

RIDDAR ROHAN



Styrka: 6
Vighet: 4
Psyke: 4
Rustning: 9

Kroppspoäng: 17
Specialattack: [sax]

Utrustning: Långsvärd och järnsköld

Sigeir Skarpyxe



Styrka: 7
Vighet: 5
Psyke: 5
Rustning: 6

Kroppspoäng: 16
Specialattack: [sten]

Utrustning: Tveeggad yxa och lädersköld

aelfric BRUNKÅPA



Styrka: 4
Vighet: 7
Psyke: 8
Rustning: 4

Kroppspoäng: 15
Specialattack: [påse]

Utrustning: Spikklubba och stav

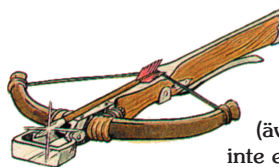
Bardhor Bågman



Styrka: 3
Vighet: 8
Psyke: 7
Rustning: 5

Kroppspoäng: 11
Specialattack: [sax]

Utrustning: Armborst, kortsvärd och träsköld



Specialutrustning:

Armborst (4 pil-markörer)

- Armborstet har fyra pilar. Håll reda på hur många du har kvar.
- Det kan användas före vanlig strid (även mot Katakombmonstren), men inte efter ett Överfall. Det måste avfyras innan striden börjar och räknas som Anfall. För att träffa måste du slå T12 över fiendens Vighet, och du gör då mellanskillnaden i skada. Du hinner bara avfira en pil inför varje strid, då det tar tid att ladda om armborstet.

Durim Volkspänne



Styrka: 3
Vighet: 9
Psyke: 7
Rustning: 4

Kroppspoäng: 10
Specialattack: –

Utrustning: Fyra kastdolkar

Du är uppvuxen i gränderna i Tjuvarnas kvarter i Kadakith, handelsstaden i söder. Ett tidigare förflutet på fel sida om lagen har lärt dig att röra dig vaksamt och smidigt, att hantera dolda vapen och även en del om lås och dörrar. Du bär runt på fyra kastdolkar som du både kan kasta i strid och slåss med.

Specialförmågor:

- Du lyckas automatiskt att dyrka upp alla dörrar.
- När du letar, får du om du vill dra 2 Rumsletningskort på en gång; om du gör det gäller bägge.



Specialutrustning:

Kastdolkar (4 markörer)

- Du har fyra kastdolkar. Håll reda på hur många du har kvar.
- Före en strid och mitt i strid kan du kasta en av dolkarna. Utkämpa då en stridsrond, men du använder bägge dina händer, och visar två olika. Om en av dem du visade är den monstret valde, tar monstret T6 skador (skelett T6–2), annars tar du 1 skada. (Spelar du med nya stridssystemet, väljer monstret en aspekt på stridsskivan dolt och du gissar på en aspekt. Gissade du rätt gör du T6 SP i skada. >>>

Dzála Náryn av Zimendell



Dzála Oracaz
Styrka: 2 5
Vighet: 6 9
Psyke: 8 –
Rustning: 3 8

Kroppspoäng: 6 14
Specialattack: (obev.) –

Utrustning: Ljusklot, oracaz, helande salva

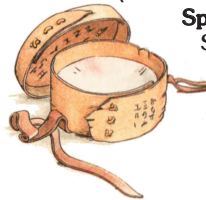
Du är av Elveadors ätt, från det sägenomspunna bergsriket Cincoria. Du har förberett dig för Drakborgen genom att medtaga helande salva, gjord på örter från det fjärran Jarsama, ditt magiska ljusklot och din trogna Oracaz, det sällsynta bergsdjur om vilket det påstås att det skapats ur drakägg under De Mörka Tidsåldrarna. Oracazen kommer att vara dig trogen intill döden; den kommer också att kämpa för dig mot de monster du möter, och varna dig för fallor i din väg. Du själv är dock obevåpnad.

Specialutrustning: Magiskt ljusklot

Du påverkas inte av Facklan Slocknar och behöver aldrig slå för att gå vilse i Katakomberna. Mörkerrum påverkar dig inte heller, men du drar inget Rumskort och kan inte leta i mörkerrum. Däremot kan du (eller din Oracaz) slåss mot monster i mörkerrum.

Specialutrustning: Helande salva (1 markör)

Salvan räcker bara till en gång, antingen dig själv (då återställer den dina KP till fullt) eller till din oracaz (då läker Oracazen 3 KP). För att använda den måste du stå över ett drag, och får då inte göra något annat. >>>



Iril Fëaneline, prinsessa av Nardhuinar



Styrka: 4
Vighet: 8
Psyke: 6
Rustning: 5

Kroppspoäng: 12
Specialattack: [sten]

Utrustning: Långsvärd, sköld, slenslunga

Du är dotter till Rezavin IV, Nardhuinars konung, och vida känd för din vindsnabbhet och ditt vassa svärd. Förutom detta och din sköald har du en stenslunga och obegränsat med ammunition till den – smästen finns ju överallt inne i Drakborgen.

Specialförmåga: Springa

Du kan i din förflyttning välja att springa, och därmed röra dig två rum i taget, förutsatt att du bär på högst åtta Skattkammarskort och bara rör dig över redan upptäckta rum. Du måste ange detta först i ditt drag, innan du flyttar din pjäs. Du kan inte passera igenom dörrar, fällgaller, bråte, mörkerrum eller spindelväv i samma drag – men du får avsluta ditt springande drag på en sådan bricka. Du får springa över spänger och bottenlösa brunnar (förutsatt att du klarar skicklighetslagen). Korridorer räknas fortfarande som "gratisdrag". I rummet du avslutar ditt springande drag i ska du dra Rumskort (om rummet är ett sådant rum), men du har haft bråttom och hinner inte se dig för:

- Om du drar ett monster hinner du inte slunga någon sten före striden, och är det ett överfall läggs 2 till tärningslaget för skada.
- Drar du en fälla får du 2 extra skador. >>>

Mrishnahk magikern



Styrka: 1
Vighet: 4
Psyke: 6
Rustning: 3

Kroppspoäng: 8
Magipoäng: 8
Specialattack: (obev.)

Utrustning: Helande örter, besvärjelser

Du är en av De Grå, om vilka det påstås att ni funnits sedan före De Mörka Tidsåldrarna, och att ni en gång ägt många av de skatter som ska finnas inne i Drakborgen. Du är magiker; förutom dina helande örter behärskar du fyra olika besvärjelser. Eftersom du enbart förlitar dig på din egen magi, medför du inte någon magisk ring, och inte heller kommer du att bry dig om några magiska föremål du hittar, som amuletter, ljusklot, hjälm, svärd eller Trolldomsboken. Du medför heller inget vapen och måste alltså slåss obevåpnad om du råkar i strid.

Observera att du bara kan använda en besvärjelse i taget och att alla dina besvärjelser kostar Magipoäng att använda.

Besvärjelse: Eldklot (1MP)

Du kan kalla fram och slunga eldklot mot faror och hinder i din väg. Du kan slunga det mot alla stridbara monster (även efter överfall), även Katakombmonstren och gaddkrälare, giftormar, rättor, jättespindlar, överrumplingsskelett, dörrar och jättespindelväv; de förintas helt då. Eldklotet kan dock inte påverka fällgaller, Draken, Balrogen, Vampyren, tentakler eller skeletthänder. Likätare kräver två eldklot (totalt 2MP) >>>



Thargrim den mörke



Styrka: 7
Vighet: 4
Psyke: 5
Rustning: 8

Kroppspoäng: 13
Specialattack: [sten]

Utrustning: Långsvärd, sköld, psykisk makt

Du är härskare över ett avlägset furstendöme borta i Östra Utmarkerna, många dagsresor härifrån. Din vanepnskicklighet är legendarisk; du har aldrig besegrats i det årliga tornerspelet, och varje vinter leder du personligen dina styrkor för att kämpa mot vashnakhundarna där de strömmar ner i stora skaror från bergen. Ditt rykte har föregått dig på din färd till Drakborgen; varhelst du kommit har andra vikt åt sidan och inte velat möta din blick.

Specialförmåga: Psykisk makt



Du äger psykisk makt och kan ingjuta skräck i monstren så att de vänder och flyr hellre än att möta dig i strid. Du kan bara använda den före strid, men du hinner använda den efter ett Överfall. Den fungerar dock bara mot svartalver, bergstroll, orcher och rash-khargen, inte mot skelett, Lindormen eller andra varelser. Den fungerar också mot andra spelare. Vill du använda din psykiska makt, ska du slå T12 över fiendens Psyke; lyckas slaget flyr fienden, annars förlorar du 1KP och det räknas som ett Anfall. Om fienden inte kan fly,



Yūbara Tori-Jima



Styrka: 4
Vighet: 10
Psyke: 5
Rustning: 4

Kroppspoäng: 10
Specialattack: [sten]

Utrustning: Krokssvärd, shuriken, blåsrör

Du är från Lissanis dimsvepta öar, född in i ruy-sekten, och tränad från födseln i kamibushi, "den osynliga stridskonsten". Du har svurit sektens ed att kämpa för rättvisan mot ondskans makter, och nu står du inför ditt svåraste prov någonsin – Drakborgen. Förutom ditt svärd är du utrustad med shuriken och blåsrör, och du är dessutom specialist på att gömma dig och undvika faror.



Specialutrustning: Shuriken (4 markörer)

Till din utrustning hör 4 shuriken. De kan bara användas en gång var, därefter är de förbrukade. Du kan använda dem mot alla stridbara monster, inklusive Katakombmonstren. Att kasta en shuriken räknas som anfall. Du kan kasta alla fyra i rad om du vill före striden, och även efter att du avvaktat och det blir strid, men inte när striden väl börjat. För varje shuriken du kastar slår du T12 och ska slå över fiendens Psyke. Lyckas du gör du hälften av mellanskillnaden (avrundat uppåt) i skada.



Specialutrustning:

Blåsrör och giftpulver (1 markör)

Detta vapen är nästan osvikligt, men du kan >>

Yūshugom Bogd - Uul



Styrka: 6
Vighet: 6
Psyke: 5
Rustning: 6

Kroppspoäng: 19
Specialattack: [sten] [påse] (+2SP)

Utrustning: Tre långsvärd

Du är hövding över Kha'an-stammen i det avlägsna Hrain-Adrim, och har färdats i många dagar och nätter för att mäta dig med Drakborgens krafter, lockad av äventyret och legenderna om guldskatterna.

Din uthållighet och skicklighet med dina rakbladsvassa långsvärd är vida omtalad. Du sätter din tillit till dessa vapen, eftersom din tro förbjuder dig att ha att göra med magiska ting.

Specialförmåga: Vapenskicklig

Du har två specialattacker. Spelar du med nya stridssystemet har du istället +2SP.

Specialförmåga: Magivägran

Du får inte ha någon magisk ring, och inte heller får du ta upp och använda amuletter, hjälmen, magiska svärdet, ljusklotet eller Trolldomsboken.

Chārāk-flai, vargdödaren



Styrka: 8
Vighet: 5
Psyke: 4
Rustning: 6

Kroppspoäng: 16
Specialattack: [påse]

Utrustning: Yxa, stridshammare

Från Isländerna i norr har du vandrat i många månvarv för att komma till Drakborgen – och nu är du här. Du är Charak-Hai, vargdödaren, en ärrad veteran från barbartågen, förvissad om att intet levande kan motstå dig.

Du har en Specialegenskap: du kan gå bärsärkagång, och då blir du en fruktansvärd motståndare. Ditt omdöme kommer dock då att vara lite sämre, och det är inte säkert att du har vett att gå dit du borde...

Specialförmågor:

- Du kan tvinga upp dörrar med våld – en låst dörr för du upp om du lyckas med två Styrkeslag i följd.
- Du blir bärsärk under följande omständigheter. När du blir bärsärk ska du vända på denna lapp.
 - När du råkar i strid, slå T6. Slår du 3–6 blir du bärsärk.
 - Råkar du ut för en Dörrfälla ska du också slå T6, men då blir du bara bärsärk på 5–6. Blir du det, anfaller du dörren direkt.
 - Du kan också i början av ditt drag självmant försöka gå i bärsärkagång. Slå T6; på 5–6 går du bärsärkagång, 1–4 händer inget speciellt. Du får bara försöka en gång per runda, men det kan däremot hända senare i rundan att du blir bärsärk ofrivilligt.
 - Du kan inte bli bärsärk igen i samma runda som du blivit vanlig.

Grodgzig nekromantikern



Styrka: 4
Vighet: 5
Psyke: 7
Rustning: 4

Kroppspoäng: 8
Specialattack: [sten]

Utrustning: Stav, läkande salva

Du är en mörkerpräst från de mystiska landen Schlazuul i söder och har kommit till Drakborgen för att hitta guld nog att finansiera dina lömska ränksmiderier. Du är gammal och skröplig, men litar på att dina förmågor från Andra Sidan kommer att stå dig bi mot Drakborgens ondska, som inte skrämmer dig alls.

Specialegenskaper

- Skelett kan inte anfalla dig. Du kan göra dem till följeslagare och du kan även väcka upp Stupade Krigare, Benknotor och Gamla Lik – om du stöter på ett sådant kan du med ett lyckat Psykeslag göra den till din slav efter att ha dragit sökningskort/skattkammarskort. (De har samma aspekter som skelett). Varesig du lyckas eller ej är ansträngningen så stark att den kostar dig 1KP. Du får försöka så många gånger du vill, men bara en gång per runda. Du får ha maximalt två odöda följeslagare.

- Du kan det gamla magiska skrifterna och kan därför läsa av amuletters effekter. När du hittar en Amulett drar du själv ett amulettkort och läser effekten.

Specialutrustning: Läkande salva (1 markör)



Du bär med dig en läkande salva som en gång under spelets gång kan användas för att återställa T6 KP. Du använder den i början av ditt drag, men du behöver inte stå över draget.

ARVID SVARTSKÄGG



Styrka: 6
Vighet: 7
Psyke: 7
Rustning: 4

Kroppspoäng: 12
Specialattack: [sax]

Utrustning: Sabel, luntläspistoler, rom

Du är Arvid Svartskägg, piraten från de stormiga haven i väst. Flera dåliga byten och ett slarvigt kortspel fick din besättning att slänga dig överbord och du är nu här för att få skatter nog till ett nytt skepp så att du kan ta rikedomar med dig hem.

Med dig har du förutom din sabel och dina två fruktade trogna luntläspistoler, tyvärr har du bara ett skott i varje. Men vad gör det; du har också en flaska god rom!

Specialutrustning: Luntläspistoler (2 markörer)

Luntläspistolerna avfyrar ett förödande skott som omedelbart dödar ett monster – om det träffar. Pistolerna fungerar mot stridbara monster och mot Vampyren och Jättespindlarna, dock inte vid Överfall, mot Överrumpling, mot Likätare eller kort som inte regelmässigt är monster. Du kan avfyra före striden, eller direkt efter att monstret spelaren läst upp monstrets reaktion. Slå då T12. Slår du 2–12 har du träffat monstret som då dör knall och fall. Slår du däremot 1 har du missat (det räknas som anfall). Du hinner inte avfyra den andra pistolen, och du har bara totalt två skott i hela spelet.

Specialutrustning: Flaska med rom (1 markör)

En gång i spelet, när du vill i ditt drag, kan du svepa din romflaska. Då får du +3 i Psyke och -3 i Vighet för resten av spelet.

BRUNTUS BERGFAST

Ingen
bild

Styrka: 9
Vighet: 3
Psyke: 6
Rustning: 4

än

Kroppspoäng: 15
Specialattack: [sten]

Utrustning: Tveeggad yxa, skägg

Du är en dvärg från de djupaste bergskedjorna och har kommit till Drakborgen för att återställa din klans gamla heder. Likt alla dvärgar är du galen i skatter och kan knappt slita dig ifrån dem.

Specialegenskaper

- När du letar i ett rum drar monstret spelaren 2 Rumsletningskort. Om ett av dem är en skatt (värt gm) får du det; det andra slängs. Om bägge är en skatt, får du det som är värdefullast. Är inget en skatt får du välja på måfå vilket du tar. Undantaget är lönnörrar: Hittar du lönnörr och skatt får du skatten. Hittar du lönnörr och icke-skatt hittar du automatiskt lönnörren.

- Du måste slå ett lyckat Psykeslag för att frivilligt kunna lämna Skattkammaren. Misslyckas du drar du istället 1 Skattkammarskort. När du flyr från den vakna Draken behöver du dock inte slå detta Psykeslag, utan då flyr du enligt vanliga regler.

- Du är mästare på underjorden – när du går i Katakomberna och drar ett Katakombkort får du om du vill strunta i kortet du drog och istället dra ett nytt – men då måste du möta detta nya du drar.

- Du kan tvinga upp dörrar med våld – en låst dörr för du upp om du lyckas med två Styrkeslag i följd.

Vlad Tepes von Drakul



Styrka: 8
Vighet: 7
Psyke: 7
Rustning: 3

Kroppspoäng: 14
Specialattack: [påse]

Utrustning: Huggtänder, mantel

Du är en av mörkrets vandrare och har länge letat för att hitta Drakborgen – den är livsfarlig även för dig, men du är fast besluten – du är i behov av skatter och detta snabbt, om din klan ska kunna överleva mot hotet från människorna.

Specialegenskaper

- Med ordentlig koncentration kan du för några sekunder förvandla dig till dimma – och du kan därför ta dig igenom fällgaller utan problem.

- Om du hittar en kista/sarkofag kan du stå över ett drag i det rummet för att vila dig – då återställer du 2KP. Du kan stå över flera drag i rad om du vill. Du drar inga kort.

- Vampyren i Katakomberna blir omedelbart din följeslagarska – Sty 5, Vig 6, Psy 7, Rus 3, KP8.

- Vampyrfladdermössen skadar dig inte; istället följer de med dig, och de hjälper dig i strid genom att tillfoga fienden 1KP i skada/rond. Du kan ha max en flock Vampyrfladdermöss med dig.

- Om du hamnar utanför Drakborgen medan solpjäsen står på gul prick fräter solen sönder dig och du är död.

- Om du hittar Solstenen förtär dess strålar dig och du dör.

Laurentius den Ärlige



Styrka: ?
Vighet: ?
Psyke: ?
Rustning: ?

Kroppspoäng: ?
Specialattack: [sten]

Någon som har dåliga stats, men som tar med sig souvenirer från Drakborgen och säljer, och allt blir alltså värt något (rep, oanvända ringar, amuletter, nycklar, whatever).

Förbehåll för ringar, eftersom man annars kan "vinna partiet direkt". Amuletter man vet effekten av är värda mer (inklusive strypamuletten).

Svårbalanserad. Han har lättare tillgång till skatter, och fysiskt fler skatter i spelet, än andra figurer. Måste ha dåliga stats för att väga upp detta.

Sierskan Shiva

Styrka: ?
Vighet: ?
Psyke: ?
Rustning: ?

Kroppspoäng: ?
Specialattack: -

Kan teleportera sig i en valfri riktning för 1KP/rum hon teleporterar sig - slå sen för att komma upp i Katakomberna.

Kan charma monstrena före strid, slå T6.

Kan se in i ett rum (specifiera plats, drag rumsbricka, lägg uppochner) för en kostnad av Magipoäng?

Kan söva folk?

Kanske en helig präst av något slag?

WOLENDI

Ingen
bild
än

Styrka: 4
Vighet: 8
Psyke: 7
Rustning: 4

Kroppspoäng: 9
Specialattack: [sax]

Utrustning: Svärd, pilbåge

Du är en skogsalv från de djupa skogar som sträcker sig över de omgivande länderna. Längre har ditt släkte känt ondskan från Drakborgen som försökt infiltrera träd och buskar i skogens utkant, men ni har alltid hållit den stängd.

Som den främste av alvkrigarna har du valts ut för att ta dig in i ondskans näste och stjäla så mycket du kan av skatterna som ni anser skänker borgen dess makt.

Specialegenskaperr

- Du avskyr underjordiska hålkor och måste slå ett lyckat Psykeslag för att frivilligt gå ner i Katakomberna
- Som skogsalv är du hatad av alla svartalver. Så fort du möter en svartalv anfaller den omedelbart. De känner av dig på håll och alla svartalvskort och -markörer räknas som Överfall som dock inte ger någon skada (men du kan inte använda pilbågen mot dem). Svartalver får dessutom +2 i Styrka och +2 KP av rent stridsraseri när de slåss mot dig.
- Du har ypperlig kunskap om alvskatter och om du hittar någon sådan i Drakborgen ger de dig extra förmågor, utöver sina vanliga bonusar: Alvstövlar ger dig springförmåga (se Iril Fëanelines hjältelapp), Alvrynjan halverar all skada (avrundat nedåt) från Drakens eld och Alvringen får extra magisk kraft: Dra två >>

Häxan Kväckrot



Styrka: 3
Vighet: 5
Psyke: 10
Rustning: 3

Kroppspoäng: 8
Specialattack: [sten]

Utrustning: Häxkonster, magisk kvast

Du är den urgamla häxan Kväckrot som kommit till Drakborgen som den sista utmaningen i ditt häxliv. En häxas efterlevande rykte är ju större, ju fler skatter hon lämnar efter sig, resonerar du.

Specialförmåga

- Du kan inför varje strid förhäxa motståndarens anfall: sten, sax eller påse. Om ni i strid bägge väljer den attacken, gör inte fienden skada, utan bara du. Spelar ni med nya stridssystemet väljer du en aspekt som fienden får halverad under hela den striden.
- Du är specialist på trollkonst och brydger: När du dricker en Liten Flaska eller läser i Trolldomsboken, får du om du vill (efter att du har slagit) välja att lägga till 2 till tärningsresultatet.

Specialutrustning: Flygande kvast

Med kvasten lyckas du alltid ta dig upp där du annars skulle ha kommit upp med hjälp av ett rep och eventuellt Vighetsslag. (Regeltekniskt sett räknas det som att du har ett rep och alltid lyckas klättra upp för repet). Du tar ändå skada när du trillar ner för en falllucka eller en spång (du hinner inte aktivera kvasten då), men en bottenlös brunn dödar dig inte - du har gott om tid att trolle kvasten och flyga upp igen.

v1.0

v1.0

v1.0

v1.0



Trogen följeslagare: Oracazen

- Oracazen är en trogen följeslagare, men en separat varelse. Alla skicklighetsslag, skador för fallor etc måste slås separat för oracazen; se reglerna för följeslagarväsen.
- Oracazen varnar för farliga rumsbrickor. När du gör en vanlig förflyttning (ej teleportation, förflyttning via lönnörr eller uppgång ur Katakomberna) och ska dra en rumsbricka drar istället monstret spelaren rumsbrickan, tittar på den, slår T12 dolt och säger om Oracazen väser eller inte. Oracazen väser varnande för fällrum, bottenlösa brunnar och vridrum, men väser inte för övriga rum. Man om T12 visade 1 gör Oracazen fel; då väser den åt ofarliga rum istället, men väser inte för farliga. Om Oracazen väser får du om du vill låta bli att gå in i det rummet; monster-spelaren lägger då ner rumsbrickan oppochner på spelplanen och den ligger kvar där tills någon går in på den rutan. Om du ändrar dig på grund av Oracazens väsning får du samma drag välja en annan utgång, men om Oracazen väser igen och du inte vill gå dit heller, så är ditt drag över.
- Oracazen hinner också ibland varna för rumskort med fallor (Taket rasar, pilar ur väggen, falllucka, spjutfälla) eller Rumsletningskortet med falla. Slå T6; slår du jämnt hann Oracazen varna dig, annars slår fällan igen som vanligt.
- Oracazen slåss för dig i strid, men oracazen vägrar att fly; du får bara välja anfalla eller avvakta. Du kan låta oracazen slåss ensam, eller slåss vid dess sida – i så fall visar du sten, sax eller påse med bägge händer; du behöver inte välja samma, och du och oracazen kommer inte att skada varandra; se reglerna för strid. **Observera att Dzala dock alltid är obebäpnad!**
- Oracazen har inget Psyke. Det betyder att den är fullkomligt opåverkbar för Psyke-relaterade skador. Använder du nya strids-systemet kan oracazen varken ta eller åsamka skada om den står på Psyke.
- Du kan inte mata Oracazen med en Liten Flaska. Observera att alla personliga föremål, som ringar och amuletter, endast påverkar dig. Dock är du stark nog att bära Oracazen om du har Levitationsamuletten.

v1.0

Gissade du på en av aspekterna bredvid gör du T6–2 SP i skada. Skelett får alltid 1 skada färre än andra monster. Gissade du på motstående aspekt tar du 1 SP i skada.)

- Före strid hinner du kasta alla fyra dolkar i rad. När strid väl börjat hinner du bara kasta en dolk varannan stridsrond; varannan stridsrond måste utkämpas som vanligt. Vid överfall hinner du kasta en dolk innan striden börjar.
- **Har du inga dolkar kvar, måste du slåss obebäpnad.**
- När striden är över, slå T6 för varje kastad dolk. Slår du jämnt hittar du dolken, slår du udda har den försvunnit.

v1.0



Besvärjelse: Stanna tiden (1MP/drag)

Du kan stanna tiden. Du måste ange det i början av ditt drag. Du gör då flera drag i följd, utan att solen flyttas eller de andra spelarna gör. Det kostar dig 1MP per "extradrag" du utför. Rumsbrickor gäller som vanligt, förutom vridrummen som inte vrids. Rumskort dras som vanligt, men monster eller varelser eller fallor påverkar dig inte alls. Varje drag kostar som sagt 1MP, och du måste alltid avsluta med ett vanligt drag, och då vrids alla eventuella vridrum du dragit.

Besvärjelse: Passera genom väggar (3MP)

Du äger förmågan att kunna gå tvärsigenom väggar eller murar, från vilken rumsbricka som helst till en angränsande ruta (ej diagonalt). Denna förmåga använder du när du bestämmer vart du vill flytta. Flyttar du till ett oupptäckt rum ska du dra en Rumsbricka som vanligt. Du kan använda denna förmåga för att gå igenom Drakborgens yttermur, men då måste du använda den två drag i rad, eftersom yttermyren är en ruta tjock, och du måste då ha 6MP kvar för att lyckas. Om du står mitt i ytterväggen när solen går ner har du inte hunnit ut.



Besvärjelse: Psykisk kraftsamling

Genom att koncentrera dig ett helt drag kan du konvertera Kroppspoäng till Magipoäng, men det är en mycket riskabel handling, för du kan inte riktigt kontrollera hur mycket kraft som går åt. Du förlorar omedelbart T6 Kroppspoäng och återvinner då lika många Magipoäng, avrundat uppåt. Konverteringen sker i kortfasen. Blir du avbruten uteblir effekten men draget är försummat.

Utrustning: Helande örter (1 markör)

För att använda örterna måste du stå över ett helt drag. Örterna återställer antingen 3 KP eller så slår du T6 och återställer så många KP som tärningen visar. KP återfår du i kortfasen och blir du avbruten uteblir effekten, men örterna är kvar.

v1.1

• Dessa kort gäller som vanligt: Facklan slocknar, Jättespindel, Jättespindelnet, Trollkarlens förbannelse, Magiskt sug, Likätare, Vampyrfladdermöss, Förföljande skugga samt Väg ner och Portarluna. Alla andra Rumskort ignoreras (bra som dåliga) eftersom du inte har hunnit stanna och titta i kistor eller plocka upp föremål. **Observera att kortet ändå inte slängs förrän rummet blir tomt på spelare** – om du draget efter att du sprungit står still (för att du letar. t.ex.) kommer du förstås att råka på det.



Specialutrustning: Stenslunga

Stenslungan kan du bara använda en gång per strid, och fungerar bara mot vanliga stridbara monster (även Katakombmonstren). Du hinner inte använda den vid överfall. Du kan bara slunga en sten före strid, och det räknas som anfall. Du kan också välja att avvakta, och använda stenslungan en gång om det blir strid. För att slunga en sten slår du T12, och slår du över monstrets Vighet har du träffat. Träffar du, slår du T6 för skador och drar av hälften av monstrets Rustning (avrundat nedåt). Bergstroll och skelett får alltså T6–2 i skador, orcher T6–3 och svartalver T6–1.

v1.0

bara använda det en enda gång. Det fungerar mot alla stridbara monster förutom skelett. Det fungerar även mot Vampyren, men inga andra icke-monster. Du kan heller inte använda det om du blivit överfallen. Vill du använda blåsröret, slå T12. Slår du 2–12 har du träffat och fienden dör. Slår du 1 har du dock missat.

Specialförmåga: Gömma sig

Du kan blixtnabbt gömma dig bland skuggorna så att du nästan blir osynlig. När du drar ett Rumskort med monster (alv, orch, troll, eller skelett), tag T6 och välj i smyg vilken sida som ska vara uppåt, och dölj med din hand. Monsterspelaren får nu säga två tal för varje troll och orch, och tre tal för varje skelett och svartalv. Om monsterspelaren lyckas gissa rätt tal har monstret sett dig, drar monsterkort som vanligt och du får välja anfalla, avvakta eller fly. Om det finns flera monster, räcker det om ett av dem ser dig, så upptäcks du av alla. Gissar monsterspelaren inte rätt har monstret inte sett dig. Du kan då välja mellan att låta monstret stå eller lönnmörda det direkt.

Specialförmåga: Sjätte sinne för överfall

Om du drar ett överfallskort, slå T6. Slår du udda blev du faktiskt överfallen och får slå för skador som vanligt, men slår du jämnt hann du upptäcka monstret i tid och kortet räknas då som ett vanligt kort med monster på.

för att det inte finns några utgångar, står de bara och darrar i ett hörn av skräckslagen panik. Du får då välja att låta fienden vara eller ta död på den.

Specialförmåga: Meditation

Du kan återfå KP genom att stå över ett drag, 1KP per drag du står över. KP återfås i kortfasen; blir du avbruten uteblir effekten.

v1.0

v1.0

Charāk-tlai, bärsärken



Styrka: 11
Vighet: 6
Psyke: 3
Rustning: 6

Kroppspoäng: +4 (+2SP)
specialattack: [påse]
2x skada

Så länge du är bärsärk gäller detta:

- Dina aspekter ändras, se ovan (eventuella justeringar du fått gäller fortfarande)
- Din KP höjs med 4. Spelar du med nya stridssystemet höjs **inte** din KP med 4; istället får du 2 extra Stridspoäng i varje strid.
- Först i ditt drag (men inte draget då bärsärkagången satte igång) slå T6. Slår du 2–4 fortsätter du att vara bärsärk. Slår du 1, fortsätter du att vara bärsärk och slumpar dessutom vart du går – T6 avgör. Slår du 5–6 slutar du vara bärsärk. Du tappar genast 4KP (om du inte spelar med nya stridssystemet) och vänder tillbaka din figurlapp.
- Du kan öppna dörrar med våld med två Styrkeslag i följd.
- Faller du ner i Katakomberna, eller om facklan slocknar, eller om du går in i ett mörkerrum, blir du vanlig igen.
- Du gör dubbel skada i strid (mot Likätare tar du bort T12+2 varje runda istället för T12)
- Du anfaller alltid när du möter ett monster (ej spindlar).
- Du kan inte plocka upp föremål, leta i rum, dyrka dörrar eller något liknande.
- Du drar inga Skattkammarkort i Skattkammaren; men du måste dra **två** Drakkort.
- Du kan inte gå ner i Katakomberna.

v1.0

v1.0

v1.0

Bild: Simon Lundström v1.0

Bild: Joakim Berg

v1.0

Bild: Joakim Berg v1.1

v0

v0

Bild: Jonas Nelson

oanvända Ringkort och välj ett av dem; alvringen får denna kraft. Du kan dock bara använda kraften en gång, men ringen som sådan är kvar även efter att du använt kraften.

Specialutrustning: Pilbåge (4 pilmarkörer)

Pilbågen är ett troget vapen, men du har bara fyra pilar. Du är dock så snabb att du hinner avfyra alla fyra pilar före strid om du skulle vilja. Du kan välja att avvakta och se om det blir strid och sen skjuta pilar, men du kan inte använda pilbågen när striden väl börjat.

Mot dina ärkefiender orcher är vapnet nästan osvikligt: Slå T12. Slår du 1 har du missat, men slår du 2–12 har du träffat orchen rakt i huvudet och den är stendöd. Mot alla andra varelser måste du slå T12 över fiendens Vighet, och du gör då mellan-skillnaden i skada.

v1.0

Bild: Jonas Nelson

v1.2