



Magiskt vapen och SLP till  
**Drakar och Demoner**

# Svärd & Svartkonst

Av Dan Johansson



# Khuringel

Svärdet Khuringel smiddes för över ett tusende och därtill trenne århundranden sedan av den fallne dvärgasmeden Múrin, utstött av Bredblidas ätt och nidsjungen av även de försyntaste barder. Múrin, även kallad Orm, smidde det vapen som dräpte hans konung, svingat av Kétil, son av Múrin. Kétil blev sedan slagen av konungens son, och sänd till De höga bergens djupaste hålor, att ruttna samman med tusenfotingar och råttor i ensamhetens eviga mörker.

Svärdet valde sin egen väg, fördes av förrädares händer från den nye konungens grottsalar till de förlorade träskens ständigt puttrande gölar, där omhändertaget av haggan Isika som ingöt sina trolska sånger i dess blad. Svärdet ärvdes sedan av hennes dotter, den onda trollpackan Asakle, som efter sin död vägrade vila i gravens mörker, och sedan alltjämt hemsökt de skuldlösa för att härja bland deras släkten. Säggen säger att en hjälte skall finna svärdet och ta det ur den dödas händer, men samtidigt förlora en del av sin själ i traktan att mästra det.

## Om svärdet

Bredsvärdet Khuringel är mästersmitt och gör således +1 i skada, svingas med +5% på chansen att träffa och har +1 i BV.

Magi är besvord i såväl blad som hjalt. Múrin kvad runsånger som ekade i smedjorna under bergen och som försåg Khuringels hjalt med stark magi. Hjaltet innehåller dels en fjärde effektgradens SKYDD samt FÖRTROLLA VAPEN av samma styrka. Den som bär vapnet får en magisk bepansring på 4 poäng som läggs till eventuell övrig rustning. Vapnet gör också +4 i skada och svingas med +20% på chansen att träffa till följd av magin. Tillsammans med mästermidet ger det en total bonus på +5 i skada och +25% på chansen att träffa.

Bladet så är förbannat av Isikas trollsång, en särskild form av FÖRBANNA VAPEN: när Khuringel slår emot en annan klinga, till

exempel efter en parad, så sänks det andra bladets skada med tre (-3). Om Khuringel skär in i kött så får den skadade -15% på att träffa med alla vapen. Varaktigheten är fem minuter. Oavsett hur många gånger svärden möts eller offrets skadas så tar magin endast effekt en (1) gång under varaktigheten. Effekten av förbannelsen är med andra ord inte kumulativ.

Namn	Fattning	Skada*
Khuringel	1H	1T8+6
STYgrupp	Typ	BV*
2	T	16

\* Svärdets magi är inräknad i vapendatan.

## Asakle

Trollpackan Asakle är svärdets nuvarande herdinna; vita knotiga fingrar griper dess hjalt och förlänger den beniga arm som utför önskingar sprungna ur haggans kolsvarta hjärta. Hennes ansikte är det av en urgammal kvinna, torrt och rynkigt, blekt och kallt. Hennes isblå blick brinner som en frostens eld i dem som vågar möta den. Hennes hår är långt och vitt, spunnet såsom av finaste spindelväv. Hennes klädedräkt är ålderdomlig och svart, en överklänning buren av de rikaste och högsta i en annan tid, en död och grym tid vars fläkt kommer åter med haggans luftlösa andetag.

## Om Asakles särskilda förmågor

- Asakle är odöd och saknar således FYS. Hon berörs inte av gifter sömn eller sjukdomar. KP beräknas ur medelvärdet av STO och STY. Om Asakle förlorar alla sina KP är hon förstörd och kommer aldrig mer att vakna.
- Trollpackan kan enbart skadas av magiska vapen, besvärjelser, eld eller vapen bestrukna med ormrötsolja.

- Asakle kan paralysera ett offer genom att titta denne i ögonen och sedan övervinna offrets PSY med sin egen PSY på motståndstabellen. Paralyseringen bryts om ögonkontakten bryts.
- Den trollkunniga kan gråta fram ett fruktansvärt skrik. Alla som hör det måste genast slå under INT x 5 med 1T100 eller tvingas slå ett slag på skräcktabellen.
- Asakle har förmågan att kalla till sig och tala med nattens alla djur: ugglor, vargar, ormar och så vidare.
- Genom att offra en kraftpoäng kan Asakle anta utseendet av en ung kvinna. För varje fem minuter förändringen varar måste Asakle offra ytterligare en kraftpoäng eller omedelbart återfå sitt rätta utseende.

*Svärd & svartkonst* för *Drakar och Demoner* skapades av *Dan Johansson*. Artikeln är © 2010. Artikeln får skrivas ut och användas för personligt bruk. Användning i kommersiellt syfte är ej tillåten utan författarens tillstånd. Detsamma gäller för mångfaldigande (till exempel publicering på Internet). Tag först kontakt med författaren: [dan.johansson@allt1.se](mailto:dan.johansson@allt1.se) för godkännande. Om författaren inte kan nås: se uppdaterad kontaktinformation på [www.stank.nu](http://www.stank.nu).

#### Grundegenskaper

STY 21            SB 1T6

STO 10            KP 16

FYS 0

SMI 13

INT 17

PSY 27

KAR 3\*

\* 17 i skepnad av ung kvinna

**Vapen:** Bredsvärdet Khuringel, 80%, skada 1T8+6. Se även särskilda förmågor.

**Skydd:** 4 poäng från svärdet Khuringels magi. Asakle använder sig också av besvärjelsen SKYDD för att ytterligare stärka sig.

**Besvärjelser:** AVBILD 75%, FROST 80%, KONTROLLERERA PERSON 75%, SKINGRA 80%, SKYDD 60%, TELEPORTERA 65%, ÖPPNA 70%. Se även särskilda förmågor.