

DUNDER & DRAKAR

Víntervíla í Veum

Ett äventyr för heroiska rollfigurer av första graden



Kapitel 1: Synopsis

Snön faller sakta utanför, men folket i Vårdala har svårt att njuta av den. Vinterhostan har slagit till hårt i år och byns förråd av skogsväna är uttömda. Det finns ju inget mer av växten att finna nu heller, när snötäcket lagt sig tjockt på marken. Utan det te som man brygger på örten, kommer många att duka under av den svåra sjukan.

Om inte...

Det sägs att runt Skogsfruns tjärn växer skogsväna och andra örter i överflöd mitt i vintern. Men vem eller vilka skulle ha mod och styrka nog att ta sig genom vinterskogen? Alla vet ju att vättarna springer omkring där. Och kanske värre saker än så. Finns det verkligen några modiga hjältar här omkring?

Byäldsten Gunnar Benstarke samlar invånarna på torget och förklarar det grymma läget. Men mitt under diskussionen översvämmas plötsligt byn av skrämda vilda djur som flyr från något ohyggligt inne i skogen. Det skall senare visa sig att det är en vit drake som har slagit sig ner i skogen, men det vet ingen om just nu. Några flyende rovdjur springer rakt mot spelarfigurerna och det blir en kort och brutal strid.

Efter striden jublar byn över sina nyfunna hjältar och Gunnar bönfäller dem att bege sig till skogsfruns tjärn för att samla skogsväna och därmed rädda byn. Naturligtvis gör de gärna det. Inte för att någon vet exakt var skogsfruns tjärn finns (alla känner någon som känner någon som varit där), men det är ju troligare att den ligger djupt inne i skogen än här i utkanten. Så hjältarna tar sikte mot skogens mitt och börjar vandra – till varningsorden från gamla tant Märta; "Ve oss, en stor ondska har kommit till vår skog. Ve oss."

Efter en timmas vandring kommer man till en öppen myr där en grupp av skogens värstingar plågar en stackars enhörning. Självklart läxar man upp vättarna och grylen på bästa sätt och hjälper enhörningen upp ur de isiga myrpolarna. Han talar

till dem telepatiskt och tackar dem för hjälpen. När han förstår att de söker efter skogsfruns tjärn, ger han dem en telepatisk vägvisning så att de enkelt hittar dit. Den ligger cirka två timmar bort från den här myren. Innan de skiljs åt, varnar enhörningen dem för en stor ondska som har kommit till skogen.

Halvvägs till målet, efter en timmas vandring, kommer man till en förtrollad glänta i skogen. Träden välver sina grenar till ett högt tak över gläntan och ett drygt meterhøgt stenblock reser sig i dess mitt likt ett naturlaltare. Skönheten förtas dock av att en häxa och hennes anhang håller på att vanhelga platsen (som förstås är helgad åt skogsfrun) genom en ondskefull ritual. En ny strid tar fart och häxans ritual är stoppad. Vid foten av altaret ligger en liten offergåva från någon fattig bybo, och det är ju lämpligt att hjältarna låter den ligga kvar här. Skogsfrun kommer att märka om någon stjäl den.

Ytterligare en halvtimme närmare målet stöter man ihop med en grupp alver som är på väg till skogsfrun i samma ärende. Om hjältarna inte uppträder hotfullt och fientligt, kommer det inte att vara speciellt svårt att alliera sig med dem. Deras hjälp kommer att vara till stor nytta i slutstriden.

Och denna slutstriden väntar dem nu. Vid skogsfruns tjärn har en vit drake slagit sig ner och roar sig med att frysa ner den enda platsen av sommar här i skogen. Skogsfrun kan inte ta form i närheten av hans kyla, utan kan bara maktlös se på när isen täcker hennes tjärn. Men våra hjältar är förstås inte maktlösa, utan dräper draken.

Skogsfrun tar gestalt och tackar hjältarna. Hon jagar bort det sista av drakens kyla och får området att fyllas av blommande skogsväna. Nog för både Vårdala och alvernas by.

Hjältarna återvänder till Vårdala med säckar fyllda av skogsväna och sinnen fyllda av erfarenhet.

Och en smak för nya äventyr...

Kapitel 2: Handling

Inledning

Gunnar Benstarke, byns äldste, håller möte på torget. Han förklarar situationen, att lagret av skogsväna är slut och att vinterhostan kommer att skörda många offer.

Någon annan ropar att "det ju växer skogsväna året om vid skogsfruns tjärn". "Men vilka vågar ge sig in i vinterskogen," ropar någon annan. "Där är ju fullt med vättar och annat oknytt så här års."

Just då kommer en grupp skrämda rovdjur flyende ur skogen och angriper folket på torget.

Situation 1

En grupp rovdjur är på väg rakt mot spelarfigureerna och om de inte stoppas är en kvinna med tre små barn nästa mål i deras färdlinje.

Tänk på att en strigel som sitter fast är svårare att få in en träff på, eftersom man måste hålla igen för att inte skada sig själv. Däremot är det bara en kort handling att försöka komma loss ur strigelns grepp. Man testar antingen Akrobatik mot strigelns (förhöjda) Reflexer eller Idrott mot strigelns Stabilitet. Medan strigeln har en fiende greppad, anses den befinna sig i samma ruta som fienden. Om man lyckas ta sig loss, får man även backa undan en meter från strigeln.

- 1 Raptor
- 4 Striglar

Anpassning: 4 spelare = -1 strigel; 6 spelare = +1 strigel.

Taktik: Striglarna flyger in först och sätter sig gärna i spelarfigurer med lättare pansar. Raptorn tar sikte på ett smaskigt byte, men ser till att den håller sig nära minst en strigel så att dess bett gör mer skada.

Efter striden: Byborna tittar lyckligt på sina nyfunna hjältar och Gunnar dunkar dem frejdigt i ryggen och säger, "Ni ser inte ut att ha några problem med elakt oknytt. Jag och vår by ber er att färdas till skogsfruns tjärn och hämta hem skogsväna åt oss".

Man får anta att spelarna gärna vill ut på äventyr, så de samlar ihop sina vapen och tar sikte mot skogens inre. Någon exakt vägvisning finns inte att få, men någonstans i skogens mitt får duga för stunden.

Just när de skall ge sig av, höjer gamla tant Märta rösten. "Det är ett dåligt tecken att rovdjuren flyr ut ur skogen på detta vis. En stor ondska har kommit

till vår skog, det säger jag er alla. Jag känner det i mina gamla knän. Ve oss alla."

Raptor		Grad 2 Bjässe
Liten naturlig best (reptil)		EP 125
LP 28; Sargad 14		Initiativ 13
PK 15; Stabilitet 17, Reflexer 15, Vilja 14		Uppfatta 18
Fart 6		
Normala handlingar		
↓ Bett ♦ Obegränsad		
Attack: Närstrid 1 (en fiende); +7 mot PK		
Träff: 1t6+6 skada eller 2t6+8 medan raptorn är inom 2 meter från en allierad.		
Sty 8	Hän 7	Int 0
Fys 10	Vis 4	Uts 4
Livsåskådning neutral		Språk —

Strigel		Grad 0 Luring
Liten naturlig best		EP 70
LP 4; Sargad 2		Initiativ 17
PK 16; Stabilitet 12, Reflexer 15, Vilja 9		Uppfatta 11
Fart 2, flyga 6		Mörkersyn
Särdrag		
Otäck blodsgulare		
Medan strigeln har en fiende greppad, erhåller strigeln en fördel av +5 på PK och Reflexer.		
Normala handlingar		
↓ Bett ♦ Obegränsad		
Förutsättning: Strigeln får inte ha en fiende greppad.		
Attack: Närstrid 1 (en fiende); +6 mot PK		
Träff: 1t4+3 skada och målet är greppat. Tills målet undflyr greppet drabbas det av fortgående 5 skada.		
Färdigheter Förstulenheter +9		
Sty 0	Hän 8	Int 0
Fys 2	Vis 2	Uts 0
Livsåskådning neutral		Språk —

Situation 2

En enhörning har gått ner sig i en myr. En grupp unga vättar anförda av en ung gryle roar sig med att kasta stenar på den, så att den inte skall orka ta sig upp. Enhörningen befinner sig några meter ut på myren, medan vättarna och grylen håller sig på torr och fast mark.

- 1 Ung gryle
- 5 Unga vättar

Anpassning: 4 spelare = -1 vätte; 6 spelare = +1 vätte.

Taktik: Ingen av dessa värstingar är speciellt erfarna, så de kommer inte att ha någon lysande taktik. Vättarna försöker dock använda sin *kila fram* och *vättetaktik* för att få omringning mot sin fiende och därmed göra mer skada. Grylen tycker om att

ge sig på ensamma fiender eftersom han har mycket lättare att få in träffar på dem.

Efter striden: Det är enkelt att hjälpa enhörningen upp när vättarna och grylen är borta. Enhörningen är förstas mycket tacksam och tackar dem med sin telepatiska stämma. Om de berättar att de söker efter skogsfruns tjärn, ger han dem en telepatiskt bild av hur den ser ut och exakt var den ligger. Det visar sig att den ligger cirka två timmars vandring härifrån och man tar ut en ny och bättre riktning.

Innan hjältarna skiljs från enhörningen, varnar han dem för en stor ondska som han känner har kommit till skogen.

Vätte, ung		Grad 0 Spanare
Liten naturlig humanoid		EP 70
LP 8; Sargad 4		Initiativ 16
PK 16; Stabilitet 14, Reflexer 16, Vilja 11		Uppfatta 13
Fart 6		Nattsyn
Särdrag		
Utnyttja underläge		
Vätten erhåller 1t6 extra skada mot mål som är i Underläge mot den.		
Normala handlingar		
† Kortsvärd (vapen) ♦ Obegränsad		
Attack: Närstrid 1 (en fiende); +6 mot PK		
Träff: 1t6+4 skada och vätten glider 1 meter.		
⊕ Dolk (vapen) ♦ Obegränsad		
Attack: Avstånd 10 (en fiende); +6 mot PK		
Träff: 1t4+3 skada.		
Korta handlingar		
Kila fram ♦ Obegränsad		
Effekt: Vätten glider 3 meter		
Villkorade handlingar		
Vättetaktik ♦ Obegränsad		
Reaktion: En närstridsattack missar vätten.		
Effekt: Vätten glider 1 meter.		
Färdigheter Förstulenhet +9, Tjuveri +9		
Sty 5	Hän 9	Int 0
Fys 6	Vis 6	Uts 0
Livsåskådning ond		Språk allmän, vätte
Utrustning läderpansar, lätt sköld, kortsvärd, 2 dolkar		

Gryle, ung		Grad 2 Bjässe
Medelstor naturlig humanoid		EP 125
LP 24; Sargad 12		Initiativ 15
PK 15; Stabilitet 17, Reflexer 17, Vilja 12		Uppfatta 18
Fart 6		Nattsyn
Särdrag		
En i taget		
Grylen erhåller en fördel av +4 på attackslag mot fiender som inte har några allierade intill sig.		
Normala handlingar		
† Morgonstjärna (vapen) ♦ Obegränsad		
Attack: Närstrid 1 (en fiende); +7 mot PK		
Träff: 1t8+7 skada.		
⊕ Kortyx (vapen) ♦ Obegränsad		
Attack: Avstånd 10 (en fiende); +7 mot PK		
Träff: 1t6+4 skada.		
Färdigheter Förstulenhet +11		
Sty 11	Hän 11	Int 0
Fys 6	Vis 4	Uts 1
Livsåskådning ond		Språk allmän, vätte
Utrustning läderpansar, morgonstjärna, 2 kortyxor		

Situation 3

En häxa och hennes illvättar håller på att vanhelga en helig offerplats i skogen. Träden bildar ett tak över platsen och ett stenblock bildar ett naturligare i gläntans mitt. Häxan har hängt upp ekorrar i stryppsnaor över altarstenen och roar sig med att se dem dö sakta medan hon piskar dem med en kvist. Illvättarna tittar på, men håller ett vakande öga mot skogen. I träden ovanför häxan sitter en flock dödskråkor som lyder häxan.

- 1 Häxa
- 3 Illvättar
- 7 Dödskråkor (hejdukar)

Anpassning: 4 spelare = -1 illvätte, -2 dödskråkor; 6 spelare = +1 illvätte, +2 dödskråkor.

Taktik: Häxan håller sig på avstånd så gott det går. Hennes dödskråkor flyger till hennes hjälp och ger sig i första hand på fiender som angriper häxan. Illvättarna bildar en mur framför sin härskarinna och avancerar mot fienden.

Efter striden: Vid foten av altarstenen ligger det ett rostigt skrin (SG 11 att öppna med Tjuveri) som innehåller tre kopparpengar. Detta är en offergåva till skogsfrun från någon fattig bybo och skrinet har uppenbarligen legat här några månader. Det borde vara uppenbart att det inte tillhör häxan man inte bör stjäla från det. Skogsfrun kommer att märka om någon stjälar hennes offergåva och anklaga tjuven när de möts vid tjärnen senare.

Häxa		Grad 3 Elitpåverkare	
Medelstor naturlig humanoid		EP 300	
LP 39; Sargad 19			Initiativ 12
PK 17; Stabilitet 13, Reflexer 14, Vilja 17			Uppfatta 13
Fart 6			
Räddningsslag +2; Impulspoäng 1			
Normala handlingar			
↓ Hemska naglar (toxisk) ♦ Obegränsad			
Attack: Närstrid (en fiende); +7 mot PK			
Träff: 1t4+2 skada och fortgående 5 toxisk skada (RS)			
⊕ Otänkbar smuts ♦ Obegränsad			
Attack: Avstånd 5/10 (en fiende); +5 mot Reflexer			
Träff: 1t4+5 skada och målet drabbas av en nackdel av -2 på alla attackslag.			
⊕ Häxans förbannelse (syra) ♦ Omladdning ☒ ☒			
Attack: Avstånd 10 (en fiende); +5 mot Stabilitet			
Träff: Målet blir förblindat (RS) och häxan kan utföra en sekundärattack			
Sekundärattack: Utbrott 1 från primärmålet; +5 mot Reflexer			
Träff: 1t6+6 syraskada och fortgående 2 syraskada (RS)			
Färdigheter Kuva +11, Mystik +9			
Sty 3	Hän 4	Int 6	
Fys 1	Vis 3	Uts 10	
Livsaskådning kaotisk ond		Språk allmän, vätte	

Illvätte, spjutbärare		Grad 1 Spanare	
Medelstor naturlig humanoid		EP 100	
LP 15; Sargad 7			Initiativ 14
PK 16; Stabilitet 16, Reflexer 14, Vilja 12			Uppfatta 13
Fart 6	Nattsyn		
Särdrag			
Hotande räckvidd			
Illväkten kan utföra gratisattacker mot fiender som befinner sig 2 meter bort.			
Normala handlingar			
↓ Långspjut (vapen) ♦ Obegränsad			
Attack: Närstrid 2 (en fiende); +6 mot PK			
Träff: 1t10+3 skada.			
⊕ Kastspjut (vapen) ♦ Obegränsad			
Attack: Avstånd 20 (en fiende); +6 mot PK			
Träff: 1t6+5 skada.			
Korta handlingar			
Falang ♦ Obegränsad			
Effekt: Intill utbrott 1 (varje allierad inom utbrottet). Illväkten och varje mål kan glida 1 meter som en fri handling. Varje mål måste sluta sin glidning i en ruta intill illväkten.			
Villkorade handlingar			
Taktisk reträtt ♦ Obegränsad			
Reaktion: En fiende förflyttar sig intill illväkten.			
Effekt: Illväkten glider 3 meter.			
Sty 10	Hän 6	Int 2	
Fys 7	Vis 5	Uts 1	
Livsaskådning ond		Språk allmän, vätte	
Utrustning ringbrynja, långspjut, 6 kastspjut			

Dödskråka		Grad 0 Hejduk	
Medelstor naturlig best		EP 14	
LP 1; Räddningsslag mot missar och autoskada			Initiativ 15
PK 16; Stabilitet 16, Reflexer 15, Vilja 11			Uppfatta 15
Fart 4, flyga 10	Mörkersyn		
Immun sjukdom, gift; Motstå 10 nekrotisk; Sårbar 5 strålande			
Normala handlingar			
↓ Bett ♦ Obegränsad			
Attack: Närstrid 2 (en fiende); +6 mot PK			
Träff: 1 skada			
⊕ Klo ♦ Obegränsad			
Attack: Närstrid (en fiende); +6 mot PK			
Träff: 1 skada			
⊕ Riv och slit ♦ Obegränsad			
Effekt: Dödskråkan kan utföra ett bett och två klo mot samma mål			
⊕ Skrämmande dykning ♦ Obegränsad			
Effekt: Dödskråkan kan flyga sin fart och utföra ett bett varsohelst utmed färdvägen. Målet för bettet har ingen möjlighet att utföra gratisattacker mot dödskråkan under den här förflyttningen och om bettet träfar, kan dödskråkan utföra en sekundärattack.			
Sekundärmål: Fienden som träffades av bettet			
Sekundärattack: +4 mot Vilja			
Träff: Målet drabbas av -2 på alla försvar.			
⊕ Ondskefullt kraxande (fruktan) ♦ Omladdning ☒ ☒			
Attack: Utbredning 5; döva varelser är immuna; +4 mot Vilja			
Träff: Målet drabbas av en nackdel av -2 på alla försvar.			
Sty 10	Hän 8	Int 0	
Fys 6	Vis 0	Uts 0	
Livsaskådning neutral		Språk —	

Situation 4

En grupp alver är också på väg mot tjärnen för att hämta skogsväna. De är inte direkt fientliga, så de kan övertalas att hjälpa till. Om man har hjälp av alverna, har gruppen ett antal marker under nästa strid. En mark kan spelas ut precis när som helst av vem som helst och ger +4 på ett attackslag eller +4 på ett försvar. Antalet marker är nio minus antalet spelarfigurer, men potten av marker är alltså gemensam och ingen kan göra anspråk på dem mer än någon annan. Markerna symboliserar att alverna hjälper till med välriktade pilskott och gör att spelledaren slipper att spela en hel grupp alver individuellt i slutstriden mot draken.

Situation 5

Vid tjärnen har en ung vit drake slagit sig ner. Han ogillar värmen runt tjärnen och försöker frysa ner området. Ytan på tjärnen har redan täcks av ett lager is och frosten ligger tungt över den skogsväna som växer här.

- 1 Vit drake (mycket ung)

Anpassning: Ingen anpassning. Men mängden hjälp från alverna från situation 4, fungerar som en anpassning i den här striden.

Taktik: Draken tycker inte om att bli störd och angriper genast. Den har ju *naturlig dråpare* på

initiativ 22, vilket förmodligen är först av alla. Men med en fart på 6 lär han inte hinna fram och göra någon skada med den i första draget, så han använder den initialt bara till att positionera sig på en strategisk plats. Han försöker använda sin andedräkt så fort som möjligt, men sparar gärna sina impulsöäng tills han blir sargad. Glöm inte bort drakens *svanssnärt* och *sargat väsende*.

Efter striden: Skogsfrun tar gestalt framför hjältarna och är mycket tacksam att de besegrade draken. Hon höjer armarna och isen på tjärnen smälter bort och frosten försvinner från blommorna runt den. Om någon stal hennes offergåva vid situation 3, kommer hon att konfrontera den personen nu och kräva att den återlämnas. Men hon kommer ändå att tillåta att hjältarna och alverna samlar ihop så mycket skogsväna de kan bära.

När hjältarna återkommer till Vårdala efter en händelslös vandring tillbaka genom skogen, tas de förstas emot som de stora hjältar de är.

Vit drake, ung		Grad 3 Solobjässe
Stor naturlig magisk best (drake)		EP 600
LP 108; Sargad 54		Initiativ 12
PK 15; Stabilitet 17, Reflexer 15, Vilja 12		Uppfatta 20
Fart 6, flyga 6		Mörkersyn
Motstå 10 köld		
Räddningsslag +5; Impulsöäng 2		
Särdrag		
Iskallt raseri		
Medan draken är sargad, är dess träffar en fatalitet om tärningen visar 17–20.		
Återhämtning		
När draken slutar sitt drag, försvinner automatiskt all påverkan som gör den omtumlad, omtöcknad eller dominerad.		
Naturlig dräpare		
På ett initiativvärde av 10 + dess normala initiativ kan draken använda en fri handling till att förflytta sig sin fart. Under denna förflyttning erhåller draken Motstå 5 allt och kan röra sig genom fienders rutor. Varje gång draken rör sig in i en ny fiendes ruta, kan den utföra en <i>klo</i> mot den fienden. Om attacken träffar, slås målet även omkull liggande. Om draken är förhindrad från att utföra fria handlingar av någon påverkan, försvinner istället denna påverkan i detta ögonblick.		
Normala handlingar		
↓ Bett (köld) ♦ Obegränsad		
Attack: Närstrid 2 (en fiende); +7 mot PK		
Träff: 1t10+10 köldskada		
Miss: Halv skada		
⊕ Klo ♦ Obegränsad		
Attack: Närstrid 2 (en fiende); +7 mot PK		
Träff: 1t10+7 skada		
⊕ Ursinne ♦ Obegränsad		
Effekt: Draken utför två <i>klo</i>		
↩ Andedräkt (köld) ♦ Omladdning [☒] [☒]		
Attack: Intill utbredning 5 (varje varelse inom utbredningen); +5 mot Reflexer		
Träff: 1t10+9 köldskada och målet är nersaktat (RS)		
Miss: Halv skada		
Villkorade handlingar		
⊕ Svanssnärt ♦ Obegränsad		
Reaktion: En fiende som omringar draken träffar den		
Attack: Närstrid 2 (utlösande fienden); +5 mot Stabilitet		
Träff: 1t8+6 skada och målet knuffas 5 meter		
↩ Sargat väsende ♦ Situation		
Reaktion: Draken blir sargad		
Effekt: Draken laddar om <i>andedräkt</i> och använder den omedelbart.		
Färdigheter Idrott +11		
Sty 10	Hän 3	Int 0
Fys 10	Vis 7	Uts 0
Livsåskådning ond		Språk allmän, drakiska

Kapitel 3: Rollfigurer

Altos "benknäckaren"

Man, krigare, dvärg

Du är en gladiator som fått din frihet. Som gladiator var du mäktig berömd och en av de bästa. Du var ganska brutal och kaotisk i din ungdom och har fortfarande ett hetsigt humör.

Som krigare är din stridsroll försvar. Du använder dina talanger till att hindra fienden att nå fram till dina svagare kamrater.

Olgar Nox

Man, präst, människa

Du är en präst som dyrkar en god döds gud. Vid första anblicken verkar du ofta lite suspekt, speciellt som du går omkring helt klädd i svart. Du har inte sällan svårt att bli förstörd och många fruktar dig, fastän du är snäll och timid. Du stannar ibland när du blir nervös och väljer helst att stå tyst i sådana lägen. Du blir lätt förälskad och faller ofta för handlingskraftiga kvinnor.

Som präst är din stridsroll understöd. Du använder dina talanger till att stötta och hjälpa dina kamrater.

Calidor

Man, magiker, människa

Du är väldigt intelligent, men har fått för dig att alla andra raser är underlägsna. Du vill egentligen ganska väl, men har en fix idé att du hela tiden måste hjälpa alla andra underutvecklade raser (speciellt alla orcher som behöver ordentligt med råd och massa hjälp att lämna sitt onda och kaotiska leverne).

Som magiker är din stridsroll kontroll. Du använder dina talanger till att göra livet svårare för fienden, hindra dem och förstöra deras planer.

Thalia

Kvinna, krigare, människa

Du är en krigare som vikt ditt liv åt en mystisk kraft. Du håller alltid koll på andra och skyddar de svaga, fattiga och oskyldiga. Du har ett starkt kontrollbehov och är rätt så nitisk och kategorisk. Din far dog i fängelse när du var ung, oskyldigt dömd bara för att han var en person som råkade vara på fel plats vid fel tillfälle.

Som krigare är din stridsroll försvar. Du använder dina talanger till att straffa fiender som attackerar dina svagare kamrater.

Jonda

Kvinna, jägare, alv

Du är en kvinna som älskar naturen och drömmer om stora äventyr. Tidigare händelser har gett dig ganska svår klaustrofobi och du hatar att bli fastbunden eller vara i trånga utrymmen. Du drömmer om att jaga demoniska varelser och gör det till din livsuppgift. Du är oftast klädd i svart pansar.

Som jägare är din stridsroll slagkraft. Du utser ditt byte och angriper det snabbt och smidigt med dina vapen.

Ari

Kvinna, rackare, alv

Du har försörjt dig (och din late pojkvän) som inbrottsstjuv i många år nu, men efter att pojkvännen misshandlat dig högg du ner honom och flydde staden. Du var känd som Nattskuggan, men signalementet var aldrig det bästa och nu har du klippt håret kort och färgat det svart. Förhoppningsvis kan du få lägga det livet bakom dig.

Du känner att folk, speciellt kvinnor, borde lära sig att klara sig själva mer här i livet. Som du.

Som rackare är din stridsroll slagkraft. Du utmanövrerar fienden så att de hamnar i Underläge och oskadliggör dem sedan en och en.