

# TABELLER

<b>Skadepoäng (SP)</b>	<b>Snabbhet (SNA)</b>
1 SP 3 poäng	2,5 0 poäng
2 4	5 1
3 8	10 3
4 16	15 6
5 32	20 12
<b>Attackbonus (A)</b>	<b>Förflyttning</b>
-1 0 poäng	L 0 poäng
0 2	V 0
+1 4	F 10
+2 8	K +3
	LV 5
<b>Skadebonus (S)</b>	<b>Avståndsvapen (AV)</b>
-1 0 poäng	10 cm 2 poäng
0 1	30 4
+1 2	60 12
+2 3	
+3 4	
<b>Aktivt försvar (AF)</b>	<b>Extra skada m. AV.</b>
2 0 poäng	-1 skada 0 poäng
3 1	0 1
4 3	+1 3
5 6	+2 6
<b>Passivt försvar (PF)</b>	<b>Magi</b>
0 0 poäng	0 nivå 0 poäng
1 1	1 4
2 2	2 9
3 4	3 16
	4 25

**Stridsrundan**  
Initiativfas  
initiativslag  
moralslag  
Magifas A  
Attackfas  
Förflyttningsfas  
Magifas B

<b>Modifikationer på attackbonus</b>
Alla attacker
-1 målet springer (bara från sidan)
+1 målet står helt stilla
<b>Avståndsattacker</b>
-1 målet dolt/skyddat till hälften (ex. stående bakom mur)
-2 målet dolt/skyddat 75% - 90%
-3 målet dolt/skyddat mer än 90%
-1 målet ligger ned (end. över 20 cm)
-1 målet befinner sig i närstrid (exkl. ev. dolt)
<b>Mörkermodifikationer</b>
<b>Avstånd</b> <b>Närstrid</b>
-1 0 skymning
-2 0 stjärnklart och fullmåne
-3 -1 stjärnklart
-5 -2 molnig natt
-7 -3 totalt mörker
<b>Närstridsattacker</b>
-1 anfallaren ligger ned
+1 målet ligger ned
+1 målet kastar en trollformel (ej "Sn")
+1 målet befinner sig lägre än anfallaren

# SLAGSKUGGA



## KOMMANDE EXPANSIONER TILL SLAGSKUGGA:

### EXPANSION '98

Nya regler, regelförbättringar och tillvalsregler. Innehåller bl.a. befälsregler, rollspelskonvertering, vattenstrid och terrängregler. Mycket smått och gott som inte fick plats i grundreglerna. (Kommer hösten-98.)

### MAGI OCH RELIKER

Massor av nya besvärjelser. Magiska föremål. Ett nytt scenario: Arvet. (Kommer sommaren-98.)

### KAMPANJ

Kampanjspel. Led dina trupper till seger och erövra territorium från fienden. Rekrytera fler soldater om det gått bra eller samla ihop dina skadade män och slå tillbaka. Bl.a. grupp-förflyttning, specialbesvärjelser och utförliga befälsregler. Innehåller en hel kampanj, Blodsgryning. (Kommer hösten-98.)

**Ett figurslagsspel i fantasy-miljö.  
Strid till sista man i en värld befolkad av  
brutala krigare och hungriga monster.**

*imagine*  
PRODUCTIONS

# SLAGSKUGGA

Spelkonstruktion  
Korrektur å tips

Claes Sillberg  
M. Nilsson

## 1.0 INTRODUKTION

Detta är ett s.k. figurslagsspel för 2-6 spelare och utspelar sig i en heroisk fantasivärld där jägare, bönder och muskulösa krigare prövar sina krafter mot magiker, troll, drakar och monster vars namn hederliga bybor inte vågar ta i sin mun.

För att spela SLAGSKUGGA behöver man 25 mm figurer (skala 1:72) som helst skall vara målade och numrerade.

Tennfigurer kan köpas i rollspelsbutiker och i vissa hobbyaffärer. För att förstärka spelkänslan bör man göra i ordning en spelplan. Man kan till exempel köpa en färdig "gräsmatta" som man bara rullar ut. Eventuella andra saker såsom träd och hus, bör naturligtvis vara i samma skala som tennfigurerna.

Börja med att läsa igenom reglerna grundligt innan ni börjar spela. Det finns en ordlista på sidan 12 om det dyker upp konstiga ord.

Frågor och kritik emottages tacksamt på följande adress:

Claes Sillberg  
Lefstadvägen 13  
440 33 HARESTAD

## 2.0 INNEHALL

1.0	Introduktion.....	2
2.0	Innehållsförteckning.....	3
3.0	Att skapa trupper.....	4
4.0	Strid.....	6
4.1	Stridsrundan.....	
4.2	Skadepoäng.....	
4.3	Närstrid.....	
4.4	Attack.....	
4.4.1	Olika attack sätt.....	
4.4.2	Modifikationer på attackbonus.....	
5.0	Förflyttning och rörelser.....	8
5.1	Manövrer.....	
5.1.1	Resa sig upp.....	
5.1.2	Lägga sig ner.....	
5.1.3	Springa.....	
5.1.4	Klättra.....	
5.2	Totalt mörker.....	
6.0	Speciella omständigheter.....	9
6.1	Moral.....	
6.2	Bärsärk.....	
7.0	Magi.....	10
8.0	Övrigt.....	11
8.1	Spel med spelledare.....	
8.2	Rollspel.....	
9.0	Scenarion.....	12
9.1	Till sista droppen.....	
9.2	Rivalerna.....	
10.0	Varelser.....	14
11.0	Ordlista.....	15

### 3.0 ATT SKAPA TRUPPER

En trupp består av en eller flera enskilda varelser och oftast har varje spelare hand om en trupp. För att de olika motståndarna skall få ungefär lika mäktiga trupper så "köper" man trupper för det antal poäng som i förväg bestämts av spelarna (120 poäng är lagom för 8-12 varelser). Spelar man ett speciellt scenario kan en spelare få t.ex. 50 truppoäng (TP) medan en annan bara får 20.

#### Skadepoäng (SP)

Skadepoäng är det som anger hur mycket en varelse tål. Normalt har en varelse 2 skadepoäng.

1 SP	3 poäng	Barn, små djur
2	4	Vanliga människor
3	8	Väldigt storvuxna människor, björnar
4	16	Jättar, små drakar
5	32	Drakar

#### Attackbonus (A)

Attackbonus anger hur bra man är på att hantera vapen.

-1	0 poäng	Bönder, helt otränade
0	2	Soldater
+1	4	Elittrupper
+2	8	Hjältar

#### Skadebonus (S)

Bonusen är ett mått på skadan man gör med sitt närstridsvapen, grundar sig antingen på varelsens styrka eller på vapnets effektivitet.

-1	0 poäng	Barn, små djur, obeväpnade människor
0	1	Vanliga vapen t.ex. svärd, stora hundar
+1	2	Stort vapen och stark människa, stora monster
+2	3	Jättar, små drakar
+3	4	Drakar

#### Aktivt försvar (AF)

Anger hur bra varelser är på att undvika slag, beroende på vapenskicklighet (parering), vighet och storlek. Sköld räknas till AF.

2	0 poäng	Varelser som inte kan eller vill undvika attacker
3	1	Normala människor
4	3	Snabba varelser, hjältar
5	6	Extremt snabba eller mkt. små varelser

#### Passivt försvar (PF)

PF anger effektiviteten hos ett eventuellt pansar (kan vara naturligt pansar t.ex. drakfjäll eller tjock päls).

0	0 poäng	Obepansrad eller lätt bepansrad
1	1	Bepansrad, tjock päls
2	2	Tungt bepansrad, monster med skal
3	4	Drakpansar

#### Snabbhet (SNA)

En varelses normala hastighet.

2,5	0 poäng	Extremt långsam t.ex. jättesköldpadda
5	1	Långsam
10	3	Normalsnabb t.ex. de flesta människor
15	6	Extremt snabb t.ex. hundar och kattdjur
20	12	Extremt snabb och flygande



#### Förflyttning

L	0 poäng	Land
V	0	Vatten (endast)
F	10	Flygande
K	+3	Klättrar
LV	5	Land och vatten

#### Missilvapen (M)

Olika avståndsvapen. Pilbågar, kastknivar, kastspjut osv. Observera att skadebonusen (S) inte gäller avståndsvapen.

10 cm	2 poäng	Kastknivar
30	4	Kastspjut
60	12	Armborst

#### Extra skada m. avståndsvapen

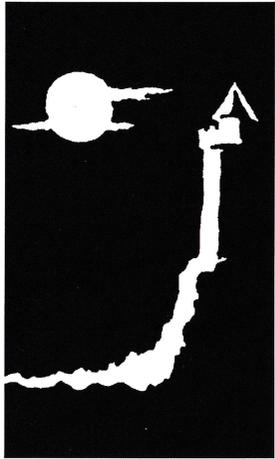
-1 skada	0 poäng	Kastade stenar
0	1	Kastknivar, slunga
+1	3	Pilbåge, armborst, kastspjut
+2	6	Jättars avståndsvapen

#### Magi

0 nivå	0 poäng	Varelser kan inte magi
1	4	Magiker nivå 1
2	9	Nivå 2
3	16	Nivå 3
4	25	Nivå 4



## 4.0 STRID



### 4.1 Stridsrundan

Varje s.k. stridsrunda (SR) är 5 sekunder lång och delas in i fem olika faser, Initiativfas, Magifas A, Attackfas, Förflyttningsfas, och Magifas B.

Normalt får en varelse bara handla i en av faserna. Man får t.ex. inte attackera och sedan flytta (förutom i vissa specialfall).

#### Initiativfas

En stridsrunda inleds med att alla spelare slår ett initiativslag. Högst på två sexsidiga tärningar vinner. Den som vunnit initiativet kan välja när han skall handla. De andra agerar i tur och ordning. Observera att samtliga spelare går igenom varje fas innan nästa fas påbörjas.

I slutet av initiativfasen slår man moralslag för de varelser som skall göra det. Se "6.1 Moral"

#### Magifas A

I denna fas påbörjas man trollformler. De blir färdiga i magifas B såvida de inte är "snabba" (Sn). Snabba formler blir färdiga i samma magifas de påbörjas.

I magifas B kan de som kastar formler röra sig 2 cm. Förutom det kan de inte göra något annat i stridsrundan. Man kan aldrig kasta fler än en formel (besvärjelse) per SR.

Se "MAGI".

#### Attackfas

Under attackfasen utförs alla attacker som inte är magiska, t.ex. närstrid och avståndsattacker (missiler). De som attackerar får inte utföra någon mer handling i stridsrundan än att gå 2 cm.

Se "4.4 Attack"

#### Förflyttningsfas

Under den här fasen kan man flytta sig normalt eller klättra, resa sig, simma och utföra övriga handlingar som tas upp i avsnittet "FÖRFLYTTNINGAR OCH RÖRELSE". Observera att varelser som är "beredda" (speciell attackmanöver) kan attackera när som helst under förflyttningsfasen.

#### Magifas B

I magifas B blir alla normala formler som kastades i magifas A färdiga och tar effekt. Om formelkastaren har flyttat sig mer än 2 cm eller dödat sedan magifas A så misslyckas trollformeln. Varelser som inte utfört någon annan handling i SR än att förflytta sig max. 2 cm kan kasta en "Snabb" (Sn) formel.

### 4.2 Skadepoäng

Antalet skadepoäng anger hur mycket stryk en varelse tål och beror dels på hur stor en varelse är men också på förmågan att hantera smärta.

En varelse som får sina skadepoäng reducerade till 0 eller mindre är död och kan inte utföra några handlingar alls.

### 4.3 Närstrid

När en del av en figur rör vid en fientlig figurs basplatta så är det närstrid. Då gäller följande:

Ingen av varelserna får röra sig normalt den förflyttningfas då närstrid uppstår. Den som vill flytta måste slå över motståndarens (Attackbonus+2) med en tärning.

### 4.4 Attack

Effekten av en attack är främst beroende av angriparens skicklighet (attackbonus) samt styrka och typ av vapen (skadebonus). Den som angrips använder sin skicklighet (aktivt försvar (AF)) och pansar (passivt försvar (PF)) att försvara sig med.

En attack går till så att anfallaren slår en sexsidig tärning (förkortas T6), lägger till attackbonus (A) och eventuella andra modifieringar (t.ex. mörker eller sluttande terräng). Värdet han får kallas Attackvärde (AV). Slår man "6" på tärningen får man, om man vill, slå om slaget med två T6.

**OM ATTACKVÄRDET ÄR STÖRRE ÄN FÖRSVARARENS AKTIVA FÖRSVAR TRÄFFAR ANFALLAREN.**

Om man träffar är skadan AV - AF + skadebonus - passivt försvar.

Alltså: (T6 + attackbonus + övriga mod.) - AF = skada. Lägg till skadebonus och dra ifrån passivt försvar.

#### 4.4.1 Olika attacksätt

##### Beredd

Anfallaren kan välja att attackera när som helst under resten av omgången, även mitt under en annan figurs förflyttning. Nackdelen är att man får -1 med attacken.

##### Attack & backa

Attacken genomförs som vanligt men man kan efter attacken backa 2 cm förutsatt att: (1) man inte har fler än två motståndare (i närstrid) och (2) att det inte finns något i vägen. Motståndarna kan välja att stå kvar och därmed avbryta striden eller, förutsatt att de kan röra sig, följa efter.

##### Attack & avancera

Innan attacken genomförs kan anfallaren försöka tränga sin (eller sina) motståndare tillbaka. Anfallaren slår en T6 och lägger till sin attackbonus. Försvararna slår en T6 och lägger till sin sammanlagda attackbonus. Om anfallaren vinner lyckas han



knuffa bak sina motståndare 2 cm. Misslyckas han så har han -2 på sin attack (denna omgången).

#### 4.4.2 Modifikationer på attackbonus

Alla attacker

- 1 målet springer (bara från sidan)
- +1 målet står helt stilla

Avståndsattacker

- 1 målet dolt/skyddat till hälften (ex. stående bakom mur)
- 2 målet dolt/skyddat 75% - 90% (murkrön)
- 3 målet dolt/skyddat mer än 90% (skottglugg)
- 1 målet ligger ned (gäller avstånd över 20 cm)
- 1 målet befinner sig i närstrid (exkl. ev. dolt)

Mörkermodifikationer

Avstånd Närstrid

- 1 0 skymning
- 2 0 stjärnklart och fullmåne
- 3 -1 stjärnklart
- 5 -2 molnig natt
- 7 -3 totalt mörker

Närstridsattacker

- 1 anfallaren ligger ned
- +1 målet ligger ned
- +1 målet kastar en trollformel (ej "snabb" (Sn))
- +1 målet befinner sig lägre än anfallaren

## 5.0 FÖRFLYTTNING OCH RÖRELSER

Förflyttning kan ske åt vilket håll som helst. Man kan även ändra riktning så många gånger man önskar under förflyttningen. Det är inte möjligt att gå uppför eller nedför en sluttning där lutningen överstiger 45 grader. Om figuren på något ställe under förflyttningen inte kan stå för att marken lutar så halveras varelsens förflyttning.

När en varelse kommer i kontakt med en fientlig varelses basplatta så uppstår strid. Ingen av figurerna kan då flytta normalt. Se "4.3 Närstrid".

### 5.1 Manövrer

Man kan även hitta på andra saker under förflyttningsfasen. Som t.ex.:

#### 5.1.1 Resa sig upp

Detta tar halva varelsens maximala förflyttning i anspråk.

#### 5.1.2 Lägga sig ner



Att lägga sig ner tar speltekniskt ingen tid alls.

### 5.1.3 Springa

Man kan springa om man föregående runda flyttat sig maximal förflyttning och max. svängt 90 grader. När man springer rör man sig 50% längre men man kan maximalt svänga 45 grader under stridsrundan.

### 5.1.4 Klättra

Förutsatt att redskap finns eller varelsen har förmågan så går det att klättra. Hastigheten varierar beroende vilket redskap man använder:

Stege	2,5 cm/SR
Rep	1 cm/SR

## 5.2 Totalt mörker

Vid förflyttning i totalt mörker slår man en sexsidig tärning och avläser resultatet i tabellen nedan.

- 1 Figuren svänger 45° för mycket åt höger
- 2 Figuren svänger 15° för mycket åt höger
- 3-4 Figuren går normalt
- 5 Figuren svänger 15° för mycket åt vänster
- 6 Figuren svänger 45° för mycket åt vänster

Om figuren går på något hinder så faller han till marken (se 5.0)

## 6.0 SPECIELLA OMSTÄNDIGHETER

### 6.1 Moral

En varelse som stöter på för mycket motstånd kan få för mycket av det goda och ge sig eller springa iväg från striden utan att spelaren kan hindra det. För att klara ett moralslag måste varelsen slå 5 eller 6 med en T6. Man får lägga till Attackbonus på slaget. Misslyckas moralslaget måste varelsen flytta med maximal hastighet bort från alla fiender tills den befinner sig minst 60 cm ifrån alla fiender. Är det omöjligt att fly så ger sig varelsen. Slår någon på en varelse som gett sig börjar den att bärsärka (se "6.2 Bärsärk"). Om man slår en sexa när man slår moralslaget så slår man ytterligare en T6, slår man då sex så går varelsen bärsärk.

Följande situationer kräver moralslag:

1. En varelse attackeras i närstrid av varelser vars sammanlagda SP överstiger varelsens egna TREDUBBELT. I normala fall är detta när en varelse har tre motståndare eller är skadad mot två.
2. Hälften av de egna har fallit och inte hälften av motståndarna. Är personen inte skadad får han +3 på sitt slag. Varelsen måste känna till förlusterna på den egna sidan.



## 6.2 Bärsärk

En varelse som går bärsärk har ett mer Skadepoäng och gör ett mer i skada. Varelsen behöver dessutom aldrig slå för moral. Nackdelen är att varelsen alltid måste röra sig mot en fiende i minst halva maxförllytningen.

Om en bärsärk kommer längre ifrån någon fiende än 50 cm så slutar den att bärsärka.

## 7.0 MAGI

Vissa varelser äger förmågan att använda sig av den magiska kraften i universum och med den använda runmagi.

Nivå x 2 antal magipoäng. För ett magipoäng får man en formel av svårighetsgrad 1. För två magipoäng får man en av svårighetsgrad 2 osv. Vill man kunna använda en formel två gånger måste man köpa den formeln två gånger.

### Svårighetsgrad 1

#### Magisk pil (snabb)

En magisk pil skjuts iväg från magikern. Slå för att träffa utan speciella modifikationer.

#### Hoppa

Formelkastaren eller någon villig varelse som står i kontakt med honom under hela omgången kan hoppa upp till 15 cm iväg.

#### Styrka

Besvärjaren eller någon annan varelse inom 20 cm får +2 i skada under 3 SR.

### Svårighetsgrad 2

#### Snabbhet

Formelkastaren eller någon varelse han vidrör får dubbel förflyttning och ett mer i AF under 3 SR.

#### Suga liv

En varelse inom 30 cm får en +1 attack mot sig. Passivt försvar (PF) skyddar inte! De SP han förlorar adderas till magikerns SP. Formelkastaren kan på detta sätt få mer än sina ursprungliga SP. Överstigande poäng försvinner dock efter striden (eller efter max. 100 SR).

#### Sköld (snabb)

Formelkastaren får en magisk sköld som tar upp 3 attacker. Skölden skyddar runtom och varar i 8 SR.

### Svårighetsgrad 3

#### Flyga

Besvärjaren eller en varelse inom 5 cm från honom får förmågan att flyga under 6 SR.

#### Blixt

En blixt, två cm. bred och 20 cm lång, slår ut från magikern. Alla som vidrörs av den får en +1 attack på sig.



## Eldklot

En liten boll av eld flyger iväg max. 30 cm och exploderar där magikern väljer. Alla varelser inom 5 cm från explosionsplatsen får en +1 attack mot sig.

## Svårighetsgrad 4

### Förinta (snabb)

En varelse inom 15 cm får en attack mot sig med +6 på attackslaget.

### Krigare

En animerad rustning dyker upp (krigaren) och hjälper magikern. Krigaren har 3 SP, +1 attackbonus, 2 i AF och 2 poäng pansar.

### Eldhav

Ett område med radien 10 cm (diameter 20 cm) börjar brinna och alla som berör elden får en attack mot sig med -1 på slaget. De som befinner sig i elden en hel SR får två attacker mot sig (en i magifas 1 och en i magifas 2). Eldhav varar i 3 rundor varefter allt brännbart har brunnit upp.

## 8.0 ÖVRIGT

### 8.1 Spel med spelledare

Slagskugga är avsett att kunna användas både för spel med bara spelare och för spelledarlett spel. Det finns däremot många fördelar med spelledarlett spel, det blir t.ex. möjligt att spela scenarion med dolda trupper och andra överraskningar. Dessutom tycker många spelare det är bra om spelledaren sköter om alla deras figurers värden.

Med spelledare kan dessutom alla de andra strida på samma sida och samarbeta. Spelarna kan t.ex. ha hand om försvaret i en stad som blir anfallen av en hord monster (eller tvärt om).



### 8.2 Rollspel

Om man använder Slagskugga som ett komplement till rollspel så bör man tänka på att varelserna i Slagskugga ofta blir nedslagna väldigt snabbt om man jämför med verkliga livet eller de flesta rollspel. Någon av följande lösningar föreslås:

1. De strider rollpersonen är med i simuleras med rollspelets egna regler. För att inte rollpersonens strider inte skall ta för många stridsrundor så låter man tiden gå snabbare för rollpersonen. Under en SR går t.ex. femton eller tjugo sekunder för rollpersonen.
2. Rollpersonen konverteras till Slagskugga men får tre gånger så mycket skadepoäng (6-9 SP). När skadepoängen når noll blir rollpersonen medvetlös och vid -5 SP så dör personen.

## 9.0 SCENARION

Här följer två exempel på scenarion. Det första är tänkt som ett introduktionsscenario för att snabbt kunna sätta sig in i reglerna. Det andra är lite större och mer komplicerat.

### 9.1 Till sista droppen

En grupp soldater tog sig in på orc-territorium för att spana. De blev dock upptäckta och var på väg till ett fort, tätt förföljda av orcer, när de nu stöter på en patrull orcer. Soldaterna vet att de måste avliva alla orcer så att inte ett orcläger i närheten larmas. Orcerna å sin sida vet vad orckungen gör med dem som flyr från strid...

**Beräknad tid:** c:a 1 tim

**Stridsplatsen:** Platsen är beströdd med stenbumlingar i varierande storlekar (dessa kan utgöra skydd mot eventuella bågskyttar (se 4.4.2). Där finns även några träd. Marken kan vara lätt kuperad (för syns skull).

**Antal spelare:** 2 eller 3. Om man är tre spelare kan en sköta om orcladaren Grak eller kaptenen Derion.

Kom ihåg: SP=Skadepoäng, A=Attack, S=Skada, AF=Aktivt försvar, PF=Passivt försvar, Sna=Snabbhet.

**Orcerna:** fem vanliga soldater, en orcbågskytt och en ledare (Grak). Samtliga orcer kan bara förflytta sig på land.

	SP	A	S	AF	PF	Sna
Soldatorcer (5)	2	0	+1	3	0	10
Orcbågskytt (1)	2	+1	0	3	0	10
Avståndsvapen: pilbåge (30 cm räckvidd).						
Ledare (Grak)	3	+1	+1	3	1	10

**Soldaterna:** två fotsoldater (Nori och Aske), en armbågsskytt (Rasan), en löjtnant (Cron) och en kapten (Derion). Soldaterna kan bara röra sig på land.

	SP	A	S	AF	PF	Sna
Fotsoldater (2)	2	0	0	3	0	10
Armborstskytt (1)	2	+1	0	3	0	10
Avståndsvapen: armborst (60 cm räckvidd).						
Löjtnant (1)	3	+1	+1	3	1	10
Kaptenen (1)	3	+1	+1	4	1	10
Magi nivå 1 (Magisk pil (se 7.0 MAGI) x2 (kan användas 2 gånger)).						

**Vem vinner:** Den spelare som står ensam kvar.

### 9.2 Rivalerna

Två magiker, Agrak och Hamal, hatar varandra och de vill båda

se den andre död och begravnen men inte till priset av sitt eget liv. Deras torn ligger inte långt isär och strider mellan Agraks monster och Hamals män hör till vardagen.

Agrak är just på väg med en liten trupp igenom Hamals marker för att befria en av sina lärlingar när truppen stöter på ett stort läger med Hamals legosoldater. Agrak måste få igenom minst en varelse som kan befria lärlingen. Agrak vet också att han måste ta hand om så många av Hamals män som möjligt innan Hamal själv dyker upp.

**Beräknad tid:** c:a 4 tim

**Stridsplatsen:** En hel del träd i en kuperad terräng.

**Antal spelare:** 2 till 5

**Hamals trupper:** 6 lätt fotfolk, 3 tungt fotfolk, 5 bågskyttar, 1 magiker (Jarog), 1 kapten (Kalis). Efter 6 rundor kommer Hamal tillsammans med sin lönnmördare (Cheris) och 2 Löjtnanter.

	SP	A	S	AF	PF	Sna
Lätt fotfolk (6)	2	0	0	3	0	15
Tungt fotfolk (3)	2	0	+1	3	2	10
Bågskyttar (5)	2	+1	0	3	0	10
AV: 60 cm (pilbågar)						
Magiker (Jarog)	2	+1	0	3	0	10
Magi nivå 3, Magisk pil (1 st), Sköld (1 st), Eldklot (1 st)						
Kapten (Kalis)	3	+2	+1	4	1	10
AV: 10 cm (kastknivar)						
Lönnmördare (Cheris)	2	+2	+1	4	0	10
Magi nivå 1, Magisk pil (1 st), Hoppa (1 st).						
Löjtnanter (2)	2	+1	+1	3	1	10
Hamal	3	+2	0	3	0	10
AV: 10 cm (kastknivar), Magi nivå 4+6, Magisk pil (2 st), Sköld (1 st), Blixt (2 st), Krigare (1 st).						

**Agraks trupper:** 4 elitörcer, 4 orcbågskyttar, 2 troll, 2 vättar, 1 livvakt (Ikar), Agrak. Två stridsrundor efter att någon kommit igenom till Hamals sida kommer lärlingen (Ogrin).

	SP	A	S	AF	PF	Sna
Elitörcer (4)	3	+1	+1	3	1	10
Orcbågskyttar (4)	2	+1	0	3	1	10
AV: 60 cm (pilbågar)						
Troll (2)	4	0	+2	2	1	5
Vättar (2)	1	+1	0	4	0	15
Livvakt (Ikar)	3	+2	0	3	2	10
Agrak	3	0	+1	4	1	10
Magi nivå 4+9, Magisk pil (1 st), Snabbhet (1 st), Suga liv (1 st), Sköld (1 st), Eldklot (2 st), Eldhav (1 st)						
Ogrin	2	0	-1	3	0	10
Magi nivå 2, Magisk pil (3 st), Styrka (1 st).						

**Vem vinner:** Om någon spelare tar död på den andres magiker och överlever med sin så vinner han/hon. Dör båda eller ingen så får man räkna poäng.



Varje dödad varelse	SPx2
Överlevande	SP
Fly med sin magiker	-5
Poäng för Hamal:	
Ogrin dödad	3
Poäng för Agrak	
Ogrin befriad	3

## 10.0 VARELSER

Här tas upp stridsvärdena på några av de vanligaste fantasy-varelserna.

	Orc	Ledare
SP	:2	3
A	:0	+1
S	:+1	+1
AF	:2	3
PF	:0	1
SNA	:10	
Förfll.:Land		

	Vätte	Ledare
SP	:1	2
A	:0	+1
S	:-1	+0
AF	:3	3
PF	:0	0
SNA	:10	
Förfll.:Land		

	Drake
SP	:5
A	:+1
S	:+3
AF	:2
PF	:3
SNA	:10
Förfll.:Flygande	



	Jätte
SP	:4
A	:-1
S	:+2
AF	:3
PF	:1
SNA	:10
Förfll.:Land	

## 11.0 ORDLISTA

### Anfallare

En varelse som precis gör en attack. Samma som angripare.

### Besvärjelse

Se Trollformel.

### Bärsärk

En varelse som går bärsärk blir fullständigt våldsam och tappar kontrollen över sina handlingar.

### Figur

En miniatyr i tenn som i Slagskugga motsvarar en (1) varelse.

### Magiker

Det samma som formelkastare och besvärjare. Varelse som kastar trollformler. Monster som kan magi kallas ofta shamaner.

### Maxförflyttning

Den högsta hastigheten en varelse kan röra sig med tanke på underlag och sånt.

### Pansar

Detsamma som PF (Passivt försvar).

### Scenario

Förutsättningar och mål för de varelser som är inblandade i ett parti Slagskugga.

### Stridsrunda

Består av fem faser.

### Svårighetsgrad

Ett mått på hur kraftfull en trollformel är.

### Trollformel

Det samma som besvärjelse, d.v.s. magisk kraft som formats till en speciell effekt. En varelse får endast kasta en trollformel per stridsrunda.

