

Motstånd	Svårighet	
5	Löjligt enkelt:	"Det där kan till och med min lillasyrre klara"
10	Lätt:	"Skitlätt! Kolla in nu, va!"
15	Normalt:	"Det här gör min farsa hur lätt som helst"
20	Knepigt:	"Jajadå, jag får väl göra't"
25	Svårt:	"Det där går ALDRIG!!!"
35	Löjligt svårt:	"Det där skulle inte ens min farsa klara."

Vapen	Stryk	Omfattar
Knytnävar	0	de flesta former av improviserat våld
Spark	+1	många andra former av improviserat våld
Klubba	+2	batonger, blydagg
Stor klubba	+3	påkar, jo-käppar
Trästav	+4	den klassiska sexfots trästaven
Kniv	+2	dolk, stilett, tanto, höglandsdolk
Stor kniv	+3	machete, rambokniv
Litet svärd	+4	kortsvärd, wakizashi, ninjato
Normalstort svärd	+5	bredsvärd, långsvärd, katana, värja, scimitar, huggare
Stort svärd	+6	slagsvärd
Förbaskat stort svärd	+8	tvåhandssvärd, no-dachi, claymore
Yxa	+5	vedyxa, stridsyxa
Stor yxa	+9	tveeggad yxa, dvärgayxa
Dängvapen	+5	stridsklubba, korpnäbb, hjälmkrossare
Stort dängvapen	+7	stridshammare, stridssлага, stridsgissel
Spjut	+4	kastspjut, jaktspjut, långspjut, kortspjut
Pålvapen	+5	naginata, hillebard, partisan m.m.
Liten pilbåge	+4	kortbåge, barbarbåge
Liten elak pilbåge	+5	mongolisk båge, turkisk båge
Stor pilbåge	+6	långbåge
Stor elak pilbåge	+7	japansk långbåge, alvisk båge
Litet armborst	+6	repeterarmborst, vanliga handspända armborst, dubbelarmborst (kan skjuta två pilar)
Stort armborst	+8	tungt armborst
Förjävla stort armborst	+10	spjutkastare, arbalest

Rustningar	Skydd	Klädespoäng
Läderharnesk	+4	4
Fjällpansar	+6	6
Lång brynjeskjorta	+8	8
Kort brynjeskjorta	+6	6
Kortkort brynjeskjorta	+4	4
Plåtrustning	+12	12

Alkoholischar	Alkohol
En Stor Stark	2
En Liten Jävel	4
En Flaska Rött	6
En Flaska Whisky	10

Plagg	Klädpoäng
Enbart underkläder, baddräkt	0
Tunika	1
Munkkåpa	10
Åtsnörad munkkåpa	5
Höftskynke	1
Kilt	2
Trasiga kläder	dela med två

Vitlökstabellen. Vitlökstabellen ska användas när äventyraren ätit mer en ett kilo vitlök.

Tärning	Resultat
1	Äventyraren får dålig andedräkt
2	Äventyraren får dålig andedräkt och gaser i magen
3	Äventyraren får så mycket gaser i magen så att ingen kan vistas inom en tärning meter
4	Äventyraren blir hög av all vitlök, det är upp till källarmästaren att hitta på roliga effekter
5	All vitlök gör att äventyraren blir medvetslös i två timmar
6	All vitlök gör att äventyraren blir medvetslös i ett dygn

Trollkarlstabell: Slå två tärningar, summera och läs av på tabellen.

- | | |
|----|--|
| 2 | Trollkarlen vet inte vad han ska göra. Han ser förvirrad ut. |
| 3 | Trollkarlen skryter om hur ondskefull han är i en runda. |
| 4 | Trollkarlen kastar en Eldfinger och sätter eld på närmaste brännbara föremål. |
| 5 | Trollkarlen kastar en Sprak mot närmaste äventyrare. |
| 6 | Trollkarlen kastar en Mus. |
| 7 | Trollkarlen kastar en Sväva. |
| 8 | Trollkarlen kastar en Eldboll. |
| 9 | Trollkarlen kastar en Orm. |
| 10 | Källarmästaren tycker att alla besvärjelser upphör. |
| 11 | Trollkarlen kastar en Osynlighet på sig själv. |
| 12 | Trollkarlen skrattar elakt och kastar två besvärjelser den här rundan. Slå två gånger på tabellen och ignorera 12or. |

Orchtabell: Slå två tärningar på tabellen.

- | | |
|----|--|
| 2 | Orcherna flyr i panik. |
| 3 | Orcherna svär mot äventyrarna och visar finger. |
| 4 | Orcherna omgrupperar hastigt ett rum bakåt. |
| 5 | Orcherna kastar ett ölkruka mot äventyrarna. |
| 6 | Orcherna ringer i alarmklockan. |
| 7 | En av orcherna anfaller modigt och ångrar sig. |
| 8 | Hälften av orcherna anfaller modigt. Övriga tittar beundrande på sina kamrater. |
| 9 | Alla orcher anfaller modigt. |
| 10 | Orcherna går bärsärk. Strunta i klädpoäng. |
| 11 | Orcherna tänker ut något listigt och gör ett bakhåll för äventyrarna i nästa rum eller korridor. |
| 12 | Orcherna får en adrenalin- eller demonkick och anfaller två gånger den här rundan. Det extra anfallet kommer sist. |

Värdhustabell: Slå två tärningar, gärna av olika färg (grön och blå går bra). Låt den gröna vara tiotal och den blå ental. Läs av i tabellen

- | | |
|----|---|
| 11 | Ölen är slut. |
| 12 | En annan gäst muckar med en av äventyrarna. |
| 13 | En av äventyrarna hittar en kackerlacka i sin mat/dryck. |
| 14 | Det kommer in en bard och sjunger snuskiga visor. |
| 15 | En ur personalen spiller öl på en av äventyrarna. |
| 16 | Två andra gäster börjar slåss. |
| 21 | En ur personalen börjar flörta med en av äventyrarna. |
| 22 | En gammal skinntorr gubbe vill sälja en karta till äventyrarna. |
| 23 | Ett stort slagsmål bryter ut i värdshuset. |
| 24 | Lagens representant(er) stormar in, letar efter en tjuv. |
| 25 | En annan gäst flörtar med en av äventyrarna. |
| 26 | En vild Gorgonzola har kommit lös i köket. |
| 31 | Några andra gäster tafsar på personalen. |
| 32 | En annan gäst börjar gråta när han ser äventyrarna. |
| 33 | Ägaren vill bjuda äventyrarna på en öl. |
| 34 | Någon med ett barn kommer in och påstår att en av äventyrarna är far/mor till barnet. Innan någon hinner reagera lämnas barnet över och personen stormar ut och är försvunnen. Barnet är litet men kan gå och prata. Man kan även se att barnet är mycket likt äventyraren. |
| 35 | Äventyrarna ser att ett tärningsspel pågår i ett annat hörn av värdshuset |
| 36 | En av äventyrarna märker att han blivit bestulen (pengar, ett vapen, en mössa eller dylikt) |
| 41 | En full minotaur kommer in på värdshuset. |
| 42 | En annan gäst skrattar när han ser äventyrarna. |
| 43 | En armbrytartävling pågår i ett hörn. |
| 44 | Några vättar trakasserar en tomte som väntar på sin gröt. |
| 45 | Några andra gäster tänker sätt igång att supa ikapp. |
| 46 | En av äventyrarna ser en gäst smyga ner något i en annan gästs glas/mugg. |
| 51 | En sprättig alv, med en rustning stor som en mindre bil, kommer in och påstår att han är den bäste kampen i landet. |
| 52 | Två andra gäster börjar slåss om en av äventyrarnas gunst. |
| 53 | Det finns ingen annan mat än gröt. |
| 54 | Ägaren anordnar en korvartävling, vinnaren får sin egen vikt i bratwurst. |
| 55 | En bard kommer in och sjunger sorgliga visor. |
| 56 | En annan gäst fäller förklenande omdömen om en av äventyrarna. Gästen och hans (antal äventyrare + 3) kompisar skrattar högt åt varje 'skämt'. Skämtaren är borgmästarens (el. motsv.) son. |
| 61 | Ett gäng vanliga orcher på plundringståg kommer in för en fika. |
| 62 | En dvärg vaknar och upptäcker att hans skägg kletat fast i bordskivan. |
| 63 | Ett gäng stråtrövare kommer in och ska råna gästerna. |
| 64 | En knivkastartävling pågår i ett hörn. |
| 65 | En utblottad adelsman blir full och utmanar en av äventyrarna för en inbillad oförrät. Om Äventyraren vinner köper sig greven fri med sitt (nedgångna och slitna, visar det sig), slott. |
| 66 | En av äventyrarna liknar en ökad brottsling och någon har kallat på lagens väktare. |

Vakttabell: Slå två tärningar, gärna av olika färg (röd och svart går bra). Låt den röda vara tiotal och den svarta ental. Läs av tabellen	
11	Elden slocknar.
12	Äventyraren somnar.
13	Det regnar lite.
14	Något stort prasslar i buskarna, men det syns inget.
15	En uggla hoar i skogen.
16	En av äventyrarna drömmer en mardröm och vaknar skrikande.
21	En fladdermus flyger nära vakten och skrämmer skiten ur denne.
22	Ett vedträ exploderar.
23	Något litet prasslar i buskarna, men det syns inget.
24	En bunt orcher har upptäckt lägret och bestämmer sig för att anfalla.
25	En sömnig björn snubblar in i lägret och råkar trampa på en äventyrare.
26	Några skogsalver har hittat lägret och bestämmer sig för att skoja med äventyrarna.
31	Vakten blir kissnödig, akut.
32	Det hörs gråt från skogen. Om äventyrarna undersöker saken upptäcker de ett barn (ork/minotaur/troll/något annat stort) som är vilse. Barnet är i femårsåldern.
33	En flock hungriga vargar smyger omkring lägret.
34	En tomte bestämmer sig för att jäcklas med äventyrarna.
35	En grupp rövare bestämmer sig för att genomföra en fördelningspolitisk reform. De tänker med andra ord befria äventyrarna från deras ägodelar.
36	Äventyrarna har rákas slå läger på en gammal begravningsplats. Nu vaknar Zombisarna till och kryper upp ur jorden. Det är (antal äventyrare x 1,5) stycken statistzombisar.
41	En varulv smyger fram och sätter sin kalla, fuktiga nos i nacken på vakten, för att sedan gläfsande av skratt springa in i skogen igen.
42	En annan grupp äventyrare kommer fram till lägret och undrar om de får slå läger de med.
43	En handelskaravan passerar genom lägret.
44	Ett stort stim knott hittar lägret.
45	En vandrande bard kommer till lägret, kanske spelar/sjunger han en vaggvisa.
46	Något mellanstort prasslar i buskarna, men det syns inget.
51	Inget speciell händer.
52	Några vättar gör en fälla längre fram på vägen.
53	En vandrande munk kommer till lägret, han har avlagt tystnadslöfte. Han är emellertid en hävert på sharader.
54	Ett skogsrå försöker locka ut vakten i skogen, varför kan man ju undra :)
55	Myror kryper ner hos en äventyrare, den som råkat lägga sig i myrstacken.
56	Ett sändebud från äventyrarnas favorithuvudfiende kommer till lägerplatsen för att lämna över ett meddelande. Meddelandet är något retsamt och icke informativt (Till exempel: "Ni kan inte ta mig!")
61	Ett resande cirkussällskap kommer till lägerplatsen. De vill värva någon av äventyrarna.
62	En lönnmördare försöker eliminera en av äventyrarna.
63	Ett gäng värvare från armén hittar lägret, de bestämmer sig för att (tvångs)värva äventyrarna till armén.
64	Ett litet djur förrirrar sig in i lägret, för att sedan snabbt fly.
65	Ett uppbåd på jakt efter en mördare kräver att få genomsöka lägret.
66	En av äventyrarna liknar en ökad brottsling och någon har tipsat lagens väktare.

Prislista

1 Pix (P) = 10 Spänn (s) = 100 Grus (g)

Här är en liten lista på saker man kan köpa:

Kniv	5s	Dolk	8s
Vedyxa	12s 5g	Klubba	2s
Spade	7s 5g	Spikkklubba	3s
Ryggsäck (20 liter)	2s	Kortsvärd	40s
Vattenskinn	(20 liter) 2s 5g	Trästav	10s
Kläder (beroende på sort)	1s till 20s	Kroksabel	65s
Välsydd kläder	x2	Stridshammare	85s
Perfekta kläder	x10	Kortspjut	9s
Dyrkar	22s 5g	Långspjut	30s
Änterhake	4s	Bredsvärd	100s
Rep (per 10 meter)	4s	Långsvärd	110s
Penna, bläck & pergament	1s	Morgonstjärna	150s
Spegel	55s	Bastardsvärd	250s
Instrument	19s till 100s	Lans	65s
Öl, en liter	4g	Hillebard	190s
Mjöd, en liter	6g	Tvåhandssvärd	350s
Vin, en liter	3g	Kortbåge	40s
Fint vin, en liter	3s	Långbåge	70s
Mat	1g	Turkisk båge	100s
God mat	1s	Alvbåge	150s
Helt vildsvin	2s 5g	Lätt armborst	130s
Övernattning i sovsal	1s	Tungt armborst	225s
Övernattning i dubbelrum	2s per person	Arbalest	400s
Övernattning i enkelrum	1P	Läderharnesk	60s
Stallplats	2g	Fjällpansar	150s
Ridhäst	30P	Lång brynjeskjorta	350s
Stridshäst	70P	Kort brynjeskjorta	250s
		Kortkort brynjeskjorta	200s
		Plåtrustning	510s

Allmänna formler, Nivå 1

Elementskydd (5)

Magikern kan gå klädd hur som helst i vilket väder som helst utan att behöva frysa, svettas eller bli våt.

Eldformler, Nivå 1

Eldfinger (5)

Magikern kan sätta eld på något som han rör vid med sitt finger. Det måste vara ett någotsånär brännbart material.

Sprak (5)

Magikern kan skicka ut blå blixтар från fingertopparna mot sitt offer. Blixterna ger målet ett (1) Stryk.

Eldformler, Nivå 2

Eldboll (10)

Den trollkunnige kan kasta en eldboll som ger två (2) poäng Stryk.

Ljus (10)

Trollkarlen kan få något spetsigt, till exempel sin hand, att bli självlysande med ett sken som motsvarar som en fackla. Det lyser i sex timmar.

Tända (10)

Trollkarlen kan tända en eld på avstånd. Han måste dock kunna se det som han vill sätta eld på. Det måste också vara någotsånär brännbart.

Eldformler, Nivå 3

Förinta (15)

Trollkarlen kan fullständigt förinta ett föremål som han nuddar med sina bara händer. Föremålet får inte vara levande.

Vattenformler, Nivå 1

Klunk (5)

Trollkarlen skapar en klunk vatten i valfritt kärl.

Vattenformler, Nivå 3

Is (10)

Magikern kan innesluta ett mål i is. Detta ger tre poäng Stryk och offret kan inte ta sig loss om han inte lyckas med ett slag för Våld med svårighet Knepig.

Liten Låka (15)

Magikern läker ett poäng Ont från målet, som nu mår mycket bättre.

**NÅGON SORTS BILD!
(FRAMSIDA).**

Jordformler, Nivå 1

Mus (5)

Trollkarlen kan frammana en mus i valfri naturlig färg ur vilken behållare som helst, som till exempel en ärm, en ficka eller en hatt.

Jordformler, Nivå 2

Kanin (10)

Den trollkunnige kan plocka fram en kanin i valfri naturlig färg ur vilken behållare som helst. Kaninen går att äta.

Jordformler, Nivå 3

Orm (15)

Trollkarlen kan plocka fram en giftig orm ur vilken behållare som helst. Ormen ger 3 Stryk om den lyckas bita någon.

Snår (15)

Trollkarlen kan få ett snår att växa upp på någon sekund och snärja in ett offer. Man behöver hjälp utifrån för att ta sig loss, eller lyckas med ett slag för Våld med svårighet Knepig.

Luftformler, Nivå 1

Öppna (5)

Trollkarlen kan öppna vilken dörr, fönster eller låda som han kan se, oavsett avstånd. Det som ska öppnas får inte vara låst.

Stäng (5)

Trollkarlen kan stänga vilken dörr, fönster eller låda som han kan se, oavsett avstånd. Det som stängs blir inte låst.

Luftformler, Nivå 2

Låsa (10)

Magikern kan låsa ett valfritt lås.

Låsa upp (15)

Magikern kan låsa upp ett valfritt lås.

Sväva (10)

Trollkarlen kan få sig att sväva. Han driver framåt med maklig hastighet (lika fort som när man går) och på högst två meters höjd.

Luftformler, Nivå 3

Lokal Väderkontroll (10)

Magikern kan styra vädret inom en 20 meters radie. Han kan få det precis hur han vill, oavsett hur vädret är i övrigt.

Flyga (15)

Magikern kan få sig att flyga upp till hundra meters höjd och lika snabbt som en häst galloperar.