.

SL må sørge for, at spillerne indser, at den slags færdigheder er lige så vigtige som våbenfærdighederne. Den, der ikke kan Taksere, bliver snydt; den, der ikke kan Handle, må betale en overpris — mens den, der kan Synge og Spille eller som behersker Skak og Brædtspil har meget lettere ved at på venner f.eks.

Selv midt i ødemarken kan rollepersonerne bruge fredelige færdigheder som f.eks. Zoologi, Botanik, Sporsans m.m.

En eventyrverden skabes

Inden man begynder at spille, må SL skabe en eventyrverden at spille i. Jo større og mere præcist beskrevet den verden er desto bedre. Men i praksis er det selvfølgelig umuligt at beskrive alt, hvert eneste hus, hvert eneste væsen o.s.v. Derfor må SL bruge en række kneb for at kunne give indtryk af detaljer og skjule det, der mangler, eller er ufuldstændigt.

Begynd med at tegne et kort over hele eventyrverdenen. Det skal rumme de største og vigtigste ting: Grænser mellem forskellige lande, floder, byer, veje, bjerge, søer og have. Udvælg derefter det område, hvor spillet tager sin begyndelse — d.v.s. der, hvor rollepersonerne vil befinde sig, når spillet starter. Tegn et mere detaljeret kort over netop det område — f.eks. et kort over den by, rollepersonerne bor i.

Derefter må man til at udvælge de områder, man kortmæssigt skal forberede mere detaljeret. Først og fremmest er det vigtigt at have de steder klar, hvor spillets højdepunkter skal finde sted. F.eks. et kort over den onde troldmands slot; over Imperiets hovedstad; over landskabet foran dragens hule; over den underjordiske labyrint eller hvad man nu har tænkt sig. Men for alle disse områder gælder det, at man må have gode kort klar, og man må have bestemt præcist, hvordan der ser ud, hvilke væsner, der findes på stedet o.s.v.

Men derudover kan man næppe overkomme at tegne specialkort og skabe personer til alle områder. Et godt kneb er det derfor at have et lille lager af lokaliteter og personer klar, som så kan lægges frem hvor som helst. SL kan f.eks. tegne kort over et par byer, landsbyer eller typiske terræner af forskellig art og så gemme dem, uden at markere præcist hvor i eventyrets verden de hører til. Skulle rollepersonerne så senere havne i en by eller landsby — eller skulle der ske noget interessant et eller andet sted ud i landskabet — så behøver SL bare at tage et af disse parate kort frem og lade det gælde for det aktuelle sted. Måske er der markeret 75 byer på det store kort over hele eventyrets verden, men der er kun en minimal chance for, at rollepersonerne kommer ud for noget interessant i alle disse byer. Så det er sikkert nok med 5 typiske bykort blandt specialkortene.

Det samme kan man gøre med de personer, monstre og dyr, der findes i spillets verden. Man laver en liste klar med færdige væsner af enhver slags: En liste med soldater, en med handelsfolk, en med orkere, en med elverfolk o.s.v. Når rollepersonerne så møder et eller flere af disse væsner, griber man simpelthen den eller de, der står øverst på listen.

Husk at krydse dem af, der er brugt. Noter det sted, hvor de kom ind i eventyret (de er jo sikkert fortsat dér, hvis rollepersonerne tilfæl-

digvis skulle komme forbi igen). Noter også hvis de dør.

Man kan gøre det samme med skatte. SL kan udarbejde et antal skattekister med varierende indhold på forhånd — uden at sige noget om, hvor de er gemt. Når rollepersonerne endelig har besejret sine fjender, kan SL give dem en tilfældig skat fra listen.

Et eventyr skabes

Det er SLs opgave at forberede sig til hvert spilletræf, så alle forudsætninger er tilstede for et interessant eventyrspil. Naturligvis findes der masser af steder i spillets verden, hvor rollepersonerne kan komme ud for spændende oplevelser, men for at de også skal nå dertil, må SL ofte give dem et puf i den rigtige retning. Et godt eventyr begynder med en god appetitvækker — d.v.s. en historie eller en begivenhed, der får spillernes rollepersoner til at begive sig ud på eventyr. Det kan f.eks. være, at de møder nogen, der beder om deres hjælp; at de bliver bestjålet eller at de hører rygter om noget, der lokker dem.

Er rollepersonerne først rigtigt motiverede, må de regel begive sig et eller andet sted hen. Det kan være en kort eller lang rejse — og undervejs sker der måske flere interessante ting. Rollepersonere overfaldes f.eks. af dyr og/eller monstre (dog helst ikke for mange! Ellers kommer de jo aldrig frem til målet); de møder måske flere spændende personer, som eventuelt kan give dem flere kundskaber og informationer o.s.v. Måske er de heldige at få hjælp af nogle af de SLpersoner (rollepersoner som SL tager sig af), der findes i eventyrverdenen.

Lidt efter lidt når rollepersonerne frem til målet og eventyrets højdepunkt. Dette højdepunkt er ofte en kampsituation, hvor rollepersonerne forsøger at besejre en ærkefjende eller at udføre en opgave, der møder modstand. Det kan dreje sig om et angreb mod et slot for at dræbe eller redde nogen; et stormløb mod en underjordisk labyrint for hente skjulte skatte frem i dagens lys eller om en kamp mod en bande stimænd, som skal tilintetgøres.

Når et eventyr skal skabes, er det en god ide at begynde med højdepunktet — og så arbejde sig baglæns mod begyndelsen. SL forbereder højdepunktet — og udtænker så bagefter, hvordan han skal få rollepersonerne til at nå målet. Højdepunktet er også den mest arbejdskrævende del af eventyret, idet det sted ofte kræver, at SL gør en hel del SLpersoner klar. Man bør lægge et stort arbejde i disse personer, og de må forberedes med samme grundighed som spillernes rollepersoner — helst med både navne og grundegenskaber. Desuden må SL overveje, hvordan de er organiserede, om nogen af dem bruger magi, hvilke våben de anvender, hvor de kan tænkes at befinde sig, når højdepunktet indtræffer, og på hvordan de mon kan tænkes at reagere, når rollepersonerne ankommer.

Større eventyr

Det er slet ikke nødvendigt, at et eventyrspil skal overstås på et spilletræf.

Det kan bestemt også være spændende at gennemføre et eventyrspil, der strækker sig over to, tre eller fire træf. Men for at holde interessen oppe, må der naturligvis finde små højdepunkter sted, hver gang spillet spilles. Højdepunkter, der alle fører frem til det store højdepunkt — eventyrets mål. Der findes masser af fine muligheder for at skabe interessante sidehandlinger, der bygger spændingen op mod det endelige mål.

Eksempel: Eventyrerne tager af sted for at befri en fange fra en ondsindet troldmand. De bliver imidlertid selv overmandet og taget til fange af en bande røvere, men det lykkes dem at flygte. Alle deres penge er nu væk, men de træffer en rig købmand, der ansætter dem som vagtposter på en karavane, der er belæsset med varer. Efter flere kampe mod landevejsrøvere, når de karavanens mål. De får løn og kan nu udruste sig igen. På en kro møder de nogle andre eventyrfarere, som gerne vil være med til at kæmpe mod den onde troldmand. Nu følger en farefyldt færd over høje bjerge og gennem dybe skove, og til sidst når man frem til troldmandens borg.

Den slags eventyr er langt mere spændende end et, hvor eventyrerne bare rider direkte til troldmandens borg for at storme den og ride hjem igen.

At spille SLpersoner

SL skal ikke bare gøre de personer klar, som rollepersonerne kan tænkes at møde i eventyrets verden, han skal også spille dem. Jo mere realistiske han kan gøre disse personer, desto sjovere bliver spillet.

Først og fremmest må man bestemme SLpersonernes grundlæggende indstilling til omverdenen. De kan være gode, onde, grådige, fjendtlige mod alle fremmede, fanatiske tilhængere af en eller anden religion eller noget helt andet.

Hvordan vil de reagere, når de møder rollepersonerne? Nogle af dem er måske ivrige efter at blive venner med rollepersonerne, andre er ligeglade og nogle optræder direkte fjendtligt. Selvfølgelig vil deres handlinger også påvirkes af det, rollepersonerne gør og siger! En person, der er ligeglad, kan blive en ven — en ven kan blive en fjende — det afhænger af rollepersonens opførsel.

Mod og kampmoral

Når det gælder SLpersonerne er deres mod en vigtig faktor. Nogle er feje, andre er modige.

I de fleste tilfælde påvirker situationen personernes mod; en dårligt betalt lejesoldat er måske ikke vild med at ofre livet for sin arbejdsgiver, mens en enlig bjørnemor kan gå til angreb mod en stor overmagt, hvis det gælder hendes unger. En gruppe orkere er sikkert modige, så længe de har overtaget, men hvis modstanden bliver for stor, flygter de. En leder af en eller anden art plejer at sætte kampmoralen betydeligt i vejret, men dør han, bliver hans underordnede let grebet af panik. En rotte angriber nødigt et menneske, men bliver den trængt op i en krog uden muligheder for flugt, kæmper den til det sidste.

Det er slet ikke sikkert, at alle er ude på at slå ihjel i en kampsituation. Enkelte væsner spiser mennesker — og foretrækker måske at holde dem i live ind til de skal steges som aftensmad. Andre væsner og personer er slavehandlere, som helst vil have fjender som fanger, der kan sælges. SL må afgøre, hvad der skal ske fra tilfælde til tilfælde. Er han i tvivl, kan han bruge terningerne og lade tilfældet råde.

Lys

Ofte må eventyrerne overnatte ude i det fri og af og til må de kæmpe mod rovdyr — f.eks. midt om natten. I underjordiske gange og labyrinter er der også mørkt. Derfor er det praktisk at medbringe lys af en eller anden art. For at kunne tænde lys, må man have et fyrtøj (et stykke flint, et fyrstål og små stykker fyrsvamp). Tændstikker og lightere findes ikke i eventyrets verden.

Lyskilden kan være et vokslys (hvis man er indendørs) eller et bål (hvis man har slået lejr udendørs). Men hvis man skal bevæge sig rundt med lys, må man have bærbare, sikre lyskilder, som f.eks. fakler eller lygter.

En fakkel kan brænde i 1 time, og den kan oplyse en cirkel med 10 meter i diameter. En lygte kan lyse i 2 timer og oplyser lige så stort et område som en fakkel. Fordelen ved lygten er, at den kan bruges igen og igen, hvis bare man hælder mere olie på. Der bruges 1 deciliter olie pr. time — og lygten kan som regel rumme 2 dl. ialt. Der kan være en vis risiko forbundet med lys: En lyskilde kan ses næsten uendeligt langt væk, hvis ikke der er noget, der skygger for den. Tænk også på at genskinnet fra et lys kan ses rundt om et hjørne — selv om selve lyset ikke kan ses.

Det kan måske også være værd at påpege, at måne- og stjernelys kan være stærkt nok til, at man kan finde vej ved det alene. Derimod kan man ikke læse i det lys. Visse skabninger — som f.eks. dværge — har et såkaldt mørkesyn. Med det ser man lige så godt om natten som om dagen.

Labyrinter

Enkelte steder findes der store systemer af underjordiske gange — enten naturskabte grotter eller gange og tunneler, der er bygget af levende væsner. Det kan være huler og bopladser for de væsner, som bor under jorden (dværge, orker o.l.), kældre, der har tilhørt gamle borge, eller skjulesteder for lyssky individer. Sådanne systemer af underjordiske gange kalder vi for labyrinter. I labyrinterne bor der ofte flere monstre, der skinsygt bevogter sine skatte og gerne æder alle andre, som tilfældigvis kommer for tæt på.

Hvis rollepersonerne går ned i en labyrint, må man bruge den detaljerde tidsskala — og sørge for at kortlægge hvert minut, da farer lurer uafbrudt. Spillerne (og deres rollepersoner) gør klogt i at tegne et meget nøjagtigt kort — ellers finder de måske aldrig ud! For at gøre korttegningen lettere, er det bedst at lade alle labyrintens gange være lige brede — og for det meste lade dem mødes i rette vinkler. Nu kan spillerne tegne kortet på almindeligt, kvadreret papir med 5x5 millimeters tern.

I labyrinter og andre steder indendørs findes der ofte mange løndøre, skjulte rum, fælder, spor efter andre væsner, hemmelige skrifttegn på væggene og en masse andre ting, som kan være svære at få øje på. Når rollepersonerne passerer den slags ting, slår SL med terningen i færdigheden Finde skjulte ting for hver enkelt af rollepersonerne — men med halv chance.

Naturligvis gælder denne regel ikke, hvis rollepersonerne løber eller kæmper — eller har opmærksomheden rettet mod noget helt andet.

Hvis spillerne selv angiver, at de leder efter en skjult dør på en bestemt væg eller noget i den retning, slår man et særligt slag med terningen for færdigheden Finde skjulte ting — med normal chance.

SLs terningkast

Terningkast kan være avslørende. Hvis spillerne siger, at de søger efter en løndør — og SL bare meddeler, at de ikke vil finde nogen dør — uden overhovedet at have forsøgt sig med terningen — så ved spillerne allerede, at der ikke findes en dør. Derfor må SL altid kaste en terning, før han giver besked til spillerne — selv om han kender resultatet af deres søgen. For først da kan spillerne bringes i den realistiske situation ikke at vide, om der faktisk findes en løndør, som de bare ikke kan finde — eller — om der ikke findes nogen dør overhovedet.

Liv efter døden

Hvis en spillers rolleperson dør under et eventyr, så kan SL umiddelbart efter lade spilleren begynde at skabe en ny rolleperson. Imens fortsætter eventyrfærden for de andre rollepersoner. SL kan så senere let finde en situation, hvor den nye rolleperson passende kan føres ind i spillet og møde de andre eventyrere.

Han kan træffe dem på en vej, på en kro eller måske på et marked. En meget brugbar idé, når en ny rolleperson skal introduceres midt i spillet, er den, at man lader eventyrerne møde vedkommende netop, som han eller hun er blevet bestjålet eller kommet i en virkelig farefuld situation. Her kan rollepersonerne redde eller hjælpe — og efter sådan en indsats er der straks gode relationer mellem eventyrerne og den nyskabte rolleperson.

En sådan ny rolleperson bør ikke have nogen penge eller våben med sig, når han træder ind i eventyret — dem mistede han f.eks. da han blev bestjålet. I praksis handler dette jo også om, at det er en let måde at undgå alt besværet med at finde den rigtige udrustning til den nye person — noget der plejer at tage ret lang tid.

Det er ikke tilladt en spiller at testamentere en rollepersons ejendele til en ny rolleperson! "Forgængeren" kender jo næppe noget som helst til "efterfølgeren".

EN GENNEMGANG AF ET SPIL

Her følger en enkel og kortfattet gennemgang af, hvad der sker før, under og efter et spiltræf i Drager og Dæmoner.

Aktiviteter før et eventyr

Der er SL's opgave at sørge for, at der ligger et eventyr klar, inden han mødes med spillerne.

1. Oplæg til eventyret

SL må afgøre hvilke valg, han ønsker at stille spillerne overfor. Dette punkt kan klargøres ved, at SL stiller sig selv en række spørgsmål:

- Hvad tror jeg, at spillerne vil opnå?
- Hvor vil jeg have, at rollepersonerne skal færdes?
- Hvem (eller hvad) skal være rollepersonernes fjender?
- På hvilken måde skal rollepersonerne få de informationer, der skal til for at føre dem ind i eventyret?
- Er nogen af SLpersonerne specielt interesseret i eventyret?
- Hvor meget information skal jeg (SL) give spillerne?

2. Korttegning over eventyrverdenen

SL må kortlægge det land- (eller hav-)område, som han tror, spillernes rollepersoner vil komme til at færdes i. Det vil sige et kort over området i mellem rollepersonernes udgangspunkt og deres mål samt over de områder, der ligger rundt om de to positioner. SL må også planlægge, hvordan der skal se ud inde i de forskellige bygninger og labyrinter, der forekommer i eventyret.

3. Notere fjendeinformationer

SL må udarbejde en liste over alle de væsner, der direkte dukker op i eventyret, eller som på anden måde vil forsøge at sætte en kæp i hjulet for rollepersonernes forehavende. Desuden må han udarbejde lister over de forskellige møder med andre væsner, der tilfældigt kan dukke op under eventyrfærden — før rollepersonerne til sidst møder den endelige modstander.

4. Foretage opdateringer

SL kontrollerer om alle rollepersonernes rolleskemaer er ført ajour — og om de er rigtigt udfyldt. Desuden noterer han i sine egne private papirer alle de oplysninger om rollepersonerne, som spillerne ikke må kende til.

Aktiviteter under et eventyr

Spillerne må deltage i nogle af forberedelserne — og derefter spille eventyrspillet sammen med SL.

5. Skabe nye rollepersoner

Mangler nogle af spillerne en rolleperson, må han skabe en ny.

6. Organisere en gruppe

Spillerne må vælge en talsmand, der tager sig af kommunikationen mellem gruppen og SL. De må også sige til, hvis de ønsker, at en SLperson skal følge med på eventyrfærden. SL må så senere selv afgøre, om den eller de SLpersoner kan følge med — eller hvorfor de evt. ikke kan. Vil nogen gøre nogle indkøb før rejsen, er det også nu. Det kan dreje sig om at skaffe ny proviant, bytte nedslidte våben eller rustninger ud med nye etc.

Desuden må spillerne fortælle SL, hvilken rækkefølge og marchorden, de vil rejse i.

7. Begynd rollespillet.

Aktiviteter efter et eventyr

Spillerne og SL afslutter eller standser eventyrfærden — og spillerne fortæller, hvad deres rollepersoner foretager sig til spillerne mødes næste gang.

8. Erfaringskast

SL gennemgår hver eneste rolleperson med dens spiller for at finde ud af, om nogen har lært mere eller er blevet dygtigere i en eller anden færdighed v.h.a. erfaringsreglerne.

9. Synspunkter og kritik

Efter eventyret kan spillerne fremføre synspunkter og kritik over for SL. Måske mener man, at en eller anden regel bør ændres eller omlægges eller, at SL var uretfærdig. — Tag en fornuftig drøftelse — og bestem så, hvad der skal gøres. Derefter er emnet uddebatteret — og alle evt. uretfærdigheder glemt eller tilgivet.

10. Leveomkostninger og beskæftigelse

Spillerne må fortælle SL, hvad deres rollepersoner beskæftiger sig med — og hvordan de lever — indtil næste eventyrfærd eller indtil spillerne næste gang mødes med SL.

11. Soloeventyr

Hvis en spiller ønsker, at hans rolleperson skal gøre noget, der kræver SL's nærvær, spiller han og SL selv denne del af historien igennem — enten efter spilletræffet eller ved en anden lejlighed, som de to aftaler indbyrdes.

12. Opdatering af kalender

SL noterer i sin kalender den spilletid, der er gået i løbet af eventyrfærden.

Slutkommentar

Denne fremgangsmåde gentages så længe spillekampagnen varer. Efterhånden som SL og spillerne udvikler en mere personlig spillestil sammen, vil man kunne forenkle eller udbygge fremgangsmåden.

Andre hjælpemidler

Som du ser, er der mange spændende og sjove ting i vente med Drager og Dæmoner. Men der findes faktisk endnu mere — en hel ny hobby venter!

Rolleskemaer

Du får sikkert brug for flere rolleskemaer, når du begynder at skabe dine egne rollepersoner. De kan købes i den nærmeste forretning med spil og legetøj.

Terninger

Ekstra terninger i alle regnbuens farver kan kø-

bes — og der findes også gennemsigtige og luxusprægede terninger.

Metalfigurer

Hvis du vil, kan du købe små metalfigurer, som ligner dine rollepersoner (man kan også få monstre). Disse figurer gør det lettere for dig at forestille dig de forskellige optrin, for nu er der noget helt konkret at se på. Efterhånden kan du også male figurerne i realistiske farver.

Eventyr

I den butik, der sælger spil, hos boghandleren og på biblioteket kan du finde flere eventyr, der er parate til at blive brugt i Drager og Dæmoner. De er af meget forskellig sværhedsgrad og foregår i en række vidt forskellige miljøer. Det giver dig alle muligheder for at skabe spændende udfordringer for spillerne.

Index

BEP 49
Bæreevne 14
Erfaring 24
Figurer 11
Forsvarsværn 34
Fumle-slag 24
Fysiske besværgelser 39
Gift 50
Grundchance 23
Grundegenskaber 13
Helbredelse 34
Hukommelse 39
Kamphandlinger 31
Kraftpoint 39
Kropspoint 14
Magiske genstande 51
Mørkesyn 55
Penge 49
Perfekte kast 24
Profession 17
Redningskast 15
Rolleskema 9
Skadebonus 15
Skader 34
Skatte 49
Spilleplade 11
Spilletræf 78
Træning 25
Terninger 10
Våben 33