

# **Hæder og Ære**

**Af Dan Skovgaard**

Udgivet af:

**Rollespilsforeningen  
The Realm of Adventurers**





Copyright (C) The Realm of Adventurers og Dan Skovgaard 1991.  
Forsideillustration af Bent Holm  
1. udgave, 1. oplag. August 1991.

Der skal rettes tak til: Søren Petersen, Bent Holm, Henrik Vinstrup, Søren Parbæk og Benedikte Ziegler for hjælp og medvirken til udviklingen af spillet.

Endvidere rettes en tak til: Simon Hansen og Rolf Iversen for gode råd og ideer, samt alle der har deltaget i testning af spillet.

Tegninger: Bent Holm & Benedikte Ziegler

Udgivet af

The Realm of Adventurers  
Hvidkildevej 20 A  
9220 Aalborg Øst

Eventuelle spørgsmål eller bemærkninger kan rettes til ovenstående adresse. Hvis der ønskes svar, vedlæg venligst frankeret svarkuvert.

ISBN 87-89699-00-9

Mekanisk eller fotografisk gengivelse af denne bog eller dele heraf, udover til eget brug, er uden TROA's skriftlige samtykke forbudt ifølge gældende dansk lov om ophavsret.

42

6.

6.

6.

6.

6.

6.

6.

6.

6.

6.



## Indholdsfortegnelse.

Afsnit	side	Afsnit	side
1.1	7	8.1	63
1.2	7	8.1.1	63
1.3	7	8.1.2	65
2.1	9	9.1	68
2.2	9	- Bane 1 "Et skud"	68
2.2.1	9	- Bane 2 "Guldfeber"	68
2.2.2	11	- Bane 3 "Undslip katakomben"	69
2.2.3	13	- Bane 4 "Nedkæmp banditterne"	69
2.2.4	13	9.2	71
3.1	16	10.1	73
3.2	19	10.2	76
4.1	20		
4.1.1	21		
4.1.2	22		
4.1.3	23		
4.1.4	24		
4.1.5	25		
5.1	27		
5.2	27		
5.3	28		
5.4	31		
5.5	32		
5.6	33		
5.7	35		
5.8	37		
5.9	37		
5.10	37		
6.1	39		
6.2	40		
6.2.1	40		
7.1	41		
7.2	41		
7.2.1	41		
7.2.2	44		
7.2.3	46		
7.2.4	56		



# Hæder og Ære.

## 1.1 Introduktion.

Dette spil er et brætspil, der er inspireret af en række forskellige fantasy rollespil og brætspil, med henblik på at få et strategisk kvalitetsspil af fantasy genren, der samtidigt er billigt. Spillet kan spilles af 2 til 4 personer, fra ca. 10 års alderen og op. Forudgående kendskab til rollespil eller brætspil er en fordel, men ikke nødvendigt.

Alt hvad du behøver for at spille spillet udover materialet her i mappen, er nogle fantasy figurer (Ludobrikker o.l. kan også bruges), rollespils-terninger samt nogle ekstra kopier efter behov, af terræn- og markeringsbrikkerne (fotokopieres). Disse udklippes og oplæbes på karton, eller kopieres direkte på kartonen. Du kan dog også benytte terræn-brikker fra andre spil, hvis du har adgang til sådanne.

Efter en gennemlæsning af disse regler skulle du så være i stand til at gå i gang.

## 1.2 Spillets formål.

I spillet er der to parter, hvoraf hver part godt kan spilles af flere personer alt efter spillets størrelse. Den ene part spiller en eller flere grupper sammensat af de velkendte rollespils karakterklasser: Krieger, Troldmand, Præst og Tyv.

Disse karaktergrupper står overfor at skulle løse nogle opgaver på en i forvejen bestemt bane, der er fyldt med monstre, fælder og eventuelt fjendtlige onde karaktergrupper.

Det er den anden part i spillet, der styrer disse monstre og fjender.

Fremover vil der blive refereret til karakter-spilleren og monsterspilleren.

## 1.3 Spillets gang.

Først oplægges spilbanen af de udklippede terrænbrikker. Der medfølger 4 færdige spilforslag i sættet. Døre og andre genstande, så som fælder, skatte og forhindringer placeres.

Karakterspilleren opstiller sine tropper uden for de anviste indgange (eller i bestemte rum på banen). Monsterspilleren trækker sine første monstre og placerer dem uden for sine anviste indgange (eller i bestemte rum på banen). Herefter starter spillet med karakterspillerens første træk. En runde består altid af karakterspillerens træk efterfulgt af monsterspillerens træk. Efterfølgende oversigt over handlinger i en runde benyttes:

### Karakterspillerens del:

1. Træk af befalings points.
2. Bevægelse af hver enkelt figur (herunder også våbenbrug, spell brug og bortmaning af Undeads).

### Monsterspillerens del:

1. Træk af monster blink.
2. Bevægelse af blink og monstre på banen (herunder karakterspillerens brug af overskydende befalings points på våbenbrug, spell brug og bortmaning af Undeads).
3. Fjernelse af granat- og spell-effekter, der udløber i denne runde.
4. Tilbagelæggelse af befalings points
5. Placering af trukne blink på monsterindgange.

Bemærk at alle ovenstående sekvenser vil blive uddybet i de efterfølgende regler.

Det er vigtigt at gøre sig klart at karaktererne og monstrene i dette spil ikke er rollespils karakterer og monstre.



Ingen rustning.



Læder dragt.



Ringbrynje.



Plade rustning.



Der er ingen abilityscores, hit points, damage-scores eller lignende rollespils egenskaber forbundet med hver enkelt figur. Figureerne er i højere eller lavere grad "kanonføde", der dør så snart de rammes af fjenden. Det skal derfor understreges allerede på dette sted, at våbens og spells terning tal for at ramme, er et vejet mål for deres chance for at træffe målet, og deres gennemslagskraft. Chancen for at ramme fjenden knytter sig altså til våbnet og spell'et fremfor karakteren, der bruger dette. For monstrenes vedkommende er det dog monstertypen, der er afgørende for terning tallene.

## 2.1 Rustnings klasser.

I dette spil opereres med 4 rustnings klasser eller beskyttelses niveauer. Disse henføres til 4 typer af beskyttelse, og for monstrenes vedkommende er der tale om ækvivalenter til disse typer af beskyttelse.

Følgende typer findes:

*Ingen rustning.*  
*Læder dragt.*  
*Ringbrynje.*  
*Plade rustning.*

Karakterens bevægelses rate er knyttet til typen af rustning, men dette forklares under "Bevægelse".

Bemærk at et skjold kan benyttes kumulativt med rustninger, hvis karakteren må benytte dette. Virkningen af et skjold forklares under afsnittet "Andet udstyr".

## 2.2 Karakter klasser.

I spillet findes der 4 forskellige karakterklasser.

Disse er:

*Kriger.*  
*Troldmand.*  
*Præst.*  
*Tyv.*

Disse klasser, deres funktion, bevæbning og egenskaber forklares i det følgende. Betydningen af bevæbning forklares under afsnittet "Våben beskrivelse".

**Følgende ting karakteriserer karakterklasserne.**

**Rustning:** Dette angiver hvilken eller hvilke rustnings klasser karaktertypen kan forekomme med.

**Normal bevæbning:** Dette er en angivelse af hvilken bevæbning karakterklassen oftest benytter.

**Alternativ bevæbning:** Dette er en angivelse af hvilke alternative bevæbninger karakterklassen kan benytte. Ofte vil flere alternative bevæbninger være angivet.

**Specielt:** Herunder anføres, hvis karakterklassen besidder specielle egenskaber, eller der er tilknyttet nogle bemærkninger eller restriktioner til klassen.

### 2.2.1 Kriger.

Denne karaktertype er rygraden i karaktergrupperne i dette spil. De er bevæbnet og beskyttet så de kan klare sig i kamp med monstre. De fleste krigeres bevæbning er et missilvåben (armbrøst), der gør dem velegnet til at bekæmpe monstre før de kommer ind på livet af gruppen. Til nærkamp kan krigerne vælge imellem diverse nærkamps-våben, dog kun dolke, hvis de også bruger armbrøste. Der vil altid findes flest kriger, i karaktergrupperne.



Kriger.

Udover almindelige krigere findes der sergenter og kaptajner. Disse er krigere med forbedrede kampegenskaber, og en bevæbning, der gør dem ekstra egnede til nærkamp med monstre. Samtidigt er disse karaktertyper ledere af grupperne. Deres funktion i grupperne forklares under afsnittet "Organisation".

### Almindelig kriger.

#### Rustning:

Læder dragt eller ringbrynje (oftest ringbrynje)

#### Normal bevæbning:

Let armbrøst, dolk (let kriger)

#### Alternativ bevæbning:

Tung armbrøst, dolk (tung kriger)

-

Ballist (artilleri kriger)

-

Langsværd, skjold (sværd kriger)

-

Et af ovenstående primærvåben (dog ikke Ballist), granater

#### Specielt: -

### Sergent kriger.

#### Rustning:

Ringbrynje eller plade rustning (oftest ringbrynje)

#### Normal bevæbning:

Langsværd, skjold

#### Alternativ bevæbning:

Langsværd, hånd armbrøst

-

Langsværd, granater

-

Hellebard

#### Specielt:

+2 i slag bonus

Kun 1 Sergent må operere pr. gruppe

### Kaptajn kriger.

#### Rustning:

Plade rustning

#### Normal bevæbning:

Langsværd, skjold, kraft handsker, beskyttelses ring +1

#### Alternativ bevæbning:

Hellebard, kraft handske, beskyttelses ring +1

-

Langsværd, granater, kraft handske, beskyttelses ring +1

#### Specielt:

+3 i slag bonus (+5 med kraft handske)

Kun 1 kaptajn må operere pr. deling

### 2.2.2 Troldmand.

Troldmanden er gruppens artilleri, der holder sig lidt i baggrunden, men har ildkraft til at anrette store skader på fjenden. Dels er troldmandens hovedbevæbning en magisk stav, og dels kan han ofte bruge spells af offensiv karakter. At troldmanden bør holde sig i baggrunden følger af hans dårlige rustnings klasse, og manglende evne til at bruge gode nærkampvåben. Da denne karakter er meget værdifuld for gruppen, må de andre karakterer efter bedste evne beskytte troldmanden mod fjendens angreb.

### Almindelig troldmand.

#### Rustning:

Ingen rustning eller læder dragt (oftest læder dragt)

#### Normal bevæbning:

Flamme stav, dolk

#### Alternativ bevæbning:

Lyn stav, dolk

-

Stråle stav, dolk

#### Specielt: -

Kan ikke bruge spells



Troldmand.

**Spell brugende troldmand.****Rustning:**

Ingen rustning

**Normal bevæbning:**

Flamme stav, dolk

**Alternativ bevæbning:**

Lyn stav, dolk

-

Stråle stav, dolk

**Specielt:**

Bruger spells

**2.2.3 Præst.**

Præsten er gruppens hellige kriger og ekspert på Undeads (udøde monstre), som han kan bortmane med sin hellige kraft. Han er ofte i stand til at bruge spells, der er af defensiv karakter, og endelig er han slet ikke så ringe til nærkamp.

Præsten er udstyret med en velsignende kraft i form af nogle velsignelses points, der kan lægges i hans hellige hammer, og dermed forbedre hans chancer for at ramme fjenden.

Præstens velsignelses points findes før spillet ved at rulle en ottesidet terning (d8) og gange med 10 (10 til 80 pt.).

For hvert kampslag kan præsten annoncere om han ønsker at bruge af sine velsignelses points, og hvor mange, til slaget. Disse points lægges så til hans terningslag og fratrækkes det totale antal velsignelses points. Bemærk at antallet af points, der ønskes benyttet i slaget, skal bestemmes før præsten slår med terningen.

**Præst.****Rustning:**

Ringbrynje eller plade rustning (oftest plade rustning)

**Normal bevæbning:**

Hammer, skjold

**Alternativ bevæbning:**

Hammer, granater

**Specielt:**

Kan bortmane Undeads

10-80 velsignelses points

Evt. Spell brug

Kun 1 præst må operere pr. gruppe

**2.2.4 Tyv.**

Tyven er gruppens låse- og fældeekspert, men egner sig ikke så godt til kamp. Selv om han er ret dårligt bevæbnet og beskyttet, er hans evner til at åbne låste døre og fjerne fælder ofte ganske værdifulde for gruppen. Endvidere gør hans smidighed ham bedre til at forcere forhindringer (fælder og huller), og endelig kan han ved at lave et check, sænke sin rustning klasse til en bedre for resten af runden.

Når tyven ønsker at sænke sin rustnings klasse annonceres dette og checket laves. Har tyven succes med slaget kan han modstå angreb, som havde han en bedre rustnings klasse (ringbrynje ækvivalent), men hans egen bevægelses rate er fortsat som oprindeligt (læder dragt). Effekten ophører efter monsterspillerens runde.

Chancerne for at udføre disse ting checkes på en tyvesidet terning (d20). Disse tal samt antal bevægelses points det koster vises senere.

**Tyv.****Rustning:**

Læder dragt

**Normal bevæbning:**

Kortsværd, hånd armbrøst

**Alternativ bevæbning:**

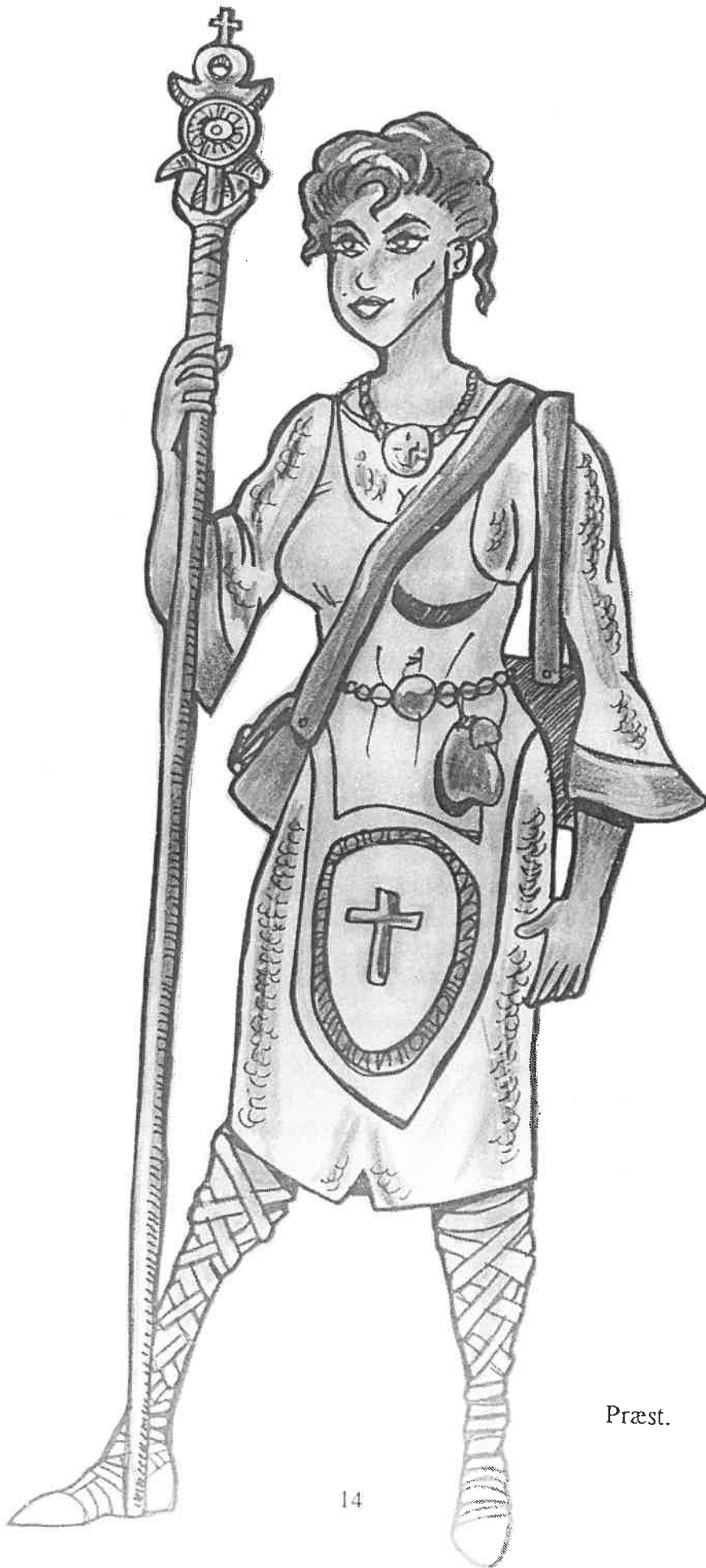
2 kortsværd

-

Kortsværd, granater

**Specielt:**

Specielle egenskaber



Præst.



Tyv.

Tabel 2.1

Tyvns specielle egenskaber	d20 slag	Antal pt.
Åbne låse	10	3
Fjerne fælder	15	3
Sænke rustnings klassen til ringbrynje	13	1
Hoppe over faldgruber	8	2

### 3.1 Bevægelse.

Som allerede nævnt er karakterens bevægelse afhængigt af den rustning de er iført. Hver karakter og monster er tildelt et antal bevægelses points (pt.). Disse points er et mål for hvor mange handlinger en figur kan udføre i dens runde, dels bevægelse men også våbenbrug, åbning af døre, spell brug, m.v. En figur kan gøre alle disse ting inden for sin runde, såfremt dens bevægelses points slår til.

For alle karaktertyper og monstre koster et skridt frem (et felt) 1 pt. Det er variabelt, hvad der koster at dreje sig rundt alt efter rustnings type, og for monstrenes vedkommende afhængigt af monstertype.

Nedenstående tabel viser dels karakterernes antal bevægelses points for hver rustnings type, men også prisen for at dreje sig rundt. Hvis figurens drejninger er "gratis", må man aldrig ende en figurs bevægelsesrunde med en gratis drejning, hvilket også gælder for monstre. Dvs. at hvis en karakter f.eks. i ringbrynje ønsker at ende sin bevægelsesrunde med at ændre synsretning (dreje 90°) koster det ham 1 pt., da sådanne drejninger ikke er tilladt gratis.

Tabel 3.1

Rustnings type	Antal pt.	90°	180°
Ingen rustning	5 pt.	0 pt.	0 pt.
Læder dragt	5 pt.	0 pt.	1 pt.
Ringbrynje	4 pt.	0 pt.	1 pt.
Plade rustning	4 pt.	1 pt.	2 pt.



For alle karakterer gælder følgende bevægelsesregler. Hvor de ikke gælder for monstre er det markeret.

#### **Baglæns skridt:**

Dette er en langsommere bevægelsesmåde, der koster 2 pt. pr. felt.

#### **Sidelæns/skråt skridt:**

Denne bevægelsesform er ofte tidsbesparende da man kan udgå at dreje sig. Et skråt skridt er kun muligt, hvis der ikke er solide forhindringer på det felt man implicit passerer hen over. Man kan altså ikke gå skråt omkring et murhjørne.

Man kan ikke bevæge sig sidelæns i plade rustning, men godt i andre former for rustninger. For monstre med plade rustnings ækvivalent rustnings klasse gælder denne restriktion ikke. Sidelæns og skrå skridt koster 1 pt. pr. felt.

#### **Passere et optaget felt:**

Der kan aldrig stå mere end 1 figur på et felt, men man kan godt bevæge en figur igennem et optaget felt, såfremt det er en ven, der står på feltet. Man må aldrig ende sin bevægelsesrunde i et optaget felt. At bevæge sig gennem et optaget felt koster det dobbelte antal pt. af normalt.

#### **Åbne og lukke døre:**

Står man umiddelbart ved siden af en dør kan den åbnes eller lukkes for 1 pt. Dette kan gøres uanset synsretning.

#### **Forcere stiger:**

At gå een etage op eller ned af en stige koster 2 pt.

**Hoppe over fælder og huller:** (forklaret under afsnittet "Fælder"). Manøvren koster 2 pt.

#### **Gå i overvågning:**

(forklaret under afsnittet "Overvågning") Dette koster 2 pt. Gælder ikke for monstre.

#### **Opsamle ting:**

Dette kan gøres for 1 pt.

Antallet af ting er ikke afgørende, bare de ligger på samme felt.

#### **Bruge spells:**

(forklaret under afsnittet "Spells"). Dette kan gøres for 2 pt.

#### **Bortmane Undeads:**

(forklaret under afsnittet "Bortmane Undeads"). Dette kan gøres for 2 pt. Gælder ikke for monstre.

#### **Benytte våben:**

Det er meget forskelligt hvad det koster at bruge våben alt efter type. Dette er anført under våbnets beskrivelse i afsnittet "Våben beskrivelse". Er en karakter udstyret med 2 våben (f.eks. en tyv med to kortsværd), som holdes i hver sin hånd, kan disse bruges samtidigt for det antal pt.'s det langsomste våben koster at benytte. Dette kan også gøres selvom det ene våben er et nærkampsvåben og det andet et missilvåben. Gælder ikke for monstre, da de ikke benytter våben.

#### **Gå frem og skyde:**

Visse missilvåben kan affyres under bevægelse, hvorved man sparer tid (points). Prisen for denne manøvre er afhængig af våbentypen men koster altid det samme som våbnets almindelige benyttelsespris.

Nærkampsvåben kan aldrig benyttes under bevægelse.

Gælder ikke for monstre.

#### **Gå baglæns og skyde:**

Denne manøvre er ligeledes afhængig af våbentypen. Det koster våbnets benyttelsespris plus 1 pt. at gå baglæns og skyde. Gælder ikke for monstre.

#### **Tyvens specielle egenskaber:**

Det er forskelligt hvad det koster for tyven at udføre sine specielle egenskaber (forklaret under "Tyv" i afsnittet "Karakterklasser").

Når det er en spillers tur til at bevæge sine figurer og/eller brikker, er han fuldstændigt frit stillet med hensyn til i hvilken rækkefølge han vil bevæge disse. Dog skal det bemærkes at så snart han har "sluppet" en figur (eller et blink), frasiger han sig retten til at bevæge den igen i denne runde.

Det er vigtigt at der på figurerne anføres en markering af, hvad der er frem-retningen, da det er vitalt at kende figurens retnings orientering. Dette gælder især ved benyttelse af f.eks. Ludo-brikker, kartonbrikker m.v.



Klar til kamp.

### 3.2 Udsyn.

Det antages at enhver figur har ubegrænset udsyn fremad, skråt fremad og vinkelret ud til begge sine sider. Skal der ses bagud og skråt bagud kræver det en vending på mindst 90°. Det antages at man ikke kan se om murhjørner før man står ud for det, men man kan altid se et felt skråt frem for sig også selvom en forhindring, mur eller en figur fysisk er i vejen. Man kan dog aldrig foretage hverken et nærkamps-, missil- eller spell-angreb rundt om et murhjørne.

Når man skal afgøre om et våben eller spell kan ramme en figur skal der være ordentlige muligheder for at se målet. Dette afgøres ved at se om det er muligt, at trække en lige (ubrudt) linje mellem de to figurers felter, målt fra bagerste hjørne til bagerste hjørne. Dette refereres der herefter til som "Frit udsyn".

Levende væsner uanset type og størrelse blokerer altid for udsynet.

Visse våben og spell-effekter blokerer udsynet i den periode de virker. Eksempler herpå er ild og gas. Alt nær- og missilkamp ind og ud af, og igennem sådanne effekter laves med en -4 terning straf på grund af nedsat eller ingen sigtbarhed.

Bemærk at nedsat eller forhindret udsyn påvirker mulighederne for at bruge spells og bortmane Undeads, samt for at konvertere blink og baghold (se afsnittene "Monster opstilling").



Karakter omringet af goblinoids og Lycanthroper.

## 4.1 Våben beskrivelse.

I det følgende forklares de forskellige våbentyper i spillet. Disse er opdelt i magiske og ikke-magiske missilvåben, granater samt nærkampsvåben.

Alle våben kræver et slag med en 20-sidet terning (d20) for at afgøre om fjenden rammes. Bemærk at ved alle tal, der angiver hvad der skal slås, kræves der et slag på det givne tal eller et, der er større for succes. Dette gælder også for tyvens egenskaber, bortmaning af Undeads, åbning af døre m.v..

Ethvert slag der rammer, dræber modstanderen, uanset om det er en karakter eller et monster.

Hovedparten af de nedenfor beskrevne våbentyper er såkaldte primære våben, d.v.s. de er karakterens farligste og foretrukne våben. Modsat disse findes der nogle enkelte våben, der betegnes som sekundære våben. Disse er mindre reservévåben og benyttes ofte kun til forsvar. Når en karakter benytter to våben, et i hver hånd, skal det ene være et primært og det andet et sekundært. Undtagelsen er tyven, der gerne må benytte to kortsværd der begge er primære våben.

Til visse missilvåben hører et begrænset antal skud. Disse er markeret med brikker til at klippe ud. Efter et skud afleveres en brik til modstanderen, der dermed kontrollerer, at det tilladte skudantal overholdes. Alternativt kan man blot lade modstanderen holde kontrol med antal affyrede skud på et stykke notat papir.

**Følgende ting karakteriserer våbnene:**

### **Afstande:**

For missilvåben er dette skudafstandene opdelt på "kort", "medium" og "lang" afstand. Der er knyttet følgende terning straffe til disse afstande: 0, -1, -2, der indregnes respektivt i terning tallene.

Afstande måles i antal felter fra skytten frem til og med målet. Et givent afstands tal er så den maksimale skudafstand tilladt.

### **Terning slag:**

Tallene refererer til hvad der mindst skal slås for at ramme den specifikke rustnings klasse i rækkefølgen: ingen rustning, læder dragt, ringbrynje, plade rustning.

### **Brug koster:**

Dette angiver hvor mange bevægelses points (pt.) det koster at benytte våbnet. Endvidere angives hvorvidt missilvåben kan affyres under bevægelse.

### **Ammunition:**

Angiver om missilvåben er forsynet med et bestemt antal skud.

### **Overvågning:**

Angiver om missilvåbnet kan benyttes til overvågning (forklaret under afsnittet "Overvågning").

### **Kritisk slag:**

Angiver om missilvåbnet har chance for at fejlfunktionere, og det antal bevægelses points det koster at udbedre fejlen. En markeringsbrik lægges ved siden af karakterer med midlertidigt ubrugelige våben.

### **Åbne døre:**

Angiver om våbnet kan slå ikke-låste døre og låste døre op, samt hvilke terning tal der kræves hertil. Tallene refererer til henholdsvis ikke-låst og låst dør.

### **Specielt:**

Angiver om der er specielle funktioner eller bemærkninger ved våbnet.

Endelig følger der en bemærkning om hvert våben og dets anvendelse.

Bemærk at "tohåndsvåben" betyder, at der ikke også kan benyttes andet udstyr eller sekundære våben.

#### 4.1.1 Missilvåben.

Disse våben er gruppens normale angrebsvåben, der skal dræbe fjenden på afstand. Hovedparten af karakterer vil oftest være udstyret med en eller anden form for missilvåben. En skytte må have frit udsyn til fjenden for at kunne ramme (-4 terning straf ved nedsat udsyn), og kan kun skyde fremad og skråt fremad (ikke vinkelret ud til siderne).

##### **Hånd armbrøst.**

Dette våben er et let håndvåben, der p.g.a. dets svage afstands egenskaber og chance for at ramme, kun benyttes som sekundært våben.

Afstande: 2-3, 4-5, 6  
Terning slag: 14, 17, 20, 23  
Brug koster: 1 pt., (Kan gå og skyde)

Ammunition: Uendelig  
Overvågning: Ja  
Kritisk slag: 1, (2 pt. at reparere)  
Åbne døre: ÷ , ÷  
Specielt:

Eneste missilvåben, der må bruges som sekundært våben.

##### **Let armbrøst.**

Dette er kriger karakterens hovedvåben. Det egner sig fint som primært våben til at holde monstrene på afstand. De fleste af gruppens almindelige krigere vil være bevæbnet med dette våben.

Afstande: 2-4, 5-8, 9-15  
Terning slag: 11, 14, 17, 20  
Brug koster: 1 pt., (Kan gå og skyde)  
Ammunition: Uendelig  
Overvågning: Ja  
Kritisk slag: 1, (3 pt. at reparere)  
Åbne døre: ÷ , ÷  
Specielt: -

##### **Tung armbrøst.**

Dette tunge våben er en dyrere og bedre udgave af den almindelige lette armbrøst. Den benyttes ofte af svært bevæbnede grupper med specielle opgaver, eller tildeles enkelte krigere i gruppen.

Afstande: 2-5, 6-10, 11-20  
Terning slag: 9, 12, 15, 18  
Brug koster: 2 pt.  
Ammunition: Uendelig  
Overvågning: Ja  
Kritisk slag: 1-2, (4 pt. at reparere)  
Åbne døre: 20, ÷  
Specielt: -

##### **Ballist.**

Dette tunge og uhåndterlige våben forekommer oftest kun i et enkelt eksemplar i en gruppe, og som regel i grupper, der har bevogtningsopgaver. Våbnet egner sig perfekt til at beskytte et vigtigt punkt med et minimum af mandskab p.g.a. dets overlegne afstands egenskaber og gennemslagskraft. Det bruges sjældent på opgaver, der kræver hurtighed og bevægelsesfrihed p.g.a. dets størrelse og langsomme brug.

Afstande:	3-7, 8-12, 13-24
Terning slag:	6, 9, 12, 15
Brug koster:	3 pt.
Ammunition:	10 skud
Overvågning:	Ja
Kritisk slag:	1, (Kan ikke repareres)
Åbne døre:	18, ÷
Specielt:	

Tohåndsvåben.

#### 4.1.2 Magiske Missilvåben.

Disse magiske våben er alle forbeholdt trolde-mænd, der som den eneste karakterklasse forstår at benytte dem. Deres helt klare bedre gennemslagskraft, gør at mindst et af disse våben som hovedregel er med i en gruppe. Disse våben er alle lange, uhåndterlige og smukt udsmykkede stave.

##### **Flamme stav.**

Dette våben er gruppens farligste våben. Når trolde-manden aktiverer det, skyder en stik-flamme ud af våbnet, der ender i en eksploderende ildkugle. På grund af dets overlegne gennemslags egenskaber, og evne til at ramme alle inden for skudbanen benyttes dette våben meget ofte. Oftest er der dog kun en enkelt af disse stave med i hver gruppe.

Når det affyres sættes alt i en et felts bred lige linje foran våbnet i flammer. På det felt, hvor skytten ønsker at placere sit skud eksploderer en 3\*3 felts stor ildkugle. På dette felt lægges en flamme-markering. Ilden fra et sådant skud varer ved indtil monsterrunden er afsluttet, hvor efter markeringen fjernes. Der laves et terningslag mod alle figurer i våbnets skud-bane, og kun evt. overlevende må bevæge sig rundt i flammerne runden ud, da ingen frivilligt vil gå ind i flammerne.

Dette våben forhindrer frit udsyn, men bliver ikke selv påvirket med en -4 terning straf ved skud igennem en frit udsyn-forhindrende effekt.

Afstande:	12
Terning slag:	2, 5, 8, 11
Brug koster:	2 pt.
Ammunition:	6 skud
Overvågning:	Nej
Kritisk slag:	Nej
Åbne døre:	16, ÷
Specielt:	

Rammer alle i skudbanen.

Eksploderer i en 3\*3 felters effekt.

Forhindrer frit udsyn.

Forstyrres ikke af frit udsyns forstyrrende effekter.

##### **Lyn stav.**

Dette våben affyrer magiske lyn. Våbenet er det bedste alternativ til flamme staven, da den dels rammer næsten lige så godt og dels er hurtigere at bruge. Ofte benyttes den når mere end to grupper er på banen af gangen.

Dette våbens lyn fortsætter fra mål til mål så længe de står på en lige række, dør af skud-det, og ikke overstiger den maksimale skud-længde. Så snart lynet misser et mål går det i jorden og stopper. Skydes der på døre eller andre solide objekter stopper lynet ved dette mål under alle omstændigheder.

Afstande:	12
Terning slag:	4, 7, 10, 13
Brug koster:	1 pt.
Ammunition:	6 skud
Overvågning:	Nej
Kritisk slag:	Nej
Åbne døre:	8, 16
Specielt:	

Kan ramme alle der står på linje.

Skuddet fortsætter indtil det misser et mål eller når den maksimale afstand.

## Stråle stav.

Denne stav affyrer små magiske stråler. Som det mindst kraftige af de magiske missilvåben ses det ikke så ofte, men benyttes gerne, hvis mere end en troldmand er med i gruppen, da det er hurtigt at benytte, og har flere skud end de andre stave.

Missilerne fra denne stav kan kun dræbe een figur hver, men har til gengæld en længere max. afstand.

Afstande:	24
Terning slag:	6, 9, 12, 15
Brug koster:	1 pt.
Ammunition:	10 skud
Overvågning:	Nej
Kritisk slag:	Nej
Åbne døre:	9, 18
Specielt:	

Dette våbens missiler kan kun dræbe een figur.

Når et magisk missilvåben løber tør for ammunition kan det ikke genoplades i felten, men gerne imellem spillene. Genopladninger af magiske stave imellem kampagnens spil er "gratis".

En troldmand må gerne opsamle en anden funden stav, bare han giver afkald på sin egen. Dette skyldes stavenes u håndterlige størrelse.

### 4.1.3 Granater.

Granater er små flasker med en farlig væske i. De kastes som våben mod modstanderens figurer. For dem alle gælder, at de kun har een afstand uden en terning straf. Alle granaterne virker udelukkende på det felt de rammer. Disse våben kan kun benyttes af karakterer, der har mindst en hånd fri, og benyttes som sekundære våben til erstatning for f.eks. dolke. Alle karakterer undtagen troldmænd må benytte granater.

Ingen granater kan bruges til overvågning.

Der er ingen grænser for hvor mange granater en figur må bære, men det konkrete antal er altid fastlagt fra spillets start. En figur må gerne opsamle fundne granater og lade dem indgå i sin egen beholdning.

Hvis granater gives til en karakter, der ikke var udstyret med disse fra start af, må den pågældende karakter give permanent afkast på sit sekundære våben eller andet udstyr holdt i den ene hånd. Dette er af hensyn til spillets balance. Ofte udnævnes en "granat bærer" karakter i hver karaktergruppe.

Der skal holdes regnskab med, hvem der har granater og hvor mange der er. Dette gøres ved at uddele "Granat-brikker" i det omfang der er granater, og disse afleveres som kontrol til modstanderen efterhånden som de bruges.

## Syre.

Denne granat indeholder en stærkt ætsende syre. Virkningen af denne granat er øjeblikkelig og blokerer ikke for frit udsyn.

Afstande:	2-4
Terning slag:	8, 11, 14, 17
Brug koster:	1 pt.
Specielt:	

Oversprøjter det ramte felt med en øjeblikkeligt virkende dosis.

## Flammende olie.

Denne granat indeholder en brændbar væske, der skal antændes før den kastes, hvorfor den tager længere tid at benytte.

Kun en evt. overlevende figur må opholde sig på et felt ramt af en flammende olie, da ingen frivillige vil gå ind i flammerne.

Afstande: 2-4  
Terning slag: 4, 7, 10, 13  
Brug koster: 2 pt.  
Specielt:  
Feltet er i brand runden ud.  
Ilden blokerer for frit udsyn.

#### Gas.

Denne granat indeholder en røgagtig og giftig gas. Den er perfekt til at blokere en passage i længere tid. Nogle få velplacerede granater af denne type kan derfor holde en fjende stangen igennem længere tid.

Gassen bliver liggende to runder ud, og blokerer for frit udsyn.

Kun en evt. overlevende figur må opholde sig på feltet, da ingen frivillige vil gå ind i gassen.

Afstande: 2-4  
Terning slag: 6, 9, 12, 15  
Brug koster: 1 pt.  
Specielt:  
Der lægges giftgas på det ramte felt, der bliver liggende i to runder ud.  
Gassen blokerer for frit udsyn.

#### Helligt vand.

Denne granat indeholder helligt indviet vand, der kun er effektivt imod Undeads. Virkningen af denne granat er øjeblikkelig og blokerer ikke for frit udsyn.

Afstande: 2-4  
Terning slag: 10 (kun Undeads)  
Brug koster: 1 pt.  
Specielt:  
Oversprøjter det ramte felt med en øjeblikkelig virkende dosis.  
Virker kun mod Undeads.

#### 4.1.4. Nærkampsvåben.

Disse våben er gruppens nærkampvåben og dermed også forsvarsvåben. Kun karaktertyperne krigere og præster er specielt velegnede til nærkamp, og dermed er de også hovedsageligt de eneste, der vælger et nærkampsvåben til primært våben. Tyve benytter dog også et nærkampsvåben som primært våben, men deres opgave er hovedsageligt ikke kamp.

Nærkampsvåben kan ikke benyttes til overvågning.

#### Dolk.

Det mest almindeligt anvendte nærkampsvåben af almindelige krigere. Det benyttes udelukkende som sekundært våben. Alle karaktertyper kan anvende dette våben, men gør det kun når nærkamp er uundgåeligt.

En Dolk kan i nødstilfælde kastes 2-4 felter. Dette gøres med en straf på -1 uanset afstand. En kastet dolk kan samles op igen på feltet hvor den lander.

Terning slag: 14, 17, 20, 23  
Brug koster: 1 pt.  
Åbne døre: Automatisk, ÷  
Specielt:

Må anvendes som sekundært våben.  
Kan kastes 2-4 felter.

#### Kortsværd.

Tyvens foretrukne våben, men benyttes p.g.a. dets moderate gennemslags egenskaber ikke af andre karakterer.

Terning slag: 11, 14, 17, 20  
Brug koster: 1 pt.  
Åbne døre: Automatisk, 20  
Specielt:

Må anvendes som både primært og sekundært våben af tyve.



**Langsværd.**

Benyttes mest af sergenter og kaptajner oftest i kombination med et skjold. Er også velegnet til kommandostyrker på baner uden gode skud muligheder.

Terning slag: 9, 12, 15, 18  
 Brug koster: 1 pt.  
 Åbne døre: Automatisk, 18  
 Specielt: -

**Hellebard.**

Alternativt våben til sergenter og kaptajner, der foretrækker forstærkede angrebs muligheder i kraft af den længere rækkevidde fremfor beskyttelsen fra et skjold.

Dette våben kan p.g.a. dets længde nå fjender på både 1 og 2 felters afstand uden nogen straf.

Terning slag: 9, 12, 15, 18  
 Brug koster: 1 pt.  
 Åbne døre: Automatisk, 18  
 Specielt:  
 2 hånds brug.  
 Kan nå 1-2 felter væk.

**Hammer.**

Dette våben må kun benyttes af præster, der betragter det som en helligt rekvisit. Dets gennemslags egenskaber kombineret med velsignelses points, gør det fortrinligt til nærkamp.

Terning slag: 11, 14, 17, 20  
 Brug koster: 1 pt.  
 Åbne døre: Automatisk, 18  
 Specielt:

Våbnet er magisk af natur og dermed modtagelig for præstens velsignelses points, der forstærker slaget.

**4.1.5 Andet udstyr.**

Dette er betegnelsen for "ikke-våben" udstyr.

**Skjold.**

Et skjold giver en -3 terning straf til alle fjenders angreb forfra og fra venstre side af den beskyttede karakter. Det er effektivt mod alle fysiske angreb mondæne som magiske. Det virker dog ikke mod gas angreb.

Kun krigere og præster må benytte skjold.

Brug koster: 0 pt.  
 Specielt:

Giver fjender en -3 angrebs straf.

**Beskyttelses ring.**

Disse ringe tildeles normalt kun kaptajner og undtagelsesvis sergenter og præster, der har udvist stort mod i kampagnespil.

Ringene forbedrer den beskyttede karakters rustnings klasse, og giver en -1 til -3 terning straf på alle fjenders fysiske angreb. Styrken af disse ringe er afhængig af den ære, er tildeles modtageren, men de er hovedsageligt af den svageste slags.

Disse ringe er ikke effektive mod gas angreb.

Brug koster: 0 pt.  
 Specielt:

Giver fjender en -1 til -3 angrebs straf.

**Kraft handsker.**

Disse kraft handsker tildeles normalt kun kaptajner og undtagelsesvis sergenter og præster, der har udvist stort mod i kampagnespil. De kan dog bruges af alle krigere og præste karakterer, til at forbedre deres nærkamps evner.

Benyttes kraft handsker uden våben gælder de nævnte terning tal. Benyttes de sammen med et nærkampsvåben, giver de en +2 terning bonus. "Brug koster" markeringen skal ikke adderes til et benyttet våbens benyttelses pris, men er gældende i situationen uden brug af våben.

Terning slag: 13, 16, 19, 22 (uden våben)

Brug koster: 1 pt.

Åbne døre: Automatisk, 15

Specielt:

Giver en +2 bonus på nærkampsvåben.



Blink under bevægelse.

## 5.1 Karakter opstilling.

Når karakterspilleren skal opstille sine figurer ved spillets start, skal han gøre dette på de felter der på kortet (se afsnittet "Introduktions spil") er markeret med krydser. Felterne med krydser skal benyttes til selve opstillingen. Er der flere figurer end markerede felter, må de resterende figurer opstilles uden for selve spilbanen. Der er frit valg m.h.t. hvilken rækkefølge figurerne opstilles i. Ofte er det en god ide at overveje opstillingsrækkefølgen nøje, da karakterene let kommer til at stå i vejen for hinanden.

Benyttes der onde karaktergrupper af monsterspilleren kan disse enten starte spillet på banen, eller blive opstillet på samme måde som karakterspillerens figurer. Starter figurerne på banen vil det foregå fra rum, der er markeret med "F" på kortet. Der er frit valg m.h.t. hvilken opstilling der vil benyttes i selve rummet.

## 5.2 Monster opstilling - Blink.

At karakterspilleren kan se hele banen før han overhovedet sender sine karakterer ind på banen skyldes implicit at han kan overvåge det hele udefra med et overvågnings remedie (krystal kugle, magisk spejl o.l.). Alt hvad han kan se af monster tilstedeværelse i sit overvågnings remedie, før han får nærkontakt med dem, er dog kun nogle bevægelses blink, der afslører liv. Disse bevægelser eller blink, fortæller intet om hvor mange eller af hvad type monstre der er.

I spillet er blink de brikker hvormed monsterspilleren hovedsageligt får sine monstre ind på banen. Blink repræsenterer altså den overvågning som karakterspilleren gør af monstertilstedeværelse, men som han ikke kan antalsbestemme (eller artsbestemme) før, at en karakter aktuelt har set blinkets indhold.

Langt de fleste monstre starter uden for banen og bliver så overført til banen via et bestemt antal blink, der udtrækkes tilfældigt hver runde. Blinkene rummer fra 1 til 6 monstre, og det er kun monsterspilleren der skal se antallet når de trækkes.

En speciel type blink er markeret "Specielt monster" og repræsenterer et monster af en anden type end hovedparten af monstre i spillet. Dette vil typisk være et stærkere monster end resten (PSI-monster, Floating orb e.t.c.), men kan også være en ond karakter. Der vil altid kun være et monster i et sådant specielt blink, og arten er bestemt inden spillet starter. Om disse overhovedet medtages i et spil er afhængigt af spillets sværhedsgrad, og skal i så fald opvejes på karaktersiden med f.eks. højere spell niveau.

I starten af monsterspillerens runde udtrækkes det givne antal blink tilfældigt for denne runde, og disse placeres under monsterspillerens sidste fase foran de ønskede monsterindgange. På kortet er monsterindgange markeret med et "M". Fra næste runde af kan disse blink føres ind på banen.

Et blink, der er placeret foran en monsterindgang, men endnu ikke er inde på banen, kan ikke ses eller rammes på nogen måde af karakterspilleren. Monsterspilleren er frit stillet til at lade et blink blive stående uden for banen så længe han ønsker.

I mange spil vil monsterspilleren have lov til at trække nogle blink, der starter uden for banen inden karakterspilleren laver sit første træk. Disse må naturligvis anvendes i monsterspillerens første runde.

Et blink bevæger sig som den monstertype det repræsenterer, undtaget er dog de specielle blink, der bevæger sig som resten af blinkene uanset monstertype det repræsenterer, for ikke at vække opsigt. Et blink kan åbne døre og forcere fælder og stiger. Et blink kan dog ikke angribe eller gøre andre specielle ting. Så snart et blink kan ses af en karakterfigur, vendes blinket og det korrekte antal monsterfigurer opstilles. Der kræves frit udsyn, hvorfor blink der bevæger sig beskyttet af udsynshindrende effekter ikke kan arts- og antalsbestemmes og derfor ikke konverteres.

Er det under monsterspillerens runde at blinket vendes, kan hver enkelt monsterfigur fortsætte bevægelsen, hvor blinket slap, men kun med de resterende bevægelses points. Bemærk at de resterende points ikke skal deles ligeligt ud blandt de vendte monstre men, at hvert monster må fortsætte med det samme antal bevægelses points, som der oprindeligt var tilbage til blinket. De individuelle monstre skal dog i resten af denne runde bevæge sig samlet videre i blinkets bane. Fra næste runde kan de bevæges frit.

Er det under karakterspillerens runde at blinket vendes, må figurerne blive stående indtil det bliver monsterspillerens tur, hvorefter de kan bevæges frit.

**Når et blink vendes opstilles figurerne efter følgende formel:**

Første figur opstilles:

På blinkets plads.

Anden figur opstilles:

På feltet bagved første figur.

Tredje figur opstilles:

På feltet foran første figur.

Fjerde figur opstilles:

Bagved anden figur.

Femte figur opstilles:

Foran tredje figur.

Sjette figur opstilles:

Bagved fjerde figur.

Altså hele tiden "bagved - foran" de allerede opstillede figurere, og altid i det spor blinket har fuldt og ville følge.

Hvis monstrene fra et blink ikke kan være der ved opstillingen, evt. p.g.a. "trængsel" omkring blinket, går de overskydende monstre tabt.

Der kan gøres undtagelser fra reglen om, at netop opstillede monstre skal fortsætte i samme spor som blinket fulgte, hvis fortsættelsen i dette spor vil medføre den sikre død for de resterende monstre (f.eks. et brændende felt forude). I så fald vil de straks stoppe deres bevægelse for resten af runden, og placere evt. truede figurer bagerst i køen fremfor på det farlige felt.

Der kan ikke skydes mod et blink, og der kan heller ikke skydes mens blinket vendes og monsterfigurerne stilles op. Først når der flyttes på den enkelte figur kan en skytte begynde at skyde. Dog kan område-påvirkende spells og våben effekter godt ramme et blink uden for synsvidde. Hele blinket, uanset antal monstre, vil i så fald være udsat for effekten. Bliver blinket vendt i karakterspillerens runde må han dog naturligvis begynde at beskyde monstre straks efter at de er blevet opstillet.

Det skal endelig bemærkes at monsterspilleren IKKE selv kan konvertere sine blink, før en af karakterspillerens figurer har set det.

### 5.3 Monster opstilling - Baghold.

Da den overordnede kortaflæsning er magisk af natur og ikke ufejlbarlig, kan der opstå problemer med fejl-aflæsning. Baghold er et sådant resultat af en fejlaflæsning af bane-kortet. Det betyder at "noget" pludseligt dukker op på kortet, hvor der ikke burde være noget, eller i hvert fald ikke før var noget.

Det kan være at det bare er "atmosfæriske forstyrrelser", men det kan også betyde at nogle monstre, hidtil uset, har sneget sig ind på karaktergruppen.

Hvis monsterspilleren ønsker det kan han vælge at trække een bagholds brik, i stedet for samtlige normale blink han var berettiget til den runde. Der kan maksimalt trækkes en bagholds brik pr. runde, uanset det totale antal blink, der skulle trækkes.

En bagholds brik kan placeres på et hvilket som helst sted på kortet også uden for de normale monster indgangs områder. De eneste krav der stilles er, at der skal være mindst 6 felter imellem bagholds brikken og den nærmeste karakter figur og, at bagholdet er uden for karakterenes synsvidde.

Et baghold bevæger og opfører sig akkurat lige som et blink, og skal også vendes så snart det kommer ind i en karakters synsfelt.

Fordelen ved baghold er helt klart, at monsterspilleren på strategisk rigtige steder og tidspunkter kan komme om bag karakterspilleren, eller ind på tæt hold, uden at skulle tilbagelægge lange strækninger først.

#### En Bagholds brik er påtegnet et af følgende:

<i>Fejl:</i>	Resultat af ustabil aflæsning af overvågnings remediet.
<i>1 monster:</i>	Et monster der er dukket uventet op.
<i>Blip:</i>	Et helt blink er dukket uventet op.

Når brikken er vendt afsløres dens status. Er det en "fejl" fjernes den fra bordet, er det "1 monster" erstattes den af een almindelig monster figur, er det et blink, trækkes straks et blink istædet, og det viste antal monstre opstilles.

Baghold.



## 5.4 Nærkamp.

For monstre er der ikke anført våbenbrug. Dette betyder, at deres chancer for at ramme knytter sig til monstrets type (kløer, tænder) fremfor en våbentype, også selvom det kan forestilles, at de benytter våben i nærkamp (Goblinoids vil f.eks. sikkert kunne benytte våben). Hovedparten af monstre kæmper udelukkende i nærkamp, selvom nogle benytter magiske afarter af missilvåben (se afsnittet "Monstre"), så som døds stråler og drage ånde.

For at kunne kæmpe effektivt i nærkamp skal både karakterer og monstre have frem-retningen mod fjenden. Man kan dog godt kæmpe skråt frem for sig. Forsøger man at kæmpe med siden til en fjende fratrækkes -4 fra slaget. Dette er dog oftest kun relevant for karakterer, da mange monstre drejer gratis og aldrig har befalings points (se afsnittet "Befalings points"). Det er umuligt at kæmpe med ryggen til fjenden.



Nærkamp.

## 5.5 Overvågning.

Overvågning er en status som visse karakter missilvåben-brugere kan sætte sig i, og drage fordel af under monsterspillerens runde.

Overvågning eller vagt position betyder, at karakteren sætter/stiller sig til rette i en stilling hvorfra det er let at tage sigte og affyre sit missilvåben. I denne overvågnings vagtposition kan karakteren sigte, skyde og genlade med en sådan fart, at det ikke koster befalings points (se afsnittet "Befalings points").

En karakter i overvågning tildeles gratis et skud pr. bevægelse fjenden laver i hans skudbane. Skuddet falder umiddelbart efter at fjenden har bevæget sig. Ved en bevægelse forstås der her skridt frem og tilbage, men ikke våbenbrug, spell brug, åbning af døre og lignende.

Hvis et blink passerer en overvågnings skudbane, konverteres det straks til figurer, men dette giver ikke automatisk skud på de opstillede figurer. Først når de enkelte monstre fortsætter fra hvor blinket slap, kan der som normalt skydes mod de enkelte monstre.

Forklaringen på, at opstillede monstre fra et blink ikke kan beskydes før de enkeltvis begynder at bevæge sig, skal tillægges overraskelses momentet i den massive fremmasen monstrene gør ved konverteringen fra blink til monstre.

Da et blink kan indeholde op til 6 monstre skal der påberegnes en ret lang overvågnings skudbane for at sikre skytten en reel chance for at få skud ind på fjenden.

Under hensyntagen til reglen om, at en figur skal flyttes færdigt før en ny figur flyttes, kan det komme til at se ud som om, at en monsterfigur kan komme under overvågnings beskydning på en urimelig lang strækning, selvom en anden monsterfigur i samme runde har tilbagelagt den samme strækning og døde under processen. Dette er ikke tilfældet, da det skal forestille, at monstre faktisk går i lige linje bag efter hinanden, og derfor vil den forreste figur beskytte de bagved kommende mod skud. Først på det felt, hvor det første monster dør kan det næste rammes, og overvågnings skuddene kan genoptages. Dette skal der tages hensyn til når monsterfigurerne een efter een flyttes ind i en overvågnings skudlinje.

En karakter forbliver i overvågning under hele monsterspillerens runde. Han må gerne fortsætte i overvågning i sin egen runde, men her vil enhver handling (også våbenbrug) sætte karakteren tilbage i normal status. Brug af befalings points i overvågning sætter også karakteren tilbage i normal status. Det koster påny 2 points at sætte karakteren i overvågning. Det er gratis at gå fra overvågning til normal status.

Bemærk at onde karaktergrupper (spillet af monsterspilleren) også må benytte overvågning, og at samme regler for øvrigt gælder for begge typer af karaktergrupper. Ingen monstre må bruge overvågning.

Når en karakter går i overvågning lægges en markeringsbrik ved siden af figuren, der fjernes igen ved tilbagevenden til normal status.



## 5.6 Befalings points.

Befalings points er et resultat af, at karaktergruppen er en disciplineret enhed under kommando. Udover at enhver karakter har tildelt et vist antal bevægelses points (ud fra rustnings type), får gruppen som helhed tildelt et antal ekstra bevægelses points. Disse er mellem 1 og 6, og tildeles tilfældigt (via træk af brikker fra en kop) hver runde. Bemærk at der reduceres i disse ekstra points, hvis gruppen mister sin sergeant eller delingen sin kaptajn (se afsnittet "Organisation").

Hvis en gruppe når ned på 2 medlemmer mister den retten til befalings points, også selvom den ene er en sergeant.

Disse ekstra bevægelses points, eller rettere befalings points, kan distribueres blandt alle gruppens karakterer og benyttes som man ønsker. Hvis man ønsker det, kan een enkelt karakter bruge dem alle, eller de kan fordeles med et point til forskellige karakterer. I alle tilfælde gælder det stadig, at når man først er færdig med at flytte een brik, kan man ikke senere vende tilbage og flytte videre med den samme, ved at bruge befalings points. Man må tildele den enkelte figur de ønskede befalings points, mens det er dens tur.

Modsat den enkelte karakters individuelle bevægelses points kan eventuelt overskydende befalings points gemmes til monsterspillerens runde. Befalings points, der gemmes til monsterspillerens runde kan kun bruges til at benytte våben, spells, gå i overvågning og bortmane Undeads. Man får altså ikke ret til at bevæge sig yderligere uanset hvor mange befalings points der er tilbage. Når som helst, at en monsterfigur har foretaget en bevægelse eller en handling, kan karakterspilleren lade en figur, der har monstret i synsvidde bruge et eller flere tiloversblevne befalings points på at affyre våben, eller benytte spells mod fjenden.

Kun monstre, der bevæger sig eller foretager andre handlinger (omfatter her alle former for point konsumerende handlinger) i en karakters synsfelt kan beskydes, og den samme karakter kan kun benytte sit våben, spells eller bortmane Undeads een gang pr. monsterhandling.

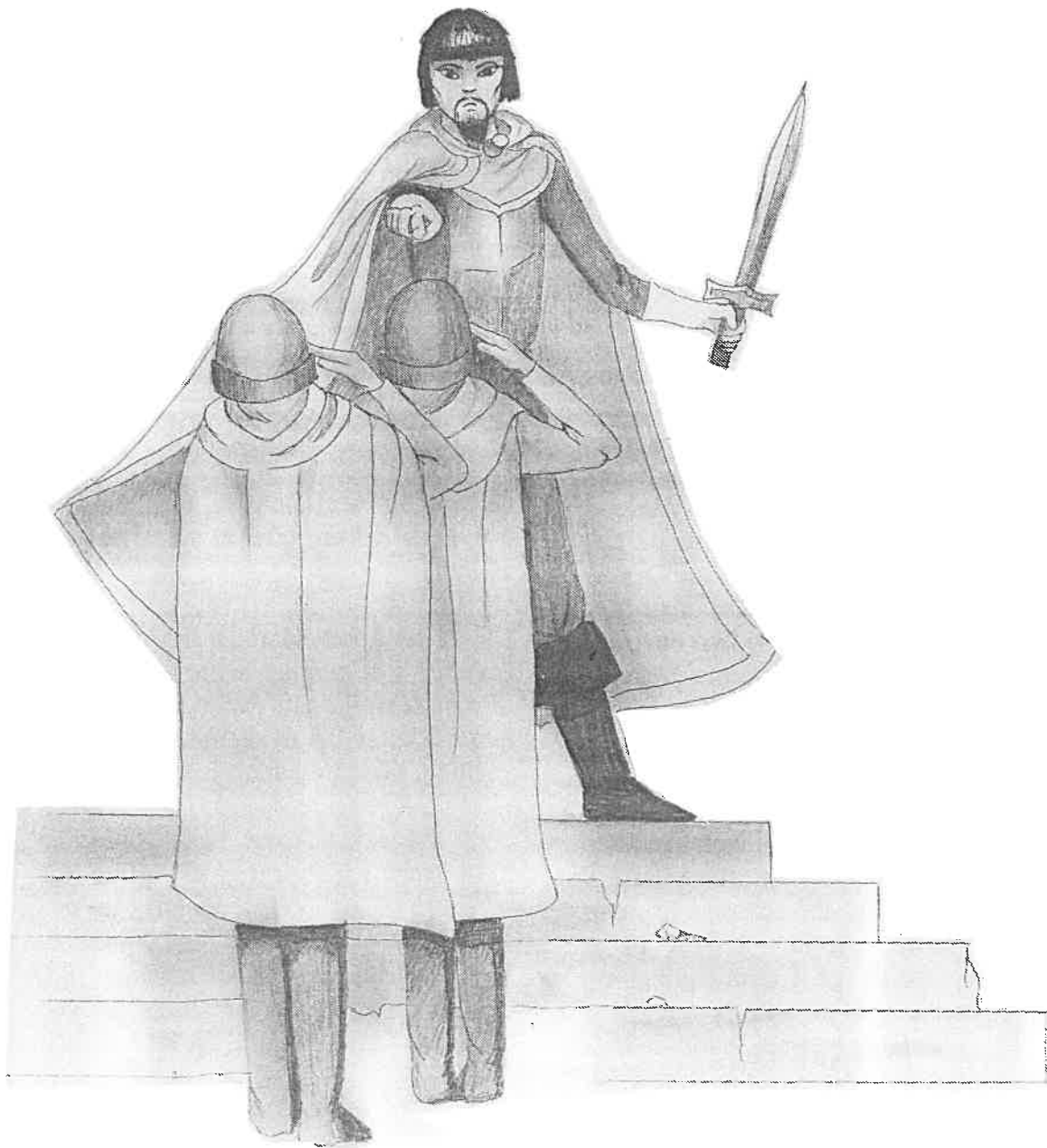
Monstre der bevæger sig under dække af udsynshindrende effekter kan godt angribes ved brug af befalings points, men med en standard -4 straf. Spells der kræver frit udsyn eller bortmaning af Undeads kan naturligvis ikke benyttes i dette tilfælde. Monstre der bevæger sig eller foretager handlinger uden for nogen karakters synsvidde kan aldrig angribes direkte ved brug af befalings points, heller ikke med område-påvirkende spells og våbeffekter.

I nærkamp mellem en befalings points-brugende karakter og et monster, må karakteren først benytte sit våben, efter at monstret har haft sit angreb.

Der er altså helt klart en fordel for karakterspilleren i at gemme nogle kommando points til monsterspillerens runde, især hvis hans figurer ikke er tilstrækkeligt beskyttet af overvågning, eller hvis monstrene er farligt nær.

Hvis monsterspilleren også spiller en eller flere onde karaktergrupper, gives der også befalings points til disse. Samme regler gælder for brugen af disse befalings points. Benyttes både monstre og onde karaktergrupper af monsterspilleren må befalings pointene kun benyttes af karaktererne og ikke monstrene.

Bemærk at monsterspilleren og karakterspilleren altid trækker af hver sit sæt af befalings points.



Befalings points tildeling.

## 5.7 Fælder.

I dette spil findes en naturlig form for fælder. Disse er alle faldlems-fælder (faldgruber), der kan åbne sig under fødderne på en figur og droppe den i døden. Fælder er på kortet markeret med et "T", og på selve spilbanen med fældebrikkerne.

En fælde kan forekomme i 3 stater enten som aktive traps, attrapper eller som åbne huller. Når en fælde placeres på bordet kan man ikke skelne mellem aktive fælder og attrapper. Åbne huller er let genkendelige, og man er tvunget til at hoppe over, hvis man ønsker at forcere dem.

Træder man på en fælde afsløres dens status som enten aktiv eller en attrap. Man må gerne forsøge at hoppe over en fælde, hvis man ikke tør træde på den, og dermed afsløre dens status. Missilvåben kan ikke udløse fælder.

Aktive fælder er øjeblikkelige dødbringende og konverteres til et åben hul efter en figur er faldet igennem.

Attrapper ligner aktive fælder, men der er indet hul under dem, og man falder derfor ikke igennem ved at træde på dem. Brikken fjernes så snart dens status er afsløret.

En tyv kan forsøge at fjerne (afmontere) fælder. For at fjerne en fælde må tyven placere sig på et nabofelt. Ved en succesfuld fjernelse af en fælde afsløres straks om den var aktiv eller en attrap. Uanset fældens status er den nu uskadeliggjort og brikken fjernes.

Ved en ikke-succesfuld fjernelse af fælden bevares dens status. Tyven kan ikke se om den er aktiv eller en attrap men må prøve igen. Der er ingen grænser for, hvor mange gange en tyv kan forsøge at fjerne en fælde. Åbne huller kan under ingen omstændigheder fjernes.

Man kan forsøge at springe over en fælde eller et åbent hul, hvis der er et frit felt bag ved hullet (i lige linje).

Der er følgende chancer for hoppe over fælder og huller:

Tabel 5.1

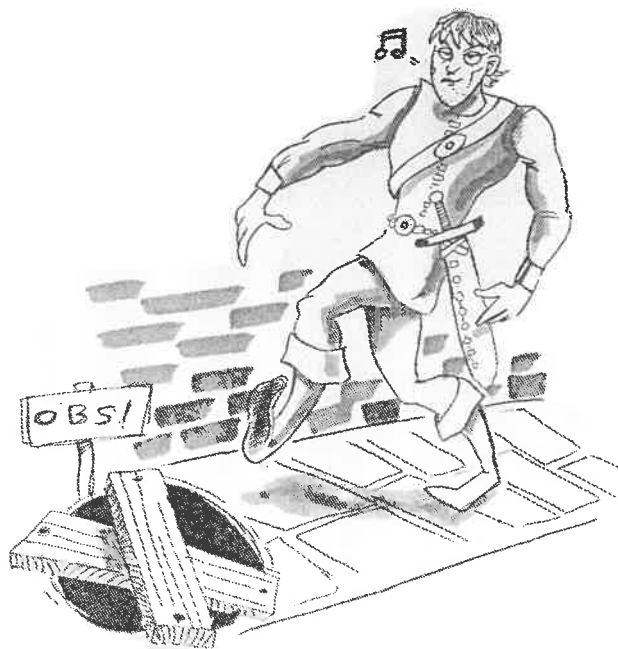
	d20
Tyv	8
Ingen rustning	10
Læder dragt	12
Ringbrynje	14
Plade rustning	16

Monstre må følge de samme regler for fælder som karakterer, og deres chancer for at hoppe over fælder og åbne huller afgøres af deres rustnings klasse ækvivalent. Undtaget herfor er flyvende monstre (Dragons og Floating orbs)

Man kan inden spillets start vælge om fælderne skal være ukendte for både karakter- og monsterspiller. I så fald trækkes de blindt og tilfældigt og placeres på kortet. Alternativt kan monsterspilleren bestemme, hvilke fælder der er aktive og attrapper. Under alle omstændigheder må også monsterspilleren adlyde reglerne for fælder. Åbne huller er selvfølgelig ikke hemmelige for nogen af spillets parter.



Monstres manglende disciplin.



Fælder.

## 5.8 Forhindringer.

Forhindringer kan repræsentere alle mulige ting såsom statuer, stenpiller, kasser, møbler m.v. På kortet markeres disse med en stjerne, og på selve spilbanen med en stjernebrik.

Hvis man stiller sig bag ved en forhindring er man delvist beskyttet om fysiske angreb.

Nærkampsvåben kan ikke ramme og missilvåben skal passere igennem stjernefeltet for at ramme. Dette giver det en -6 straf på angriberens missil terning slag. Magiske effekter der rammer fysisk har en -3 straf på terning slaget.

Man kan aldrig stå på, eller passere over et felt med en forhindring. Da forhindringen dog ikke fylder hele feltet kan man godt foretage skrå skridt henover sådanne felter.

## 5.9 Døre og stiger.

Ofte forekommer der døre i spillet. De kan enten være låste eller ikke-låste. Døre markeres altid med en lille firkant på kortet, og på selve spilbanen med en karton stander. Er døren låst markeres det med en streg over firkanten, og på selve standeren står der "Låst".

Ikke-låste døre kan åbnes af alle karakterer og næsten alle monstre. Låste døre kan åbnes af tyve v.h.a. et "åbne låse" check. Visse nærkampsvåben og magiske våben har en chance for at åbne døre og bryde låse op med et succesfuldt terning slag. De fleste monstre har ligeledes en chance for at bryde låste døre op.

Alle nærkampsvåben har anført at de automatisk kan åbne ikke-låste døre. Dette betyder ikke, at døre slås op men, at karakteren let kan komme til at åbne døren med dette våben i hånden.

Tyve kan ikke låse døre.

Alle døre starter spillet med at være lukkede (låste eller ikke-låste)

En dør skal åbnes før der bliver frit udsyn og fri passage. En dør forbliver åben indtil nogen lukker den igen. Låste døre der brydes/skydes op ødelægges ikke mere end, at de kan lukkes igen, og får derfor status som alm. døre, der kan åbnes og lukkes normalt.

Hvis man ønsker det kan visse karakterer eller intelligente monstre udstyres med nøgler til låse.

Stiger kan benyttes til at forbinde to etager på en bane. Stigerne markeres med et "I" på kortet, og på selve spilbanen med en stigebrik.

Stiger kan forceres af både karakterer og monstre. Det koster 2 pt. at forcere en stige een etage, både op og ned.

## 5.10 Guld, Ædelstene og spell brikker.

Disse brikker kan benyttes som skatte, der placeres rundt omkring på kortet inden spillet startes. Disse kan så samles op af karaktererne, eller i tilfældet af intelligente monstre også disse. På kortet er skatte markeret med et "S", og på selve spilbanen med skattebrikkerne.

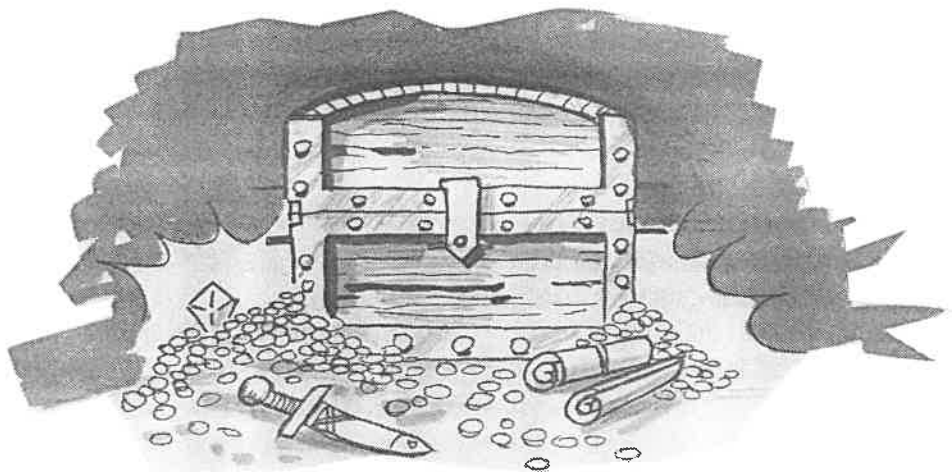
Alt efter spillets type kan man lave opgaverne således at den ene part skal samle et vist antal skatte for at vinde spillet.

Indsamling kan også udløse en belønning i form af nye våben, genoplivelse af karakterer eller lignende. Endelig kan flere karakterspillere dyste om at samle flest.

Guld brikkerne repræsenterer den påtrykte værdi, og ædelstens brikkerne repræsenterer til sammenligning den påtrykte værdi \* 10.

Spell brikkerne repræsenterer det påtrykte antal spells, som er markeret enten "T" for troldmands spells, eller "P" for præste spells. Niveau og konkrete spells vælges tilfældig på spell listerne inden spillet starter, eller fastlægges i selve spil-oplægget. Spell brikker repræsenterer ikke nogen egentlig guld værdi.

Alle troldmænd og præster er i stand til at benytte deres respektive spells fra spell brikkerne, uanset niveau og udrustning. Dette gøres akkurat som om det var et almindeligt spell for 2 pt.'s. Et spell fra en spell brik forsvinder straks efter at det er blevet brugt.



Skatte.

## 6.1 Organisation.

Karaktererne organiseres i karaktergrupper på maksimalt 7 karakterer inklusive sergent og evt. kaptajn, men gerne mindre.

Der skal ved spillets start være een og kun een sergent pr. gruppe. Mister gruppen sin sergent fratrækkes 2 befalings points pr. runde, ned til mindst 0 point. Hver gruppe har ret til et træk befalings points pr. runde indtil der kun er 2 karakterer tilbage.

Der må max. være en præst pr. gruppe. Der er derudover ingen krav til gruppens sammensætning.

Overlevende fra grupper uden sergent kan indgå i andre grupper på banen, der ikke indeholder det maksimale antal karakterer. Så snart en gruppes medlemmer begynder at indgå i andre grupper, mister den oprindelige gruppen retten til befalings points.

Opererer der mere end 2 grupper på banen af gangen skal der tilknyttes en kaptajn til den ene af grupperne, kaldet en stabsgruppe, for at koordinere indsatsen.

Sådanne enheder med 3 eller 4 grupper kaldes en deling. Mister delingen sin kaptajn tabes der 1 befalings point pr. gruppe hver runde (kumulativt med evt. sergant tab), ned til mindst 0 point. Opløses een eller flere karaktergrupper, så kaptajnens indsats ikke længere er påkrævet, mister man ikke længere befalings points for manglende kaptajn.

Det er vigtigt at markere, hvilke figurer der hører sammen i de enkelte grupper, samt hvilke grupper, der hører sammen i en deling, hvis mere end een er på banen.

Vedrørende befalings points træk, bemærkes det at alle træk for den samme spiller foregår fra den samme kop, der kun indeholder 6 brikker.

I det nedenstående gives forslag til sammensætningen af karaktergrupper. For alle grupperne gælder at rustning, bevæbning og spell evner samt ekstra udstyr afgøres alt efter opgavens sværhedsgrad.

### **Almindelig kampgruppe:**

1 sergent, 4 lette krigere, 1 tung kriger, 1 troldmand

### **Kampgruppe til områder med Undeads:**

1 sergent, 3 lette krigere, 1 tung kriger, 1 troldmand, 1 præst

### **Kampgruppe til områder med fælder og låste døre:**

1 sergent, 3 lette krigere, 1 tung kriger, 1 troldmand, 1 tyv

### **Kommando kampgruppe:**

1 sergent, 2 lette krigere, 3 sværd krigere, 1 troldmand (alle krigere i lette rustninger)

### **Forsvars kampgruppe:**

1 sergent, 1 let kriger, 2 tunge krigere, 2 artillerist krigere, 1 troldmand

### **Stabs kampgruppe:**

1 sergent, 1 kaptajn, 2 tunge krigere, 1 præst, 2 troldmænd.

### **All round kampgruppe:**

1 sergent, 2 lette krigere, 1 tung kriger, 1 tyv, 1 præst, 1 troldmand

## 6.2 Kampagne spil.

Spiller man i en kampagne med flere på hinanden følgende opgaver, tildeles karakterspilleren enten en forudbestemt mængde af karakterer og udrustning, eller et antal points, der så kan investeres i indkøb af karakterer og udstyr. I begge tilfælde skal karakterspilleren selv distribuere karaktererne i grupper, der opfylder organisations kravene.

Spilleren må selv afgøre i, hvilken rækkefølge disse så skal indsættes i den samlede kampagne. Det er herefter ikke muligt at genforsyne eller omgøre valg af karakterer og udrustning. Bemærk dog at troldmænd får deres stave genopladet gratis imellem spillene.

Overlevende karakterer fra udførte opgaver kan overføres til nye grupper efter spillet.

### 6.2.1 Priser på karakterer og udstyr.

Kriger (let):	1 pt.
Kriger (tung):	2 pt.
Kriger (artillerist):	3 pt.
Kriger (sværd):	1 pt.
Kriger, sergent:	5 pt.
Kriger, kaptajn:	10 pt.
Troldmand m. flamme stav:	20 pt.
Troldmand m. lyn stav:	15 pt.
Troldmand m. stråle stav:	10 pt.
Præst:	10 pt.
Tyv:	5 pt.

(priserne er uanset valg af bevæbning og rustning, hvis der eksisterer valgmuligheder)

Granater, (helligt vand, syre):	1 pt.
Granater, (flammende olie):	2 pt.
Granater, (gas):	3 pt.
Ekstra 10 skud til ballist:	1 pt.

Spells evner ifølge niveau. (tillægges normal pris):

Niveau	Pris
1:	5 pt.
2:	10 pt.
3:	15 pt.
4:	20 pt.
5:	25 pt.
6:	30 pt.
7:	35 pt.
8:	40 pt.
9:	45 pt.
10:	50 pt.



Beskyttelses ringe, og kraft handsker kan ikke købes, men tildeles karakterer, der udviser stort mod, og i forbindelse med forfremmelse. Hvis man ønsker at sine sergenter eller præster skal være udstyret med disse ting, må der kompenseres for dette ved at give monsterspilleren f.eks. flere blinks eller stærkere monstre.

## 7.1 Bortmane Undeads.

Bortmaning er en egenskab som præster er i stand til at udføre i kraft af deres kontakt med en guddom. Bortmaning påvirker Undeads, der frygter guddommelig kraft over alt.

Bortmaning er en handling, der koster 2 pt. at udføre, og det må gerne gøres flere gange hver runde. Hvis det er succesfuldt vil alle Undeads i præstens synsfelt (frit udsyn kræves) blive påvirket, og flygte. Dvs. der slås een gang for hele bortmanings-forsøget, og ikke for hver Undead.

Succesfuld bortmaning er under forudsætning af at der er fri bane for monstre til at flygte. Kan monstre ikke flygte nogen steder hen (f.eks. trængt op i en krog) virker bortmaningen ikke. Påvirkede Undeads vil flygte med max. hastighed, resten af deres bevægelsesrate, væk fra præsten indtil de er uden for hans synsvidde. Det er karakterspilleren der styrer deres flugt. Monstre flygter umiddelbart efter at bortmaningen har fundet sted, også selvom det er under karakterspillerens tur de er blevet bortmanet. Har en gruppe Undeads være tvunget til at bevæget sig i karakterspillerens runde, kan de ikke bevæge sig igen i monsterspillerens egen runde, da de så allerede har opbrugt deres bevægelses points. Efter endt flugt vil der gå een hel runde før de påvirkede Undeads igen kan angribe normalt.

Er præsten af tilstrækkeligt højt spell niveau kan en bortmaning virke automatisk eller virke direkte dræbende. I så fald er der ikke behov for et terning (d20) slag.

Præster af spell niveau 0, kan ikke bortmane Undeads.

Tabel 7.1

Præstens spell niveau.	Bortmanings slag .
1	18
2	15
3	12
4	9
5	6
6	3
7	Bortmaner automatisk
8	Bortmaner automatisk
9	Dræber automatisk
10	Dræber automatisk

## 7.2 Spells.

Spells er trylleformularer, der har forskellige effekter lige fra godgørende til dræbende. Disse kan kastes af troldmænd og præster, der har hver deres egen liste med spells. Karakterere fra de to karakter klasser kan være fra 1 til 10 i spell niveau, og endvidere findes der 5 spell niveauer (sværhedsgrader) pr. liste.

Det er op til spillerne selv at afgøre om der skal medtages spells i kampagnen. Det tilrådes at spillerne er godt bekendte med selve spilkonceptet før spells medtages.

### 7.2.1 Spells pr. niveau.

Nedenstående tabel viser det antal spells i hvert spell niveau en karakter kan bruge, alt efter hans eget niveau. Listen er den samme for troldmænd og præster.

Bortmaning af Undeads.



Spell brug.



Spell memorisering.



Tabel 7.2  
Antal spells pr. niveau

Niveau	1.	2.	3.	4.	5.
1	1				
2	2				
3	2	1			
4	3	1			
5	3	2	1		
6	3	3	2		
7	3	3	3	1	
8	4	3	3	2	
9	4	4	3	2	1
10	4	4	4	3	2

Inden spillet starter vælger spell-brugeren sine spells på de efterfølgende lister under hensyntagen til niveau og spell type. Disse noteres så den anden part kan verificere disse og notere når spell'ene bruges. Så snart et spell er brugt i spillet kan spell-brugeren ikke bruge det samme spell igen før næste spil. Bemærk at en spell-bruger gerne må vælge 2 eller flere af det samme spell, bare det ikke overstiger max. antal spells pr. niveau.

At bruge et spell koster 2 pt., og der må gerne bruges flere spells hver runde. Karakterspilleren må gerne bruge spells v.h.a. befalings points under monsterspillerens runde. Dragons og Lichs, der som de eneste monstre kan bruge spells, kan kun gøre dette under deres egen runde.

For at ramme et væsen eller et objekt må spell-brugeren have frit udsyn til det. Det skal dog bemærkes at spells ikke kræver øjenkontakt imellem spell-bruger og offer for at virke. Der er også visse spells, der påvirker områder, eller rettere alle væsner inden for området, og hvor frit udsyn til det enkelte mål ikke er nødvendigt. Disse område spells har som oftest et 3\*3 felters kvadratisk effektområde.

Alle spells er påført en afstand. Dette henviser til den maksimale afstand fra spell-brugeren til målet i antal felter, eller for område-spells til områdets centrum. Spell-brugeren må dog altid gerne vælge en kortere afstand.

Nogle spells virker kun ved berøring, disse kaldes berørings spells. Berørings spells skal udføres fra to sammenstødende felter. Velvillige spell modtagere påvirkes automatisk. Terning tal mod uvillige modtagere er altid 10 for berørings spell uanset rustning, spell niveau og spell'ets natur.

Nogle spells har en øjeblikkelig effekt, der straks derefter forsvinder igen. Disse er markeret med en varighed på 0. Andre spells har en længerevarende effekt, der er anført i antal runder pr. spell-bruger niveau, eller er måske permanente og virker resten af dette kampagne spil.

Nogle spells er beregnet til udelukkende at påvirke fjenden. Disse er enten dræbende, eller har diverse effekter på fjenden, hvilket er markeret enten:

"dræbende" eller "divers effekt".

Nogle spells påvirkning er af fysisk natur og skal gennemtrænge modtagerens rustning for at virke, mens andre er baseret på at påvirke modtagerens sind eller virker uanset rustning. Dette er markeret enten: "fysisk" eller "sind". Endelig markeres alle angrebs berørings spell med "berøring" uanset deres virkemåde.

Andre spells er beregnet på at hjælpe ens venner eller spell-brugeren selv. Disse spells behøver aldrig et terning slag for at virke.

Endelig findes der spells, der påvirker eller aktiverer objekter. Disse spells behøver heller aldrig et terning slag for at virke.

Alle spells er endelig forklaret m.h.t. virkemåde.

Terning tallene for spells, der virker mod fjenden er anført på nedenstående oversigt (terning slag på d20). De tager hensyn til ovenstående 5 spell kategorier (fysisk & dræbende, fysisk & divers effekt, sind & dræbende, sind & divers effekt og berøring), samt spell'ets niveau.

Tabel 7.3

Spell niveau	Fysisk		Sind		Berøring
	Dræbende	Divers effekt	Dræbende	Divers effekt	
1	6,9,12,15	5,8,11,14	10	9	10
2	5,8,11,14	4,7,10,13	9	8	10
3	4,7,10,13	3,6,9,12	8	7	10
4	3,6,9,12	2,5,8,11	7	6	10
5	2,5,8,11	1,4,7,10	6	5	10

## 7.2.2 Spell lister.

### Troldmands spells.

1. niveau	2. niveau	3. niveau	4. niveau	5. niveau
Kulde berøring	Luftmur	Blinke	Grave	Luft monster
Mørke	Sløre	Charme	Flammemur	Animere
Flammende finger	Flamme kugle	Flyve	Hypnose II	Flamme storm
Tågemur I	Tågesky	Tågemur II	Ismur	Kraftmur
Springe	Hypnose I	Fastholde	Magisk sphere	Mellemliggende kraft
Dør åbning	Usynlig hjælper	Duplikater	Magisk fælde	Dræbende sky
Lys	Dræbende berør. I	Dræbende berør. II	Magisk våben I	Magisk våben II
Dør låsning	Levitere	Lyn	Monster charme	Monster fastholde
Magisk pil I	Magisk stråle	Magisk pil II	Ikke-fysisk form	Passage
Beskytte I	Skræmme I	Magi destruering	Forlænge I	Forlænge II
Sove	Selv destruering	Fjern overvågning	Skræmme II	Sikre
Slim	Beskytte II	Hastighed	Beskytte III	Stenmur
Styrke	Stinkende sky	Spell berøring	Spell beskyttelse	Telekinese
Svaghed	Spindelvævsмур	Flamme kaster	Teleportere I	Teleportere II

### Præste spells.

1. niveau	2. niveau	3. niveau	4. niveau	5. niveau
Velsigne I	Velsigne II	Animering	Mod	Område sikre
Dør lukning	Klart syn	Rustnings forbed.	Kampbeskyttelse II	Ondskabs destruering
Forbande	Ild beskyttelse I	Charme	Ild beskyttelse III	Ild reflektering
Mørke	Flyvende hammer	Ilds påvirkning	Fri handling	Godheds destruering
Kamp beskyttelse I	Tåge	Ild beskyttelse II	Lyn beskyttelse II	Mellemliggende kraft
Frygt ophævelse	Lyn beskyttelse I	Fastholde	Monster fastholde	Levitere
Lys	Dør låsning	Usynlig hjælper	Huller	Lyn reflektering
Ordre	Paralyse ophævelse	Magi destruering	Skræmme II	Genoplive
Tilbagev. hammer	Stilhed	Fjern overvågning	Spell beskyttelse	Sten skjul
Skræmme I	Fælde undersøgelse	Sikre	Spell overføring	Pigge

### 7.2.3 Troldmands spells.

#### 1. niveau.

**Kulde berøring:**

Dette spell nedsætter een fjendes chance for at ramme i nærkamp med -4 i spell'ets varighed, på grund af kuldegysninger. Virker på alle typer af væsner, undtaget Undeads.

Afstand: berøring.

Varighed: 1 r/niveau.

Berøring.

**Mørke:**

Dette spell fremkalder en kugle af mørke, der kan lægges på et område på max. 3\*3 felter, men gerne mindre. Dette område henlægges herefter i total mørke. Alt kamp i området er med en -4 straf.

Afstand: 12 felter.

Varighed: permanent.

**Flammende finger:**

Dette spell fremkalder en dræbende ildstråle, der springer frem fra troldmandens finger. Kun et offer kan rammes.

Afstand: 2 felter.

Varighed: 0.

Fysisk & Dræbende.

**Tågemur I:**

Dette spell fremkalder en mur af tåge, der blokerer for udsynet. Dens dimensioner er max. 1 felt i dybden og 5 i bredden, men gerne mindre. Angreb indefra muren, eller igennem den giver en -4 straf.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

**Springe:**

Dette spell giver modtageren evnen til at hoppe 3 felter frem eller 1 felt baglæns pr. bevægelses points. Der må dog gerne hoppes kortere.

Afstand: berøring.

Varighed: 1 r/niveau.

**Dør åbning:**

Dette spell gør en enkelt låst dør til ikke-låst.

Afstand: 12 felter.

Varighed: permanent.

**Lys:**

Dette spell fremkalder en kugle af lys, der kan kastes mod et væsen. Dette kan blinde modstanderen så hans chance for at ramme sænkes med -4 ved succesfuldt slag. Endvidere umuliggøres spell brug, der kræver frit udsyn til målet, samt bortmaning af Undeads for en påvirket fjende.

Afstand: 12 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

Sind & Divers effekt.

**Dør låsning:**

Dette spell gør en enkelt ikke-låst dør til låst.

Gælder også for døre der er brudt op.

Afstand: 12 felter.

Varighed: permanent.

**Magisk pil I:**

Dette spell fremkalder og afskyder en pil af magisk natur, der kan dirigeres mod et enkelt mål. Der er ingen afstands strafbonusser. Pilen kan ikke åbne døre.

Afstand: 12.

Varighed: 0.

Fysisk & Dræbende.

**Beskytte I:**

Dette spell giver troldmanden en magisk ringbrynje rustnings klasse ækvivalent.

Afstand: 0.

Varighed: 1 r/niveau.

**Sove:**

Dette spell kan påvirke alle Goblinoids og fjendtlige karakterer inden for et område på max. 3\*3 felter, så de falder i søvn i spell'ets varighed, eller indtil de vækkes af en kammerat. At vække sovende vil tage 1 pt. pr. sovende væsen og må udføres fra et nabofelt.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

Sind & Divers effekt.

**Slim:**

Dette spell fremkalder en glat slim, der kan lægges på et felt eller en stige. Det tager herefter 4 pt. at forcere feltet, og stiger gøres umulige at komme op ad, hvorimod det kun tager den halve tid at komme ned.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 2 r/niveau.

**Styrke:**

Dette spell giver modtageren en ekstra styrke, der resulterer i en +1 bonus til at ramme med alle nærkampsvåben. Kan også gives til monstre, der kæmper i nærkamp.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

**Svaghed:**

Dette spell dræner noget af modtagerens styrke, der resulterer i en -1 straf på alle nærkamps angreb. Kan også pålægges monstre, der kæmper i nærkamp.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

Sind & Divers effekt.

**2. niveau.****Luftmur:**

Dette spell fremkalder en mur af blæsende vind, der afviser alle ikke-magiske missiler undtagen granater. Den kan også bruges til at afvise alle former for gas og tåge. Dens dimensioner er max. 1 felt i dybden og 5 i bredden, men gerne mindre.

Afstand: 12 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

**Sløring:**

Dette spell får modtagerens omrids til at blive sløret og udvisket. Det giver en beskyttelse mod ikke-magiske våben på -4, samt mod magiske våben og fysiske spells på -2. Virker ikke mod område spells eller sinds påvirkende effekter.

Afstand: berøring.

Varighed: 1 r/niveau.

**Flamme kugle:**

Dette spell fremkalder en brændende kugle, der ruller fremad i en lige linje bestemt af troldmanden med max. 6 pt. pr. runde, indtil den rammer noget, brænder ud eller stoppes af troldmanden. Her ligger den stille indtil den brænder ud. Den kan rulle over døde væsner, men ikke levende eller forhindringer. Dræbes et væsen af kuglen kan den umiddelbart derefter rulle videre. Kuglen kan ikke ændre retning under forløbet, eller rulle videre efter at den først er stoppet.

Afstand: 24 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

Fysisk & Dræbende.

**Tåge sky:**

Dette spell fremkalder en tågesky, der blokerer for alt udsyn. Dens dimensioner er max. 3\*3 felter, men gerne mindre. Den kan bevæges med 2 pt. pr. runde af troldmanden. Skyen forsvinder efter endt varighed. Alt kamp inde fra, eller igennem skyen er med en -4 straf.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

**Hypnose I:**

Dette spell fremkalder et hypnotisk lys, der vil påvirke alle typer af væsner, undtagen Undeads, inden for et område på max. 3\*3 felter. Påvirkede væsner vil stoppe op og stirre på spell-effekten indtil det forsvinder eller de angribes.

Afstand: 6 felter.  
Varighed: 1 r/niveau.  
Sind & Divers effekt.

**Usynlig hjælper:**

Dette spell fremkalder en usynlig hjælpende kraft, der kan åbne døre, udløse fælder og opsamle lette ting så som en enkelt skatte-brik, men ikke kæmpe. Den vil fremkomme på et felt bestemt af troldmanden inden for afstanden. Troldmanden har totalt kontrol over kraften, men det koster ham 1 pt. pr. runde at kontrollere den. Kraften kan bevæge sig med 8 pt. pr. runde, og skal hele tiden være inden for hans synsvidde, men dog gerne uden for max. afstanden. Den kan ikke dræbes men kan destrueres af præste spell'et "Ondskabs/Godheds destruering".

Afstand: 6 felter.  
Varighed: 2 r/niveau.

**Dræbende berøring I:**

Dette spell dræber een fjende med et elektrisk shock.

Afstand: berøring.  
Varighed: 0.  
Berøring.

**Levitere:**

Dette spell giver modtageren evnen til at levitere op af stiger og bevæge sig sikkert over fælder og huller. Stiger kan forceres med 1 pt., og man kan passere fælder og huller med 3 pt. En leviteret karakter kan ikke gå i overvågning, og kæmper med en -2 straf.

Afstand: berøring.  
Varighed: 3 r/niveau.

**Magisk stråle:**

Dette spell fremkalder magiske stråleimpulser, der skyder frem fra troldmandens fingre. Strålerne kan kun ramme et offer, og kan åbne ikke-låste døre med et slag på 9, og låste døre med et slag på 18.

Afstand: 24.  
Varighed: 0.  
Fysisk & Dræbende.

**Skræmme I:**

Dette spell indgyder et væsen magisk frygt, der får det til at flygte med fuld bevægelses rate væk fra troldmanden i spell'ets varighed. Flugten begynder dog først i fjendens egen runde.

Afstand: 6 felter.  
Varighed: 1 r/niveau.  
Sind & Divers effekt.

**Selv destruktion:**

Dette spell kan få troldmandens krop til at eksplodere i en 3\*3 felts eksplosion, når han dør, eller hvis han selv ønsker at udløse eksplosionen. Hvis ikke troldmanden allerede er død, gør han det automatisk ved eksplosionen. Alle inden for eksplosionsområdet vil også blive påvirket. Spell'et detonerer automatisk umiddelbart efter, at troldmanden evt. dræbes.

Afstand: 0.  
Varighed: 2 r/niveau.  
Fysisk & Dræbende.

**Beskytte II:**

Dette spell giver troldmanden en magisk ringbrynje rustnings klasse ækvivalent, samt en total immunitet mod ikke-magiske missiler.

Afstand: 0.  
Varighed: 2 r/niveau.

**Stinkende sky:**

Dette spell fremkalder en stinkende sky, der giver alle i området kvalme. Påvirkede væsner kan ikke angribe, bruge spells eller bortmane Undeads. Effekten varer 2 hele runder efter at påvirkede igen forlader skyen. Skyens dimensioner er max. 3\*3 felter, men gerne mindre. Den kan ikke bevæges når først den er fremkommet. Skyen forsvinder efter endt varighed.

Afstand: 12 felter.  
Varighed: 1 r/niveau.  
Sind & Divers effekt.



**Spindelvævs mur:**

Dette spell skaber en mur af spindelvæv, der har følgende mulige dimensioner: 1\*6 eller 2\*3 felter, men gerne mindre. Karakterer, der bruger primære nærkampsvåben kan slå sig igennem et felt på. 3 pt. Goblinoids, Undeads og karakterer uden primære nærkampsvåben skal bruge 4 pt. pr. felt. Floating orbs kan ikke passere muren, mens resten af monstrene ikke påvirkes overhovedet. Missiler passerer muren med en -3 straf.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

**3. niveau.****Blinke:**

Dette spell gør troldmanden i stand til at "blinke" ud af sin position og hen til en anden, i sekundet før fjenden angriber. Troldmanden kommer frem igen på et tilfældigt felt lige ved siden af, og altid med ansigtet mod fjenden. For at bestemme hvilket felt, troldmanden lander på, nummererer man de omkringliggende felter fra 1 til max. 8. og slår derefter med en ottesidet terning (d8). Man kan ikke blinke sig hen på et solidt felt, eller et felt der allerede er optaget, hvorfor det nærmeste i så fald vælges. Man kan dog godt lande på f.eks. fælder eller åbne pits, hvis man er uheldig. Troldmanden kan kun blinke sig væk fra nærkamps og ikke-magiske missil angreb, og det kan ikke gøres når han ikke er udsat for angreb.

Afstand: 0.

Varighed: 1 r/niveau.

**Charme:**

Dette spell gør Troldmanden i stand til at charmere enhver enkelt karakter eller Goblinoid til at hjælpe sig. Charme effekten er så stærk at ofret endda vil vende sig mod sine egne for at hjælpe troldmanden. Ofret vil dog ikke begå selvmord.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 2 r/niveau.

Sind & Divers effekt.

**Flyve:**

Dette spell gør modtageren i stand til at flyve med en fart af op til 8 pt. pr. runde. Modtageren kan kæmpe normalt, men med -1 straf på alle kampslag, og er selv komplet herre over sine bevægelser. Da lofterne på banerne sjældent er særlige høje, kan spell'et ikke anvendes til at undslippe fjendens angreb ved at flyve højt.

Afstand: touch.

Varighed: 2 r/niveau.

**Tågemur II:**

Dette spell fremkalder en mur af tyk og svært gennemtrængelig tåge, der blokerer for udsynet. Dens dimensioner er max. 1 felt i dybden og 5 i bredden, men gerne mindre. Angreb indefra muren er umuligt, og angreb igennem muren giver en -6 straf. Det tager 4 pt. at bevæge sig gennem et felt i muren.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 3 r/niveau.

**Fastholde:**

Dette spell kan påvirke alle karakterer og Goblinoids inden for et område på max. 3\*3 felter, så de fastholdes i deres nuværende position. Denne position må de blive i indtil spell'et ophører eller de af magisk vej frigives.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 2 r/niveau.

Sind & Divers effekt.

**Duplikater:**

Dette spell fremkalder 2 falske duplikater af troldmanden. Hvis han rammes fysisk vil en af disse absorbere angrebet og redde hans liv. Undtaget er dog område spell-effekter som f.eks. "Flamme kaster", der ikke kan absorberes. En duplikat forsvinder efter hvert succesfuldt angreb på troldmanden. Sindspåvirkende spells kan ikke absorberes på denne måde.

Afstand: 0.

Varighed: 3 r/niveau.

### **Dræbende berøring II:**

Dette spell oplader troldmanden med elektrisk energi nok til at dræbe op til 3 fjender med et elektrisk chok. Kraften fra spell'et bliver siddende i troldmandens hånd indtil 3 berørings forsøg er udført (uanset succes). Hvert forsøg tager 1 pt. og må gerne udføres mod det samme offer.

Afstand: berøring.

Varighed: specielt.

Berøring.

### **Lyn:**

Dette spell fremkalder et magisk lyn, der skyder frem i lige linje fra troldmandens finger. Lynet kan godt ramme flere ofre så længe de står på linje, og dør af skuddet. Så snart lynet misser et mål stopper det. Skydes der på døre eller andre solide objekter stopper lynet ved dette mål. Lynet kan åbne ikke-låste døre med et slag på 8 og låste døre med et slag på 16.

Afstand: 12.

Varighed: 0.

Fysisk & Dræbende.

### **Magisk pil II:**

Dette spell fremkalder og afskyder 3 pile af magisk natur, der kan dirigeres mod 3 individuelle eller færre mål. Alle pilene må dog affyres samtidigt. Der er ingen afstands strafbonusser. Pilene kan ikke åbne døre.

Afstand: 12.

Varighed: 0.

Fysisk & Dræbende.

### **Magi destruering:**

Dette spell kan ophæve magiske effekter. Kastes det på en spell bruger ødelægger det hans spell muligheder resten af runden. Kastes det på en magisk stav sættes den ud af funktion resten af runden. Og endelig fjerner det spell-effekter, der allerede er i effekt på bordet, ved at kaste det på det påvirkede område eller den påvirkede karakter. For at fjerne spell-effekter og forstyrre magiske stave kræves et terning slag på 10.

Afstand: 12 felter.

Varighed: 0.

Sind & Divers effekt (mod spell brugere).

### **Fjern overvågning:**

Dette spell gør troldmanden i stand til at se en hvilken som helst enkelt lokalitet på bordet m.h.t. antal monstre i blink og baghold.

Afstand: speciel.

Varighed 0.

### **Hastighed:**

Dette spell påvirker alle venligtsindede væsner inden for et område på max. 3\*3 felter, så de speedes op til dobbelt bevægelses rate, dvs. dobbelt antal pt. Disse ekstra bevægelsespoints kan kun benyttes til bevægelse og brug af ikke-magiske våben, dvs. ikke spells og bortmaning af Undead.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

### **Spell berøring:**

Dette spell gør troldmanden i stand til at overføre et berørings spell, som kastes umiddelbart bagefter, til modtageren/offret. Overførslen til modtageren/ofret sker øjeblikkeligt med en slags spøgelseshånd, men har en -2 terning straf, dvs. der skal slås 12, hvis det er en uvillig modtager. Velvilligt modtagere rammes stadig automatisk.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 0.

Berøring (-2).

**Flamme kaster:**

Dette spell fremkalder en stikflamme, der skyder frem fra troldmandens finger. Den sætter alt i brand i en lige linje foran troldmanden og ender i en 3\*3 felts eksploderende kugle, på det felt han ønsker at placere skud-det. Ilden fra spell'et varer runden ud, og kun evt. overlevende karakterer må opholde sig i flammerne. Spell'et åbner ikke-låste døre med et slag på 16, men kan ikke åbne låste døre. Ilden forhindrer frit udsyn.

Afstand: 12.

Varighed: 1 runde.

Fysisk & Dræbende.

**4. niveau.****Grave:**

Dette spell gør troldmanden i stand til at "grave" sig gennem vægge med en fart af 1 pt. pr. felt. Den gravede gang kan herefter benyttes af alle. Gangene er permanente.

Afstand: 0.

Varighed: 1 r/niveau.

**Ildmur:**

Dette spell fremkalder en mur af ugennem-sigtig ild. Murens dimensioner er max. 2 felter i dybden og 6 i bredden, men gerne mindre. Angreb indefra muren er umuligt, og angreb igennem den giver en -4 straf. Man må ikke gå igennem denne ildmur, men evt. overlevende må gerne forlade den, da fortsat ophold kræver et terning slag hver runde.

Afstand: 12 felter.

Varighed: 3 r/niveau.

Fysisk og Dræbende.

**Hypnose II:**

Dette spell fremkalder et hypnotisk lys, der vil påvirke alle typer af væsner, undtagen Undeads, inden for et område på max. 3\*3 felter. Påvirkede væsner vil stoppe op og stirre på spell-effekten indtil det forsvinder eller de angribes. Spell'et kan dirigeres omkring af troldmanden med en fart af 4 pt. pr. runde, hvor påvirkede vil følge efter effekten med maksimal bevægelsesrate. Troldmanden mister kontrollen over effekten, hvis den kommer uden for hans synsvide, hvorefter den blot fortsætter i den sidst angivende retning. Effekten må dog gerne komme uden for max. afstand.

Afstand 6 felter.

Varighed: 3 r/niveau.

Sind & Divers effekt.

**Ismur:**

Dette spell fremkalder en mur af solid is. Murens dimensioner er max. 2 felter i dybden og 6 i bredden, men gerne mindre. Muren kan ikke frembringes oven på levende væsner. Man kan kun trænge igennem muren ved at benytte primære nærkampsvåben, eller magiske missilvåben (visse spell-effekter kan også bruges). Det koster 6 pt. pr. felt at trænge igennem muren ved brug af nærkampsvåben, eller een succesfuld træffer med en magisk stav pr. felt. (Muren har ringbrynje armor klasse ækvivalent). Ild vil smelte muren væk med 1 felt pr. runde pr. felt i brand umiddelbart ved siden af muren. Således vil et skud med en flamme stav først ødelægge et felt af muren bare ved træfningen, herefter vil der bortsmelte et felt ekstra pr. felt i kontakt med flammeeffekten.

Afstand: 12 felter.

Varighed: 2 r/niveau.

### **Magisk sphere:**

Dette Spell indkapsler 1 væsen i en uigennemtrængelig magisk kugle. Ingen bevægelse, kamp, spell brug eller bortmaning af Undeads er muligt for ofret/modtageren inde i kuglen. Ligeledes er ofret/modtageren totalt immun over for påvirkninger udefra. Den magiske kugle kan ikke bevæges på nogen måde, men bliver liggende som en forhindring.

Afstand: 12 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

Sind & Divers effekt.

### **Magisk fælde:**

Dette spell fremkalder en magisk fælde, der kan lægges på gulve, døre, stiger og kister eller andre objekter på et felts størrelse. Fælden detoneres, hvis objektet betrædes/berøres, uanset om det er en ven eller fjende. Feltet, hvorpå objektet er, samt alle nabofelterne påvirkes (3\*3 felter) af eksplosionen. Fælden virker kun een gang.

Afstand: berøring.

Varighed: permanent.

Fysisk & Dræbende.

### **Magisk våben I:**

Dette spell gør et nærkampsvåben eller ikke-magisk missilvåben magisk med en +1 terning bonus.

Afstand: berøring.

Varighed: 3 r/niveau.

### **Monster charme:**

Dette spell gør troldmanden i stand til at charmere ethvert enkelt monster til at hjælpe sig. Charme effekten er så stærk at ofret endda vil vende sig mod sine egne for at hjælpe troldmanden. Ofret vil dog ikke begå selvmord.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 2 r/niveau.

Sind & Divers effekt.

### **Ikke-fysisk form:**

Dette spell ændrer troldmandens fysiske form til en ikke-fysisk, der nærmest svæver gennem luften. I denne form kan kun magiske effekter, drage ånde o.l. skade troldmanden. Troldmanden kan også selv kun angribe med spells. Troldmandens bevægelsesrate forbliver den samme. Han kan altid vende tilbage til fysisk form før spell'et udløber.

Afstand: 0.

Varighed: 1 r/niveau.

### **Forlænge I:**

Dette spell fordobler varigheden af alle 1,2 og 3 niveau spells kastet umiddelbart forinden af den samme troldmand. Påvirker kun spells, der har en anført varighed (større end 0). En flamme effekt fra "Flamme kaster" vil f.eks. vare en ekstra runde.

Afstand: 0.

Varighed: 0.

### **Skræmme II:**

Dette spell kan indgyde alle væsner inden for et område på max. 3\*3 felter magisk frygt, der får dem til at flygte med fuld bevægelses rate væk fra troldmanden i spell'ets varighed. Flugten begynder først i fjendens egen runde.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

Sind & Divers effekt.

### **Beskytte III:**

Dette spell beskytter troldmanden totalt mod nærkampsvåben og ikke-magiske missilvåben, samt giver ham en magisk plade rustning rustnings klasse ækvivalent mod magiske effekter og monstre.

Afstand: 0.

Varighed: 2 r/niveau.

### **Spell beskyttelse:**

Dette spell beskytter troldmanden mod alle 1,2 og 3 niveau spell effekter, både fysiske og sinds påvirkende. I hele spell'ets varighed vil ingen fjendtlige spells virke, undtaget er dog "Magisk destruering", der fjerner den beskyttende effekt.

Afstand: 0.  
Varighed: 1 r/niveau.

#### Teleportere I:

Dette spell gør troldmanden i stand til at teleportere sig selv op til 3 felter væk pr. spell-niveau han har. Man kan kun teleportere sig til et frit felt, men gerne til felter uden for synsvidde. Antallet af felter må tælles på banens almindelige felter (ikke gennem solid mur).

Afstand: specielt.

Varighed: 0.

#### 5. niveau.

#### Luft monster:

Dette spell fremkalder et skyggelignende luftmonster, der kan kæmpe for troldmanden. Den vil fremkomme på et felt bestemt af troldmanden inden for max. afstanden. Troldmanden har total kontrol over monstret. Monstret skal ikke nødvendigvis være inden for hans synsvidde, og må gerne komme uden for max. afstanden. Det har følgende monsterstatistikker:

Bevægelse:	7 pt.
Drejning:	0 pt.
Angreb:	3, 6, 9, 12
Angrebs pris:	1 pt.
Rustnings klasse:	(ringbrynje)
Åbne døre:	÷, ÷

Specielt:

Kan kun rammes af magiske våben og effekter.

Monstret vil kæmpe for troldmanden indtil spell'et udløber, hvorefter den forsvinder.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

#### Animere:

Dette spell animerer kroppene af alle døde karakter eller Goblinoids inden for et område på max. 3\*3 felter. Disse er i alle henseender Undeads som monstre, men styres af troldmanden, der dog ikke behøver at have dem inden for synsvidde eller max. afstanden. Kun onde troldmænd (spillet af monsterspilleren) vil animere døde kroppe.

Afstand: 6 felter.

Varighed: permanent.

#### Flamme storm:

Dette spell fremkalder en flammende storm på max. 3\*3 felter, men gerne mindre. Der laves terning slag imod evt. overlevende hver runde de opholder sig i stormen. Udover almindelige skridt er alt bevægelse, herunder kamp, spell brug, dør åbning m.v. umuligt inde i stormen. For hver runde i spell'ets varighed vil et ekstra felt bryde i brand. Troldmanden bestemmer selv hvilke ekstra felter, der påvirkes, og kan vælge at stoppe udviklingen helt, hvis han ønsker det. Bemærk at hvis stormens udvikling bliver stoppet kan den ikke begynde at vokse igen.

Afstand: 24.

Varighed: 2 r/niveau.

Fysisk & Dræbende.

#### Kraftmur:

Dette spell fremkalder en magisk mur af ren energi, der er umulig at passere, undtagen med teleporterings spells. Dens dimensioner er max. 1 felt i dybden og 6 i bredden, men gerne mindre. Muren kan ikke frembringes oven på levende væsner. Der er frit udsyn igennem muren.

Afstand: 12 felter.

Varighed: 3 r/niveau.

**Mellemliggende kraft:**

Dette spell fremkalder en magisk kraft, der vil lægge sig mellem troldmanden og et enkelt fjendtligt væsen. Kraften vil herefter forhindre det pågældende væsen i at komme nærmere end 3 felter fra troldmanden. Det påvirkede væsen kan heller ikke angribe på nogen måde igennem effekten. Kraften styrer sig selv uanset troldmandens videre handlinger. Kun "Magi destruering" eller væsnets død kan ophæve kraften før spell'ets udløben.

Afstand: 0.

Varighed: 1 r/niveau.

**Dræbende sky:**

Dette spell fremkalder en dræbende og ugenomsigtig sky. Dens dimensioner er max. 3\*3 felter, men gerne mindre. Den kan bevæge sig med 4 pt. pr. runde i en retning angivet af troldmanden, men gerne langsommere. Skyen fortsætter denne retning og hastighed indtil den stoppes af solid væg, en lukket dør eller spell'et udløber. Skyen er aktiv indtil spell'et udløber. Skyens retning kan ikke ændres, eller stoppes når den først er sat i bevægelse.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

Sind & Dræbende.

**Magisk våben II:**

Dette spell gør et nærkampsvåben eller ikke-magisk missilvåben magisk med en +2 bonus.

Afstand: berøring.

Varighed: 3 r/niveau.

**Monster fastholde:**

Dette spell kan påvirke alle monstre inden for et område på max. 3\*3 felter, så de fastholdes i deres nuværende position. Denne position må de blive i indtil spell'et ophører eller de af magisk vej frigives.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 2 r/niveau.

Sind & Divers effekt.

**Passage:**

Dette spell fremkalder en 1 felt bred og 8 felts lang passage igennem solid mur, også magiske "mure" undtagen "kraftmur". Herefter kan den benyttes af alle figurer som en almindelig gang.

Afstand: 12 felter.

Varighed: permanent.

**Forlænge II:**

Dette spell fordobler varigheden af alle spells kastet umiddelbart forinden af den samme troldmand. Påvirker kun spells, der har en anført varighed (større end 0).

Afstand: 0.

Varighed: 0.

**Sikre:**

Dette spell tillader troldmand at sikre et felt, en dør, forhindring, stige, e.l.. Spell'et placeres som nogle magiske tegn på det ønskede felt eller objekt. Spell'et vil herefter forsøge at afvise alle fjender fra feltet, så snart de kommer ind på 1 felts afstand. Påvirkede væsner vil herefter aldrig kunne komme på feltet eller berøre objektet. Spellet "Magi destruering" ophæver permanent effekten.

Afstand: 0.

Varighed: permanent.

Sind & Divers effekt.

**Stenmur:**

Dette spell fremkalder en mur af solid sten, som kun visse spell-effekter kan ødelægge. Lyn-baserede spells og våben kan ødelægge muren med et felt pr. succesfuldt slag. Muren har plade rustning rustnings klasse ækvivalent. Murens dimensioner er max. 1 felt i dybden og 6 i bredden, men gerne mindre. Muren kan ikke frembringes oven på levende væsner.

Afstand: 12 felter.

Varighed: permanent.

**Telekinese:**

Dette spell gør troldmanden i stand til at løfte skatte og væsner op i luften. Maksimalt 10 skatte-brikker eller et væsen uanset type kan løftes ad gangen. Troldmanden kan bevæge ting rundt med 4 pt. pr. runde v.h.a. koncentration. Det koster ham 1 pt. pr. runde at holde ting svævende. Genstande eller et løftet væsen kan droppes ned i huller, men ellers er det ikke farligt at blive sat ned igen. Sættes løftede ting eller væsner ned igen inden spell'ets udløb, kan nye løftes igen.

Afstand: 12 felter.

Varighed: 2 r/niveau.

Sind & Divers effekt.

**Teleportere II:**

Dette spell gør troldmanden i stand til at teleportere sig selv til et hvilket som helst andet sted inden for banen. Man kan kun teleportere sig til et frit felt, men gerne til felter uden for synsvidde.

Afstand: specielt.

Varighed: 0.

### 7.2.4 Præste spells.

#### 1. niveau.

##### **Velsigne I:**

Dette spell påvirker alle venligsindede væsner inden for et område på max. 3\*3 felter, men gerne mindre. Spell'et giver herefter en -3 strafbonus på alle sind baserede angreb rettet med de beskyttede væsner, samt en terning bonus på +1 for alle deres nærkampsvåben.

Afstand: 12 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

##### **Dør lukning:**

Dette spell kan lukke en enkelt åben dør, ved at præsten peger på den pågældende dør. Døren kan dog ikke låses herved.

Afstand: 6 felter.

Varighed: permanent.

##### **Kamp beskyttelse I:**

Dette spell giver et væsen en magisk beskyttelse mod fjenders ikke-magiske angreb. Der gives en -2 straf.

Afstand: berøring.

Varighed: 1 r/niveau.

##### **Forbände:**

Dette spell påvirker alle fjender inden for et område på max. 3\*3 felter, men gerne mindre. Spell'et gør dem herefter +1 ekstra modtagelige for sind baserede spells, og de får en -1 straf på alle deres nærkampsvåben (gælder også for monstres våben).

Afstand: 12 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

Sind og Divers effekt.

##### **Mørke:**

Dette spell fremkalder en kugle af mørke, der kan lægges på et område på max. 3\*3 felter, men gerne mindre. Dette område henlægges herefter i total mørke. Alt kamp i området er med en -4 straf.

Afstand: 12 felter.

Varighed: permanent.

##### **Frygt ophævelse:**

Dette spell kan fjerne effekten af frygt baserede angreb for et væsen. Et påvirket væsen får automatisk effekten fjernet, ved berøring.

Afstand: berøring.

Varighed: 0.

##### **Lys:**

Dette spell fremkalder en kugle af lys, der kan kastes mod et væsen. Dette kan blinde modstanderen, så hans chance for at ramme sænkes med -4 ved succesfuldt slag. Endvidere umuliggøres spell brug, der kræver frit udsyn til målet, samt bortmaning af Undeads for en påvirket fjende.

Afstand: 12 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

Sind & Divers effekt.

##### **Ordre:**

Dette spell tillader præsten at udstøde en ordre på et enkelt ord, der straks må udføres af ofret. Følgende ord kan bruges: forsvind, stop, åben, drop, hop o.l.. Kun een karakter eller Goblinoid kan påvirkes. Spell'et kræver ingen terningslag for at virke.

Afstand: 6.

Varighed: 1 r/level.

##### **Tilbagevendende hammer:**

Dette spell tillader præsten at kaste sin hammer som et missilvåben op til 6 felter, uden afstands straf. Efter at hammeren har nået målet vil den straks vende tilbage til præstens hånd, uanset om den ramte eller ej. Udover at det koster 2 pt. at kaste selve spell'et koster det 2 pt. pr. angreb at kaste hammeren. Præsten må udføre så mange angreb som han har points til i spell'ets varighed. Der må ikke lægges velsignelsespoints i hammeren når den kastes. Hammeren rammer med spell'ets terning tal.



Afstand: 6 felter.  
 Varighed: 1 r/niveau.  
 Fysisk & Drøbende.

#### **Skræmme I:**

Dette spell indgyder et væsen magisk frygt, der får det til at flygte med fuld bevægelses rate væk fra præsten i spell'ets varighed. Flugten begynder dog først i fjendens egen runde.

Afstand: 6 felter.  
 Varighed: 1 r/niveau.  
 Sind & Divers effekt.

## **2. niveau.**

#### **Velsigne II:**

Dette spell påvirker alle venligsindede væsner inden for et område på max. 4\*4 felter, men gerne mindre. Spell'et giver herefter en -4 strafbonus på alle sind baserede angreb rettet med de beskyttede væsner, samt en terning bonus på +2 for alle deres nærkampsvåben.

Afstand: 12 felter.  
 Varighed: 2 r/niveau.

#### **Klart syn:**

Dette spell tillader præsten at se klart igennem magisk og ikke-magisk ild, røg og tåge.

Afstand: 24 felter.  
 Varighed: 2 r/niveau.

#### **Ild beskyttelse I:**

Dette spell giver modtageren en beskyttelse mod ild. Der gives en -2 straf på alle våben og spells, der benytter ild.

Afstand: berøring.  
 Varighed: 1 r/niveau.

#### **Flyvende hammer:**

Dette spell får præstens hammer til at kunne flyve. Hammeren kan dirigeres af præsten, og dermed bruges til angreb. Hammeren kan ramme alle væsner inden for 6 felter fra ham, men kun ved frit udsyn. Præsten kan bevæge sig frit omkring i spell'ets varighed, og hvert angreb koster 1 pt. Præsten må udføre så mange angreb som han har points til i spell'ets varighed. Der må ikke lægges velsignelses points i hammeren når den kastes. Hammeren rammer med spell'ets terning tal.

Afstand: 6.  
 Varighed: 1 r/niveau.  
 Fysisk & Drøbende.

#### **Tåge:**

Dette spell fremkalder en ugenomsigtig tåge omkring præsten. Tågen fylder et område på max. 3\*3 felter, men gerne mindre, med præsten i midten. Tågen forhindrer frit udsyn, og kamp både ud og ind af tågen er med en -4 straf. Præsten kan selv ophæve tågen inden spell'et udløber.

Afstand: 0.  
 Varighed: 3 r/niveau.

#### **Lyn beskyttelse I:**

Dette spell giver modtageren en beskyttelse mod lyn. Der gives en -2 straf på alle våben og spells, der benytter lyn.

Afstand: berøring.  
 Varighed: 1 r/niveau.

**Dør låsning:**

Dette spell gør en enkelt ikke-låst dør til låst.

Afstand: 12 felter.

Varighed: permanent.

**Paralyse ophævelse:**

Dette spell kan fjerne effekten af alle former for paralyse bla. fra "Fastholde" spells, for et enkelt væsen. Et påvirket væsen får automatisk effekten fjernet, ved berøring.

Afstand: berøring.

Varighed: 0.

**Stilhed:**

Dette spell skaber total stilhed i et område, eller det kan centreres på et enkelt væsen. Kastes det på et område vil max. 3\*3 felter, men gerne mindre, påvirkes. Kastes det på et væsen vil kun offeret selv påvirkes, men til gengæld vil spell-effekten så følge offeret. Alle der bevæger sig ind i, eller opholder sig på et stille område påvirkes automatisk, men kan godt forlade området igen. Al spell brug er umuligt i effekt området.

Afstand: 12 felter.

Varighed: 2 r/niveau.

Sind & Divers effekt (for enkelt væsner).

**Fælde undersøgelse:**

Dette spell kan afsløre om en fælde er aktiv eller en attrap. Undersøgelsesområdet er 1 felt bredt i hele spell'ets rækkevide. Kun et enkelt område kan afsøges pr. spell. Spell'et påvirker ikke fælden på nogen måde.

Afstand: 6.

Varighed: 0.

**3. niveau.**

**Animere:**

Dette spell animerer kroppene af alle døde karakterer eller Goblinoids inden for et område på max. 3\*3 felter. Disse er i alle henseender Undeads som monstre, men styres af præsten, der dog ikke behøver at have dem inden for synsvidde eller max. afstand. Kun onde præster (spillet af monsterspilleren) vil animere døde kroppe.

Afstand: 6 felter.

Varighed: permanent.

**Rustnings forbedring:**

Dette spell giver præsten en magisk rustnings klasse ækvivalent en tak højere end aktuelt båret. Hvis præsten allerede bærer plade rustning gives en -3 straf til fjendens fysiske angreb.

Afstand: 0.

Varighed: 2 r/niveau.

**Charme:**

Dette spell gør præsten i stand til at charmere enhver enkelt karakter eller Goblinoid til at hjælpe sig. Charme effekten er så stærk at ofret endda vil vende sig mod sine egne for at hjælpe præsten. Ofret vil dog ikke begå selvmord.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 2 r/niveau.

Sind & Divers effekt.

**Ilds påvirkning:**

Dette spell kan virke på to måder. Begge måder kræver, at præsten er inden for max. afstanden af en flammekilde (Flamme kaster, flammende olie o.l.). Præsten bestemmer selv virkemåden. Den første virkemåde får ilden til at sprutte med et skarpt lys i 1 runde. Alle væsner, der har frit udsyn til denne ild og er inden for 12 felter fra ilden kan blændes i 2 runder. Præsten selv er undtaget, men det er hans venner ikke. Blændede væsner kan godt kæmpe, men gør det med en -4 straf. Spell brug og bortmaning af Undeads, der kræver frit udsyn til målet er umuligt for blændede karakterer. Den anden måde spell'et kan virke på er, at en tyk røg udvikler sig fra ilden. Denne røg lægger sig på hele det brændende område plus alle tilstødende felter, hvor det er muligt. Effekten af røgen er som troldmands spell'et "Tågemur I" og har samme varighed. Ilden selv påvirkes ikke af dette spell.

Afstand: 12 felter.

Varighed: specielt.

Fysisk & Divers effekt.

**Ild beskyttelse II:**

Dette spell giver modtageren en beskyttelse mod ild. Der gives en -4 straf på alle våben og spells, der benytter ild.

Afstand: berøring.

Varighed: 1 r/niveau.

**Fastholde:**

Dette spell kan påvirke alle karakterer og Goblinoids inden for et område på max. 3\*3 felter så de fastholdes i deres nuværende position. Denne position må de blive i indtil spell'-et ophører eller de af magisk vej frigives.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 2 r/niveau.

Sind & Divers effekt.

**Usynlig hjælper:**

Dette spell fremkalder en usynlig kraft, der kan åbne døre, udløse fælder og opsamle lette ting så som en enkelt skatte-brik, men ikke kæmpe. Den vil fremkomme på et felt bestemt af præsten inden for max. afstanden. Præsten har totalt kontrol over kraften, men det koster ham 1 pt. pr. runde at kontrollere den. Kraften kan bevæge sig med 8 pt. pr. runde, og skal hele tiden være inden for præstens synsvidde, men gerne uden for max. afstanden. Den kan ikke dræbes men kan destrueres af spell'et "Ondskabs/Godheds destruering".

Afstand: 6 felter.

Varighed: 2 r/niveau.

**Magi destruering:**

Dette spell kan ophæve magiske effekter. Kastes det på en spell bruger ødelægger det spell muligheder resten af runden. Kastes det på en magisk stav sættes den ud af funktion resten af runden. Og endelig fjerner det spell-effekter, der allerede er i effekt på bordet, ved at kaste det på det påvirkede område eller den påvirkede karakter. For at fjerne spell-effekter og forstyrre stave kræves et terning slag på 10.

Afstand: 12 felter.

Varighed: 0.

Sind & Divers effekt (mod spell brugere).

**Fjern overvågning:**

Dette spell gør præsten i stand til at se en hvilken som helst enkelt lokalitet på banen m.h.t. antal monstre i blink og baghold.

Afstand: specielt.

Varighed 0.

**Sikre:**

Dette spell tillader præsten at sikre et felt, en dør, forhindring, stige, e.l.. Spell'et placeres som nogle magiske tegn på det ønskede felt eller objekt. Spell'et vil herefter forsøge at afvise alle fjender fra feltet, så snart de kommer ind på 1 felts afstand. Påvirkede væsner vil herefter aldrig kunne komme på feltet eller berøre objektet. Spellet "Magi destruering" ophæver permanent effekten.

Afstand: 0.

Varighed: permanent.

Sind & Divers effekt.

**4. niveau.**

**Mod:**

Dette spell gør væsner totalt immune overfor magiske frygt effekter, inklusive frygt auraer fra Dragons og Lichs. Beskyttelsen kan gives til alle væsner inden for et område på max. 3\*3 felter, men gerne mindre. Kastes dette spell på Undeads vil disse ikke længere være modtagelige for bortmaning. Evt. allerede frygt påvirkede væsner får straks denne effekt ophævet.

Afstand: 12 felter.

Varighed: 2 r/niveau.

**Kamp beskyttelse II:**

Dette spell giver et væsen en magisk beskyttelse mod fjenders ikke-magiske angreb. Der gives en -4 straf.

Afstand: berøring.

Varighed: 1 r/niveau.

**Ild beskyttelse III:**

Dette spell giver modtageren en total immunitet mod ild. Der gives en total beskyttelse alle våben og spells, der benytter ild.

Afstand: berøring.

Varighed: 1 r/niveau.

**Fri handling:**

Dette spell ophæver alle magiske forhindringer af normal bevægelse (F.eks. "Fastholde" og "Spindelvævs-mur" men ikke andre "mur" spells) for en modtager. Spell'et kan både frigive væsner der allerede er gjort ubevægelige, og forhindre endnu frie væsner i at blive fanget i ovennævnte effekter.

Afstand: berøring.

Varighed: 2 r/niveau.

**Lyn beskyttelse II:**

Dette spell giver modtageren en beskyttelse mod lyn. Der gives en -4 straf på alle våben og spells, der benytter lyn.

Afstand: berøring.

Varighed: 1 r/niveau.

**Monster fastholde:**

Dette spell kan påvirke alle monstre inden for et område på max. 3\*3 felter så de fastholdes i deres nuværende position. Denne position må de blive i indtil spell'et ophører eller de af magisk vej frigives.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 2 r/niveau.

Sind & Divers effekt.

**Huller:**

Dette spell fremkalder et åbent hul på et felt bestemt af præsten. Dette hul er i alle henseender som almindelige faldgruber under fælder.

Afstand: 6 felter.

Varighed: permanent.

**Skræmme II:**

Dette spell kan indgyde alle væsner inden for et område på max. 3\*3 felter magisk frygt, der får dem til at flygte med fuld bevægelses rate væk fra præsten i spell'ets varighed. Flugten begynder først i fjendens egen runde.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 1 r/niveau.

Sind & Divers effekt.

**Spell beskyttelse:**

Dette spell beskytter præsten mod alle 1,2 og 3 niveau spell effekter, både fysiske og sinds påvirkende. I hele spell'ets varighed vil ingen fjendtlige spells virke, undtaget er dog "Magi destruering", der fjerner den beskyttende effekt.

Afstand: 0.

Varighed: 1 r/niveau.

**Spell overføring:**

Dette spell tillader præsten at overføre et vist antal spells fra sin egen hukommelse til een intelligent ikke-spell bruger. Der kan overføres spells af 1 til 4 niveau, alt efter præstens ønske og egne evner. De overførte spells forsvinder straks fra præstens hukommelse. Modtageren kan opbevare spell'ene i hukommelsen indtil han selv ønsker at bruge dem.

Afstand: berøring.

Varighed: specielt.

**5. niveau.****Område sikre:**

Dette spell tillader præsten at sikre et område på max. 3\*3 felter, men gerne mindre. Spell'et placeres som nogle magiske tegn i centrum af det ønskede område. Spell'et vil herefter forsøge at afvise alle fjender fra området, så snart de kommer ind på et felts afstand. Påvirkede væsner vil herefter aldrig kunne komme på området. Spell'et "Magi destruering" fjerner effekten permanent.

Afstand: 0.

Varighed: permanent.

Sind & Divers effekt.

**Ondskabs destruering:**

Dette spell tillader gode præster at destruere et fremmanet væsen/monster (Usynlig hjælper og Luft monster) af onde karakterer og monstre. Endvidere kan effekten af "Charme" og kontrollen over styrede Undeads automatisk fjernes for alle væsner i et område på max. 3\*3 felter, men gerne mindre.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 0.

Sind & Divers effekt.

**Ild reflektering:**

Dette spell giver modtageren en total immunitet mod ildbaserede angreb, ved at vende dem tilbage til angriberen. Angrebet tilbagesendes med samme fart som det kom. Der beskyttes også totalt mod ild fra andre flammekilder, men denne vendes dog ikke mod nogen.

Afstand: berøring.

Varighed: 1 r/niveau.

**Godheds destruering:**

Dette spell tillader onde præster at destruere et fremmanet væsen/monster (Usynlig hjælper og Luft monster) af gode karakterer. Endvidere kan effekten af "Charme" automatisk fjernes for alle væsner i et område på max. 3\*3 felter, men gerne mindre.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 0.

Sind & Divers effekt.

**Mellemliggende kraft:**

Dette spell fremkalder en magisk kraft, der vil lægge sig mellem præsten og et enkelt væsen. Kraften vil herefter forhindre det i at komme nærmere end 3 felter til præsten. Det påvirkede væsen kan heller ikke angribe på nogen måde igennem effekten. Kraften styrer sig selv uanset præstens videre handlinger. Kun "Magi destruering" eller væsnets død kan ophæve kraften før spell'ets udløben.

Afstand: 0.

Varighed: 1 r/niveau.

**Levitere:**

Dette spell giver modtageren evnen til at levitere op af stiger og bevæge sig sikkert over huller og fælder. Stiger kan forceres med 1 pt., og man kan passere huller og fælder med 3 pt. En leviteret karakter kan ikke gå i overvågning, og kæmper med en -2 straf.

Afstand: berøring.

Varighed: 3 r/niveau.

Berøring.

**Lyn reflektering:**

Dette spell giver modtageren en total immunitet mod lynbaserede angreb, ved at vende dem tilbage til angriberen. Angrebet tilbagesendes med samme fart som det kom.

Afstand: berøring.

Varighed: 1 r/niveau.

**Genoplive:**

Dette spell tillader præsten at genopleve 1 død karakter. Han vil genopstå på det sted han døde med alle evner og våben intakte. Dette gælder også memoriserede spells. Dog er karakteren så svag alt kamp med nærkampsvåben får en straf på -2 resten af spillet.

Afstand: berøring.

Varighed: 0.

**Sten skjul:**

Dette spell tillader præsten træde ind i en stenvæg og opholde sig derinde. Præsten kan ikke skades på nogen måde i denne tilstand, ligesom han ikke kan hverken kæmpe, bruge spells, bortmane Undeads eller bevæge sig. Præsten er frit stillet til at komme ud fra væggen før spell'et udløber.

Afstand: 0.

Varighed: 2 r/niveau.

**Pigge:**

Dette spell fremkalder spidse pigge i et område på max. 3\*3 felter. Alle der forsøger at passere dette område er udsat for effekten, inklusive præstens venner.

Afstand: 6 felter.

Varighed: 2 r/niveau.

Fysisk & Dræbende.

## 8.1 Monstre.

Herefter følger en beskrivelse af de monstre, der forekommer i Hæder & Ære kampagner. Flere af dem er generelle sammensmeltninger af flere rollespils monstre. Antallet af monstre præsenteret her kan forekomme lille sammenlignet med rollespillenes bugnende manualer og kompendier, men der er fuldt ud nok til at dække de forskellige typer, der er behov for.

Monstrene er opdelt i kategorierne "Blink-monstre" og "Specielle monstre". Blink-monstre forekommer udelukkende på banen i blink, der konverteres til enkelte monstre ved øjenkontakt. De specielle monstre er stærkere typer, der kun forekommer som individuelle monstre, enten i specielt monster-blink form eller som placeret monster.

**Monstrene er karakteriseret ved følgende punkter:**

**Bevægelse:**

Antallet af bevægelses points.

**Drejning:**

Prisen for at dreje 90° (og evt. 180°).

**Angreb:**

Terning tal for at ramme hver af de 4 rustnings klasser.

**Angrebs pris:**

Prisen for at udføre et angreb.

**Åbne døre:**

Fortæller hvad der evt. skal slås for at åbne en ikke-låst dør, og bryde en låst dør ned. Hvert forsøg tager 1 pt.

**Rustnings klasse:**

Monstrets rustnings klasse ækvivalent.

**Specielt:**

Andre relevante oplysninger.

De monstre, der benytter magiske missilvåben (drage ånde, PSI-bølger og magiske stråler) kan affyre disse våben gennem udsyns-forhindrende effekter med en standard -4 straf. Undtagelsen herfor er Dragons ild-ånde, der virker som en flamme stav og derfor ikke straffes ved manglende frit udsyn.

### 8.1.1 Blink-monstre.

**Goblinoids.**

Disse monstre ligner små behårede, ulækre mennesker, med beskidt påklædning og ingen eller ringe bevæbning og rustning.

Goblinoids er de mest almindeligt forekommende monstre i spillet. De bringes på banen som blink, der strømmer ind over karaktererne. Ofte er der ingen grænser for hvor mange Goblinoids, der findes på en given bane.

Bevægelse:	6 pt.
Drejning:	0 pt.
Angreb:	5, 8, 11, 14
Angrebs pris:	1 pt.
Rustnings klasse:	(Læder dragt)
Åbne døre:	automatisk, 20
Specielt:	-

**Undeads.**

Disse monstre er genoplivede (animerede) lig af mennesker og Goblinoids. De ser ud som skeletter eller halvradne mennesker. De er selv uden intelligens, og er styrede enten af instrukser fra deres skaber, eller bare af deres had til alt levende.

Undeads er også ofte forekommende i spillet. Undeads bringes på banen som blink, tit fra definerede katakomber (rum på banen). Ofte vil antallet af Undeads være forud bestemt eller knyttet til om katakomben gøres ubrugelig af karakterspilleren. Undeads kan evt. benyttes som specielt monster-blink.

Bevægelse:	4 pt.
Drejning:	0 pt.
Angreb:	4, 7, 10, 13
Angrebs pris:	1 pt.
Rustnings klasse:	(Ringbrynje)
Åbne døre:	automatisk, 19
Specielt:	

Disse væsner er sårbare overfor helligt vand og bortmaning.

Påvirkes ikke af lyn, syre, gasser eller sind baserede spells.

Goblinoid.



Undead.



Lycanthrop.



## Lycanthropes.

Disse monstre, som ikke er så ofte forekommende i spillet, er væsner der er halvt mennesker og halvt dyr. De har menneskelig figur, men hoved og hale som f.eks. rotter eller ulve. Ofte vil det være begrænset, hvor mange blink af disse monstre der er tilstede på banen. Lycanthropes kan fint benyttes som specielt monster-blink.

Bevægelse:	6 pt.
Drejning:	0 pt.
Angreb:	3, 6, 9, 10
Angrebs pris:	1 pt.
Rustnings klasse:	(Ringbrynje)
Åbne døre:	automatisk, 18
Specielt:	

Lycanthropes er -1 sværere at ramme med nærkampsvåben.

### 8.1.2 Specielle monstre.

#### Dragons.

Dragons er monsteret over alle monstre. Med et dødbringende nærkampsvåben, drage ånde og spell brug, har Dragons ingen overmand. Disse monstre er symbolet på bevingede skrækindjagende væsner af høj intelligens. I dette spil vil der være tale om små eksemplarer, der let kan komme rundt i de snævre gange. Dragons forekommer aldrig som blink, men er altid placeret på banen ved spillets start i det givne antal. Det kan være et mål i sig selv i spillet at nedkæmpe en eller flere Dragons.

Dragons har 3 mulige ånde våben (ild, lyn og gas), og den aktuelle type skal altid vælges før spillets start. Den første type virker som en flamme stav. Den anden virker som en lyn stav, og den sidste virker som gas granater på alle 6 felter.

Bevægelse:	6 pt.
Drejning:	90° - 1 pt. 180° - 2 pt.

#### Kløer.

Angreb:	1, 4, 7, 10
Angrebs pris:	1 pt.
Ånde våben (uanset type).	
Angreb:	2, 5, 8, 11
Afstand:	12 (ild) 12 (lyn) 6 (gas)
Angrebs pris:	2 pt.
Rustnings klasse:	(Plade rustning)
Åbne døre:	automatisk, 16
Specielt:	

Kun 6 ånde våben angreb.

Kan kaste spells som 1. til 10. niveau troldmand.

Dragons udstråler en frygt-aura, der giver en -3 straf på fjenders ikke-magiske angreb (virker som et Skjold).

Påvirkes ikke selv af frygt effekter.

#### Lichs.

Lichs er døde onde troldmænd, der er i stand til at opretholde en grotesk parodi på liv efter døden, v.h.a. magi. Lichs ligner skeletter evt. med kød- og tøj-rester hængende på kroppen i laser. Lichs minder på mange måder om Undeads, men er meget stærkere idet de bla. bruger spells og ikke kan bortmanes.

Disse monstre er meget frygtindgydende p.g.a. deres gode nærkampevner og overlegne spell-brug. Disse monster vil aldrig forekomme som blip. Ofte er det et mål i sig selv i spillet at nedkæmpe en eller flere Lichs.

Bevægelse:	4 pt.
Drejning:	90° - 0 pt. 180° - 1 pt.
Angreb:	2, 5, 8, 11
Angrebs pris:	1 pt.
Rustnings klasse:	(Plade rustning)
Åbne døre:	automatisk, 5

**Specielt:**

Kan kaste spells som 10 niveau troldmand.  
Lichs udstråler en frygt-aura, der giver en -3 straf på fjenders ikke-magiske angreb (virker som et Skjold).

Kan ikke bortmanes som Undead.

Påvirkes ikke af kulde, gasser og lyn samt sind baserede spells.

**PSI monstre.**

Dette monster er menneskelignende, men med en slags horn (antenner) på hovedet, som den kan udsende dræbende PSI-bølger med. PSI monstre forekommer oftest som placeret monster, men kan også forekomme som specielt monster-blink, hvis karaktergrupperne er godt udrustede.

Bevægelse:	6 pt.
Drejning:	0 pt.
Nærkamp.	
Angreb:	3, 6, 9, 12
Angrebs pris:	1 pt.
PSI-bølge.	
Angreb:	7
Afstand:	6
Angrebs pris:	2 pt.
Rustnings klasse:	(Læder dragt)
Åbne døre:	automatisk, 20

**Specielt:**

Monstret må ikke bevæge sig samtidigt med, at den benytter sit PSI-bølge våben.

**Floating orbs.**

Dette monster ligner en svævende kugle med et stort centralt øje og en stor grinende mund med skarpe tænder. Øjet er i stand til at udsende en magisk stråle lige som en stråle stav.

Dette frygtindgydende monster forekommer oftest som placeret monster, men kan også forekomme som specielt monster-blink, hvis karaktergrupperne er godt udrustede.

Bevægelse:	8 pt.
Drejning:	0 pt.
Nærkamp.	
Angreb:	4, 7, 10, 13
Angrebs pris:	1 pt.
Magisk stråle.	
Angreb:	6, 9, 12, 15
Afstand:	12
Angrebs pris:	1 pt.
Rustnings klasse:	(Læder dragt)
Åbne døre:	9, 18

**Specielt:**

Svæver over fælder m.v.



Lich.



PSI monster.



Floating orb.



Dragon.

## 9.1 Introduktions spil.

Med disse 4 små spil vises eksempler på, hvordan kampagnespils baner kan være, og hvordan mange af spillets mekanismer virker. Til hvert spil vil der følge en kort beskrivelse af opsætningen og selve banen, samt spillets mål. Endvidere er der anført alternativt antal points til karakterkøb, hvis man ikke ønsker at benytte de foreslåede grupper.

Alle karakterer er iført deres normale udrustning. Våben- og rustningsvalg er dog frit, hvis der er flere muligheder. Spell vælges ligeledes frit.

### Bane 1. "Et skud".

I dette lille spil skal karaktererne trænge ind til et centralt rum og antænde ild enten med deres flamme stav eller en flammende olie granat. Stedet er markeret med en stjerne på kortet. Monsterspillerens opgave er at forhindre dette. Spillet slutter når ilden er antændt, eller når karaktergruppens muligheder for at antænde branden er udtømt.

#### Specielt:

Ingen af spillerne skal vide om fælden (markeret med "T") er aktiv eller en attrap. Der medtages kun blink med 1, 2 og 3 monstre og ingen "specielt monster" blink.

Der skal bruges 1 gruppe til denne opgave.

#### Den formes af:

- 1 Sergent
- 1 Troldmand med flamme stav
- 1 Tyv
- 3 Krigere med let armbrøst & dolk
- 1 Krieger med let armbrøst & granater

#### Ekstra udstyr:

- 2 syre granater
- 2 flammende olie granater

Alternativt antal points: 40

Monsterspilleren har 2 Goblinoid blink pr. runde.

### Bane 2. "Guld feber".

I dette spil skal karaktererne opsamle en samlet GP sum på 50, der ligger spredt i labyrintens rum mærket med et "S". Monsterspilleren skal forsøge at dræbe karaktererne inden dette lykkes. Spillet slutter når skattemønterne er indsamlet, eller den sidste karakter er død.

#### Specielt:

Monsterspilleren placerer inden spillets start 80 GP (både guld og ædelstens brikker bruges), tilfældigt i rummene mærket "S", dog mindst 2 brikker i hvert rum. Ingen af spillerne ved, hvilke summer, der ligger i de enkelte rum. Ingen af spillerne skal vide om fælderne (markeret med "T") er aktive eller attrapper. Der medtages ingen "specielt monster" blink.

Der skal bruges 1 gruppe til denne opgave.

#### Den formes af:

- 1 Sergent
- 1 Troldmand med flamme stav + 2. niveau spell brug
- 1 Tyv
- 1 Krieger med let armbrøst & dolk
- 1 Krieger med let armbrøst & granater
- 2 Krigere med tung armbrøst & dolk

**Ekstra udstyr:**

- 1 syre granat
- 1 flammende olie granat
- 1 gas granat

Alternativt antal points: 52

Monsterspilleren har følgende antal Goblinoid blink pr. runde. til rådighed:

antal	runde
1	1-4
2	5-∞

**Bane 3. "Undslip katakomben".**

I dette spil skal karaktererne undslippe fra en katakomb, der vrimler med Undeads. Monsterspilleren skal forhindre flest muligt i at slippe ud. Spillet slutter, hvis alle overlevende karakterer slipper ud, eller når den sidste karakter er død. Jo flere der slipper ud desto større er karakterspillerens sejr, modsat er det en stor sejr for monsterspilleren, hvis ingen karakterer slipper ud.

**Specielt:**

Karaktergruppen starter fra rummet markeret med krydser. Monstre starter fra 4 katakomber i stedet for åbne indgange.

Når det centrale punkt i en monster katakombe (hvor "M'et" står) er blevet beskudt med en flamme stav, en flammende olie granat eller lignende, kan der ikke længere komme monstre (blink) ud fra det rum (Ved alle monster katakomber ødelagt - ingen nye blink!). Der medtages "specielt monster" blink, der konverteres til en Floating orb.

Der skal bruges 1 gruppe til denne opgave.

**Den formes af:**

- 1 Sergant med kraft handske
- 1 Troldmand med flamme stav + 3. niveau spell brug
- 1 Troldmand med stråle stav + 3. niveau spell brug
- 1 Præst med 50 velsignelses points + 5 niveau spell brug
- 2 Krigere med tung armbrøst & dolk
- 1 Krieger med let armbrøst & granater

**Ekstra udstyr:**

- 4 helligt vand granater
- 4 flammende olie granater

Alternativt antal points: 117

Monsterspilleren har følgende antal Undead blink pr. runde. til rådighed:

antal	runde
1	1- 5
2	6-10
3	11- ∞

**Bane 4. "Nedkæmp banditterne".**

I dette spil skal karaktererne trænge ind i et tårn med 3 små etager, beboet af Goblinoids og banditter (onde karakterer spillet af monsterspilleren). Etagerne er adskilt af stiger. Opgaven består for begge parters vedkommende i at udrydde modparten til sidste mand.

**Specielt:**

Monsterspilleren bestemmer selv, hvilke af de 4 fælder (markeret med "T") der er aktive, og hvilke der er attrapper. Monstre starter fra 5 rum (markeret med "M"), men må kun opstilles hvis rummet er tomt for gode karaktere.

Banditterne starter fra 6 rum (markeret med "F") og skal alle være på banen fra starten af. Hvis monsterspilleren trækker et "specielt monster" blink får han en ekstra ond karakter: Alm. kriger med langsværd & skjold, der starter som et monster, men godt kan indgå i gruppen, hvis den ikke er fuldtallig.

Der skal bruges 2 grupper til denne opgave.

**De formes hver af:**

- 1 Sergent
- 1 Troldmand med flamme stav + 4. niveau spell brug
- 1 Tyv
- 2 Krigere med tung arbrøst & dolk
- 1 Kriger med let arbrøst & dolk
- 1 Kriger med let arbrøst & granater

**Ekstra udstyr:**

- 2 syre granater
- 2 flammende olie granater
- 2 gas granater

Alternativt antal points: 136

Monsterspilleren har 20 Goblinoid blink til rådighed, som han må indsætte i det tempo han ønsker, dog max. et blink fra hvert af de 5 rum hver runde. Derudover råder han over en gruppe banditter.

**Den er formet af:**

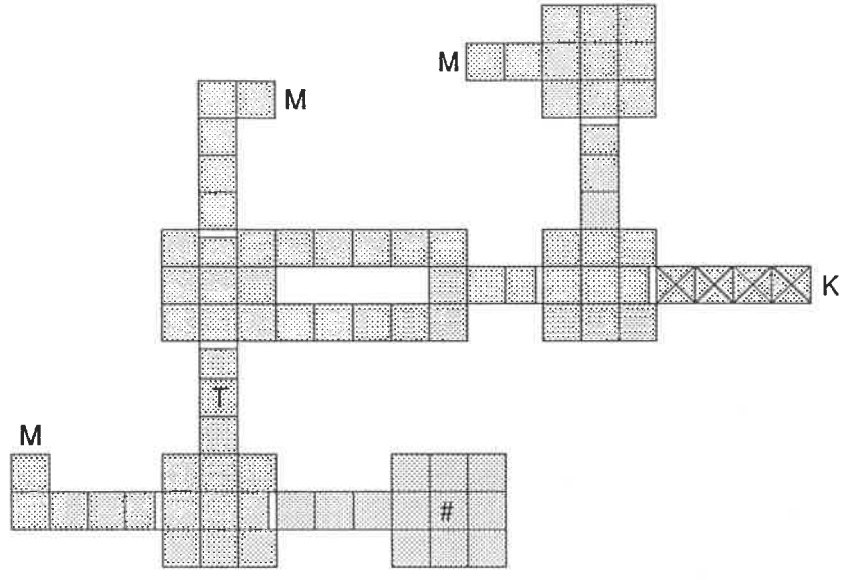
- 1 Sergent
- 1 Troldmand med lyn stav + 5 niveau spell brug
- 4 Krigere med langsværd & skjold
- 1 Kriger med langsværd & granater

**Ekstra udstyr:**

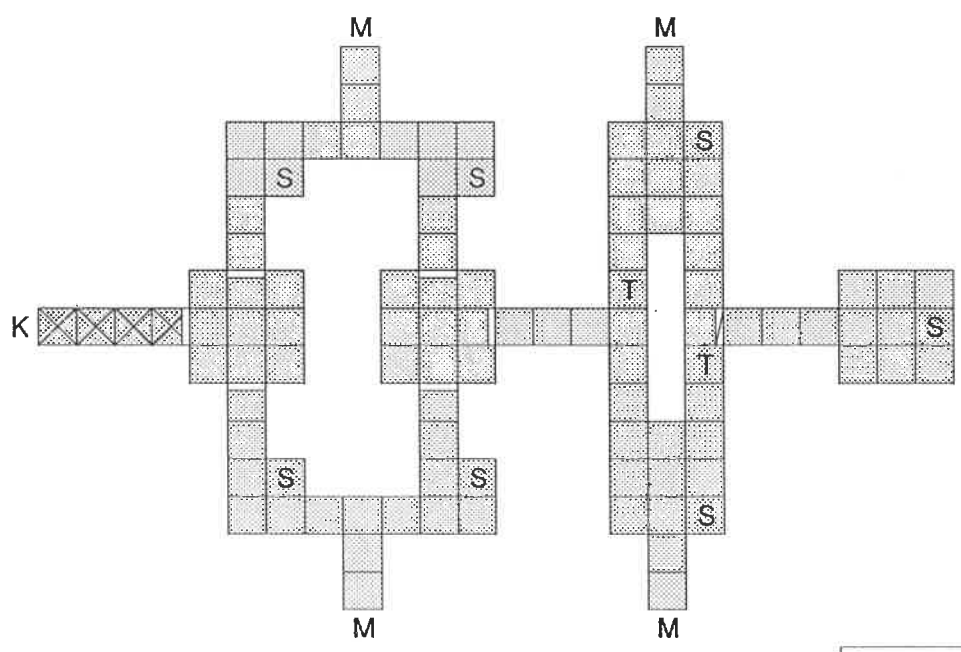
- 2 syre granater
- 2 flammende olie granater
- 2 gas granater

Alternativt antal points: 62

Bane 1

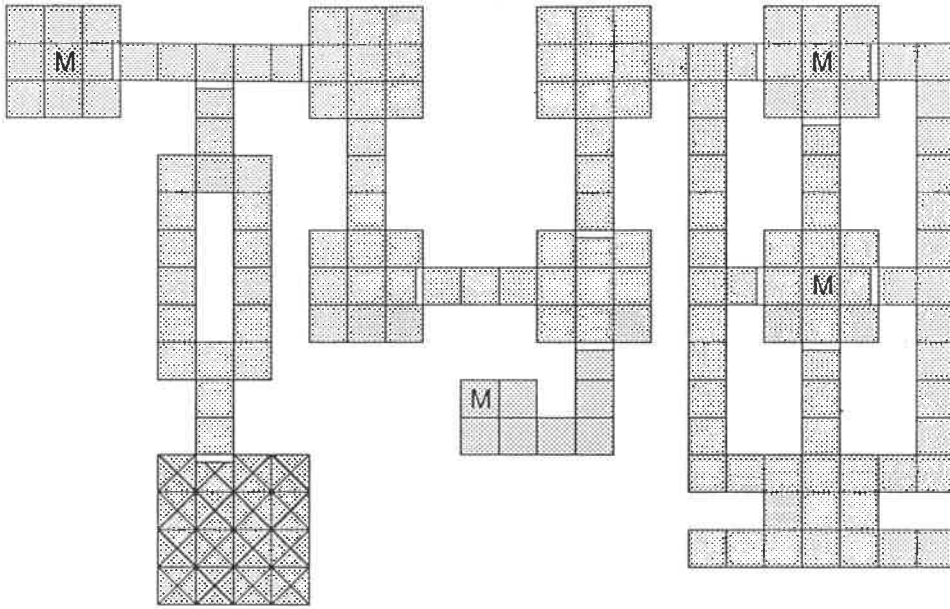


Bane 2

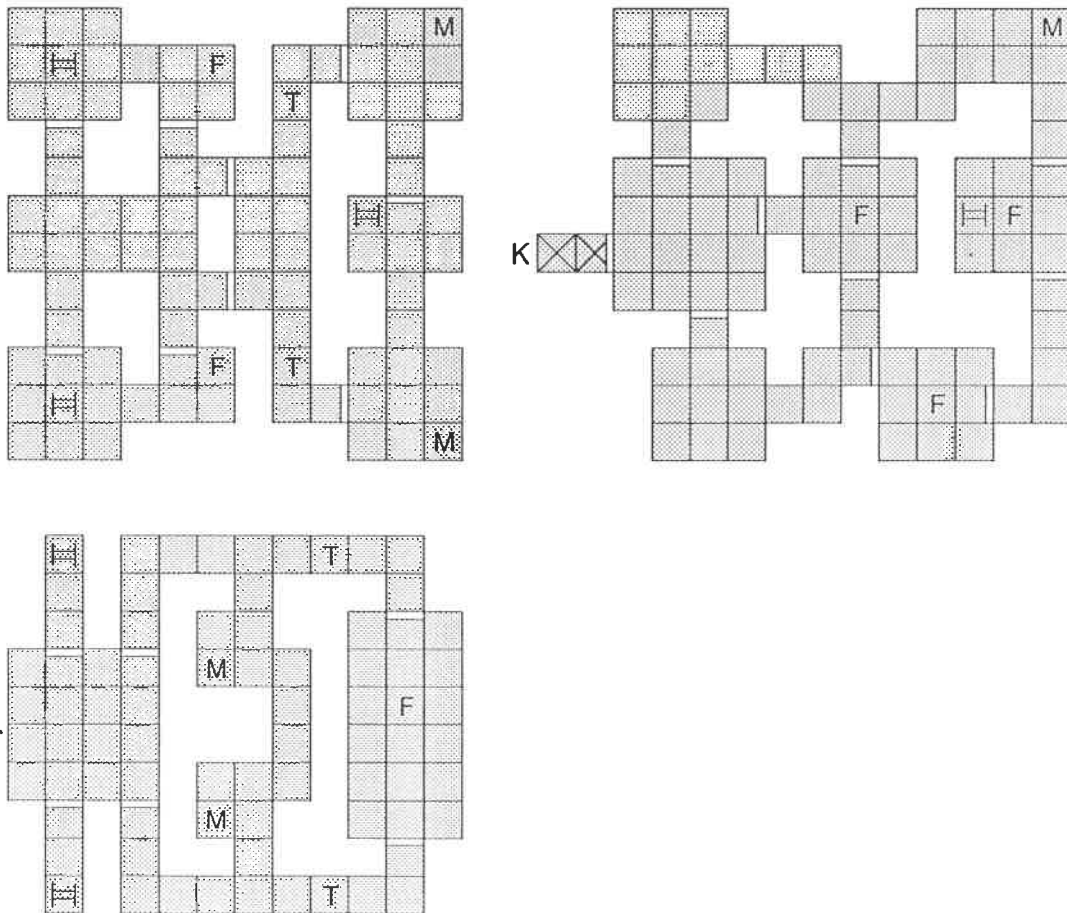


<b>M</b>	Monsterindgang eller opstillingsrum				
<b>K</b>	Karakterindgang				
<b>S</b>	Skat	<b>#</b>	Forhindring		
<b>T</b>	Fælde		Opstillingsområde		
<b>F</b>	Fjendtlige karakterers opstillingsrum				
	Stige		Dør		Låst dør

Bane 3



Bane 4





## Referenceark 1.

Våben	Terning slag				Afstande		
Hånd armbrøst	14	17	20	23	2-6	4-5	6
Let armbrøst	11	14	17	20	2-4	5-8	9-15
Tung armbrøst	9	12	15	18	2-5	6-10	11-20
Ballist	6	9	12	15	3-7	8-12	13-24
Flamme stav	2	5	8	11	12		
Lyn stav	4	7	10	13	12		
Stråle stav	6	9	12	15	24		
Flammende olie	4	7	10	13	2-4		
Gas	6	9	12	15	2-4		
Syre	8	11	14	17	2-4		
Helligt vand			10		2-4		
Dolk	14	17	20	23	(2-4)  (+ velsignelses points)		
Kortsværd	11	14	17	20			
Langsværd	9	12	15	18			
Hellebard	9	12	15	18			
Hammer	11	14	17	20			
Kraft handske	13	16	19	22	(Uden våben)		

Afstand	Kort	Medium	Lang
Straf	0	-1	-2

Monstre	Angreb	Bevægelse	Drejning		Rustningsklasse
Goblinoids	5 8 11 14	6 pt.	0 pt.	0 pt.	Læder dragt
Undeads	4 7 10 13	4 pt.	0 pt.	0 pt.	Ringbrynje
Lycanthropes	3 6 9 12	6 pt.	0 pt.	0 pt.	Ringbrynje
Dragons	1 4 7 10 (2 5 8 11)	6 pt.	1 pt.	2 pt.	Plade rustning
Lichs	2 5 8 11	4 pt.	0 pt.	1 pt.	Plade rustning
PSI monsters	3 6 9 12 (1 4 7 10)	6 pt.	0 pt.	0 pt.	Læder dragt
Floating orb	4 7 10 13 (6 9 12 15)	8 pt.	0 pt.	0 pt.	Læder dragt

## Referenceark 2.

Rustnings type	Antal pt.	90°	180°
Ingen rustning	5 pt.	0 pt.	0 pt.
Læder dragt	5 pt.	0 pt.	1 pt.
Ringbrynje	4 pt.	0 pt.	1 pt.
Plade rustning	4 pt.	1 pt.	2 pt.

Baglæns skridt:	2 pt. (*)
Sidelæns/skråt skridt:	1 pt. (*)
Åbne/lukke døre:	1 pt. (*)
Forcere stiger:	2 pt. (*)
Hoppe over fælder og huller:	2 pt. (*)
Gå i overvågning:	2 pt.
Opsamle ting:	1 pt. (*)
Bruge spells:	2 pt. (*)
Bortmane Undeads:	2 pt.
Passere et optaget felt:	dobbelt af normalt antal pt.
Benytte våben:	variabelt
Gå frem og skyde:	variabelt men altid våbnets benyttelsespris
Gå baglæns og skyde:	variabelt men altid våbnets benyttelsespris plus 1 pt.

(\*) Gælder også for monstre.

Tyvens specielle egenskaber	Succes	Antal pt.
Åbne låse	10	3
Fjerne fælder	15	3
Sænke rustningsklassen til ringbrynje	13	1
Hoppe over fælder	8	2

Rustnings type	Forcere fælder
Ingen rustning	10
Læder dragt	12
Ringbrynje	14
Plade rustning	16

## Referenceark 3.

Spell niveau	Fysisk		Sind		Berøring
	Dræbende	Divers effekt	Dræbende	Divers effekt	
1	6,9,12,15	5,8,11,14	10	9	10
2	5,8,11,14	4,7,10,13	9	8	10
3	4,7,10,13	3,6,9,12	8	7	10
4	3,6,9,12	2,5,8,11	7	6	10
5	2,5,8,11	1,4,7,10	6	5	10

Præstens spell niveau	Bortmanings slag
1	18
2	15
3	12
4	9
5	6
6	3
7	Turner automatisk
8	Turner automatisk
9	Dræber automatisk
10	Dræber automatisk

