Drakar och Demoner

I. ROLLPERSONEN

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

DRAKAR OCH DEMONER

BOK I:

ROLLPERSONEN

INNEHÅLL

FÖRORD 2
INTRODUKTION 3
Vad är ett rollspel? 4
Utrustning 4
Att komma igång 5
Rollpersonen 5
Slutnotis 7
HUR DU SKAPAR EN ROLLPERSON 8
Ras 9
Yrke 11
Bard 12
Helare 13
Krigare 14
Lärd man 15
Lönnmördare 16
Magiker 17
Munk 18
Sjöfarare 19
Riddare 20
Tjuv 21
Utbygdsjägare 22
Kön 23
Grundegenskaper 23
Kroppspoäng 24
Skadebonus 25
Förflyttning 25
Särskilda förmågor 25
Svärdshand 27
Socialt stånd 27
Startkapital 27
Ålder 28
Startfärdigheter 28
Utseende och bakgrund 31
Utrustning 31
Ett enklare framslagningssystem 32
Rollformuläret 33
FÄRDIGHETER 34
Allmänt 35
Färdighetskategorier 35
Färdighetstabellen 36
Chans att lyckas (CL) 37
Grundegenskapsslag 37
Att skapa egna färdigheter 39
PRIMÄRA FÄRDIGHETER 40
Bluffa 40
Finna dolda ting 40
Första hjälpen 40
Gömma sig 40
Hoppa 40
Klättra 40
Köpslå 41
Lyssna 41
Läsa/Skriva Modersmål 42
Rida 42
Sjunga 43
Slagsmål 43
Smyga 43
Spåra 43
Stjäla föremål 44
Tala modersmål 44
Upptäcka fara 44
Värdera 44
Övertala 44
SEKUNDÄRA FÄRDIGHETER 45
Administration 45
Akrobatik 45
Alkemi 45
Astrologi 45
Avväpna 46
Buktala 46
Bärsärkagång 46
Dans 46
Djurhelning 46
Djurträning 46
Dolk 47
Dra vapen 47
Drogkunskap 47
Förfalskning 47
Geografi 48
Geologi 48
Giftkunskap 48
Gyckelkonster 48
Hantera fällor 49
Hantverk 49
Hasardspel 50
Heraldik 50
Historia 50
Hypnotisera 50
Knopar 51
Kulturkännedom 51
Kunskap om demoner 51
Kunskap om magi 51
Kunskap om odöda 51
Känna magi 51
Låsdyrkning 52
Läkekonst 52
Läppläsning 52
Läsa/Skriva främmande språk 52
Magisk kanalisering 53
Magiskolor 53
Massage 53
Muta 54
Målning 54
Navigera 54
Orientering 54
Räkning 55
Schack & brädspel 55
Simma 55
Sjökunnighet 55
Skådespeleri 55
Spela instrument 56
Språkkunskap 56
Spå väder 56
Stavhopp 56
Stridskonster 56
Tala främmande språk 58
Teckenspråk 59
Trästav 59
Två vapen 59
Undre världen 59
Vapenfärdigheter 60
Zoologi 61
Änterhake 61
Örtkunskap 61
Överlevnad 62
HUR MAN BLIR BÄTTRE 63
Hur man kan höja sin PSY 64
Hjältedåd 64

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Projektledning:
Henrik Strandberg

Konstruktion:
Henrik Strandberg, Lars-Åke Thor, Anders Blixt, Marcus Thorell

Lite mindre konstruktion:
Johan Anglemark, Åke Eldberg, Olle Sahlin

Redigering:
Henrik Strandberg

Omslag:
Michael Whelan

Illustrationer:
Bob Giadrosich

Grafisk form & original:
Håkan Ackegård

Produktion:
Nils Gulliksson

Speltest:
Johan Anglemark, Johan Sjöberg, Filip Alexandersson, Valentin Katavic, Svante Rendahl

Tack till:
Michael Petersén, Leif Eurén, Nils Gulliksson, Håkan Ackegård, Stefan Thulin, Klas Berndal, Fredrik Malmberg, Michael Stenmark, Peter Lindman

Repro: Hagbergs repro **Tryck:** Tryckproduktion Copyright © 1991 Target Games AB

FÖRORD

Sommaren 1982 gav Äventyrsspel ut den allra första upplagan av *Drakar och Demoner* och inledde därmed en ny tradition av rollspelande i Sverige — på svenska. Den allra första upplagan av spelet var mycket enkel och i takt med att intresset och kraven från våra spelare ökade, så modifierades, korrigerades och kompletterades reglerna i flera nya upplagor. I det spel du nu håller i din hand återstår nästan ingenting av den ursprungliga versionen, bortsett från namnet och genren.

För den stora publiken är rollspel och *Drakar och Demoner* i dag synonymt — spelet är det överlägset mest kända och spridda i Sverige. Det finns i dag ett rollspel i ungefär vart tjugonde hem i Sverige — en utveckling som ingen av oss kunde drömma om när vi kom med det första spelet för nästan tio år sedan. Detta gör också Sverige till det överlägset 'rollspelstätaste' landet i världen. Orsaken till denna utveckling kan man bara spekulera i, men det är ingen slump att just *Drakar och Demoner*, med sitt snabba, enkla och lättinlärda regelsystem, spännande spelmiljö och mängder av tillbehör blivit populärast.

Vi hoppas att du får lika stor glädje med den här tredje omarbetade upplagan av *Drakar och Demoner* som alla landets tiotusentals rollspelare fått under de tio år som har gått sedan Äventyrsspel startade den svenska rollspelstraditionen.

Om du har några frågor angående reglerna så går det bra att skriva till oss på adressen:

Äventyrsspel
Åsögatan 115
116 24 STOCKHOLM

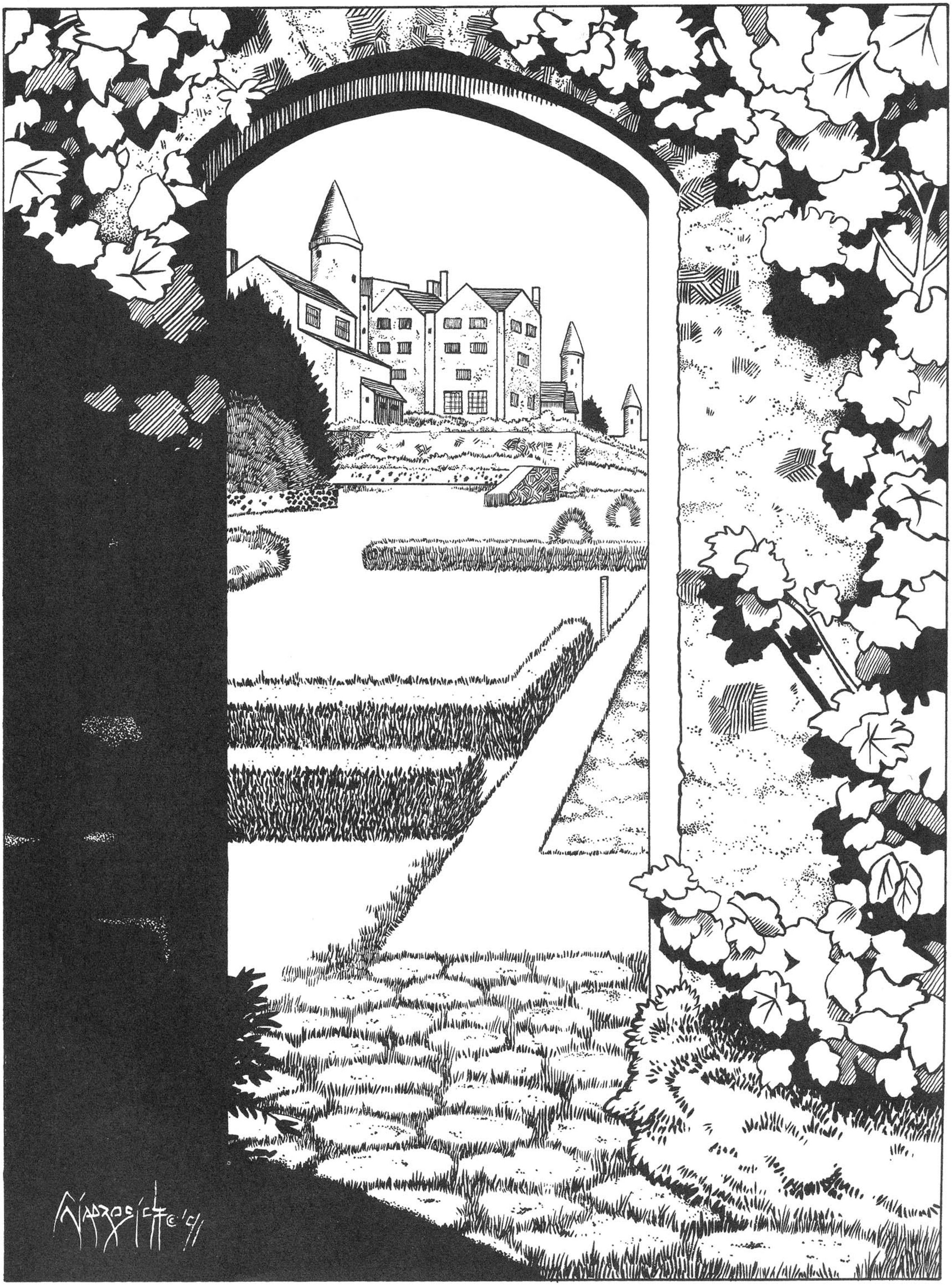
Märk kuvertet "Regelfråga". För att vara garanterad att få svar bör du skicka med ett frankerat svarskuvert med ditt eget namn och adress på. Som ni kanske förstår så går det mesta av vår tid till att konstruera nya spel, så vi vill helst att du formulerar dina frågor så att de kan besvaras med "Ja", "Nej" eller en mycket kort mening.

Tillägg och alternativ till reglerna samt äventyr, kampanjidéer och annat intressant, dyker också regelbundet upp i rollspelstidningen Sinkadus, som utkommer med fem nummer per år. Hit kan du givetvis också skicka egna synpunkter, frågor och bidrag som kan vara av intresse för andra *Drakar och Demoner*-spelare. Adressen är densamma som ovan, men märk kuvertet "Sinkadus".

Stockholm februari 1991
— Henrik Strandberg

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

INTRODUKTION



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

VAD ÄR ETT ROLLSPEL?

Glöm allt du har lärt dig om spel. Ett rollspel är inte ett spel i vanlig mening, utan snarare handlar det om att du tillsammans med några av dina vänner kan få uppleva en serie äventyr som äger rum i en värld långt bortom vardagens jämna lunk. Ett rollspel kan jämföras med en fantasy-film eller en gammal saga, men med skillnaden att spelarna, som sköter huvudrollsinnehavarna, får skriva sina egna manus medan spelledaren/regissören sköter intrigen, birollerna, statisterna och miljön. Spelets mål är inte att vinna eller förlora, utan att uppleva spännande äventyr och utföra stordåd som inte står sagornas hjältar efter och på detta sätt skapa sina egna fantastiska historier och hjältar. Dem du spelar med är oftast inte motståndare utan partners som du bör samarbeta med.

Grunden i rollspelet är rollpersonen. När du träder in i *Drakar och Demoners* fantasivärld så tar du på dig en helt annan persons egenskaper och förmågor. Detta är din rollperson och det är honom eller henne du ska agera som i äventyren. För att fortsätta parallellen med filmen; det är den roll du spelar. Rollpersonen är inte du själv, utan en annan person, liksom man skiljer på skådespelaren som person och den roll han spelar i filmen.

Din rollpersom har vissa egenskaper som man fastställer innan man börjar spela och beskriver med hjälp av siffror. Siffrorna talar om hur stark, intelligent, smidig o. s. v. han är. Dessa egenskaper kallar vi grundegenskaper och siffrorna för grundegenskapsvärden. Din rollperson är dock inte oföränderlig; med tiden skaffar han sig erfarenhet och kunskaper på många områden, vilket anges med färdigheter.

Hur din rollperson är till sinnelaget bestämmer du helt själv innan du börjar spela. Vill du ha en lugn och tillbakadragen rollperson skall du naturligtvis agera lugnt och tillbakadraget i de situationer som han ställs inför när du spelar. Har du bestämt att din rollperson skall vara framfusig och företagsam blir det roligare om du verkligen låter honom vara sådan gentemot de andra spelarnas rollpersoner.

SPELLEDAREN

Spelledaren är spelets viktigaste person. Det är han som skapar världen där spelarnas rollpersoner lever. Han bestämmer hur världen skall ska se ut, vilka som bor där, vad de gör och vad de tycker om dig. Han hittar också på de situationer du ställs inför. Det är bara spelledaren som behöver behärska reglerna. Spelarna ska koncentrera sig på att spela sina rollpersoner.

Spelledaren utformar alltså världen, men det är reglerna som ger riktlinjer för hur allt som sker i den händer. Så snart en rollperson försöker göra någonting, finns det regler som visar hur stor chans han har att lyckas. Tänk dig att din rollperson försöker dyrka upp en låst dörr. Klarar han av det? Det beror på en av hans färdigheter, Dyrka upp lås, samt hur invecklat låset är. Med hjälp av tabeller och tärningsslag kan man sedan avgöra om han lyckas eller inte.

SAMARBETE ELLER TÄVLAN?

När ni spelar rollspel gör ni det tillsammans och hjälps åt för att nå ert mål. När ni tillsammans låter er fantasi flöda kan man skapa en berättelse som blir mycket spännande därför att ingen vet i förväg vad som kommer att hända.

I de flesta sällskapsspel handlar det om att någon eller några ska vinna. I ett rollspel kämpar ni dock inte mot varandra, utan mot de faror som era rollpersoner möter i spelvärlden. Ni måste samarbeta om ni ska kunna klara er i ett slagsmål mot en grupp stråtrövare eller blodtörstiga vättar. Att förlora betyder i det här sammanhanget att man t. ex. blir av med sitt liv eller sina surt förvärvade pengar. Att vinna kan vara att klara sig levande genom svartfolkens grottor eller att rädda en prinsessa från mörkermagikernas klor. En viktig del av framgången är också att din rollperson samlar erfarenhet och blir skickligare. Hur du bär dig åt för att lyckas väljer du själv; vill du gå den hårda vägen är riskerna och spänningen större; går du lugnare fram får du tänka mer för att hitta elegantare lösningar.

Faran är en väsentlig del av rollspelet. Mest spännande är det när man agerar i liv-och-död-situationer. Du kan som spelare i ett rollspel ge dig in i livsfarliga äventyr utan att löpa någon personlig risk. Det är din rollperson som utsätts för alla faror och drabbas av alla skador. Om din rollperson stryker med på kuppen är det bara att greja en ny och med friska krafter sticka ut och äventyra igen.

UTRUSTNING

I spelets låda finns några olika prylar som ska hjälpa till när du spelar eller spelleder *Drakar och Demoner.*

ROLLFORMULÄR

Rollformuläret är en blankett för rollpersoner. Där kan du fylla i dess grundegenskaper, färdigheter och andra data och ha dem lätt tillgängliga under spelets gång. Även spelledaren behöver hålla reda på sina rollpersoner (spelledarpersoner — SLP) och kan antingen fylla i rollformulär för dem eller för anteckningar på vanliga pappersark.

Ett tips — skriv med blyerts på rollformuläret. Vad som helst kan hända, och många speldata kan komma att förändras under spelets gång.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

TÄRNINGAR

I boxen hittar du också fem tärningar. Den sexsidiga kuben känner du igen från vanliga spel men de andra fyra ser lite ovanliga ut. De åtta–, tio– och tjugosidiga tärningarna slås på vanligt sätt.

Den pyramidformiga fyrsidiga tärningen är däremot lite speciell. Du kan ju inte avläsa resultatet från ovansidan. I stället ser du på siffrorna som står på tärningens sidor. Den siffra som står rättvänt, d. v. s horisontellt, är tärningens utfall.

På den tiosidiga tärningen betyder resultatet 0 i själva verket 10.

Tärning förkortas med bokstaven T. Efter T:et anges vilken slags tärning du ska använda och siffran före T:et visar hur många gånger du ska slå. 2T6 betyder alltså att du ska slå en sexsidig tärning två gånger och lägga samman resultatet. Om du slår 2T6 och får 3 och 5 blir reslutatet av tärningskastet 8.

Specialfall

I bland nämns T3, en tresidig tärning. Någon sådan existerar inte, utan du ska slå en sexsidig och avläsa 1 och 2 som '1', 3 och 4 som '2' och 5 och 6 som '3'.

En tvåsidig tärning, T2, slås också med en sexsidig, men 1, 2 och 3 är '1' och 4, 5 och 6 är '2'.

Procenttärningar

Ibland frågas efter 1T100. Den kombination kallas procenttärning och slås med två tiosidiga tärningar. Först slår du en tärning för att fastställa entalssiffran och sedan slår du en tärning för tiotalssiffran. På detta sätt får du ett värde mellan 1 och 100. Resultatet '00' betyder 100.

Exempel: Om entalstärningen visar 5 och tiotalstärningen visar 6 så får du 65.

Modifierade tärningsslag

Ibland står det t. ex. att du ska slå 2T6+2. Detta innebär att du ska slå två sexisidiga tärningar, summera resultatet och sedan lägga 2 till summan.

Exempel: Du slår 2T6+2 och får 3 och 2. Resultatet blir då 3+2+2=7.

FIGURER OCH GOLVPLANER

För att göra rollspelandet lite mer jordnära så finns det tenn– och plastfigurer som föreställer olika monster och rollpersoner. Med hjälp av figurerna kan du t. ex. snabbt se var alla står i en strid eller i vilken ordning ni går genom en grottgång, vilket i bland är ganska viktigt. Den färdigtryckta, rutiga golvplanen kan du använda som spelplan, men det går lika bra att använda rutigt papper och rita själv.

ATT KOMMA IGÅNG

I den här lådan medföljer ett enkelt introduktionsäventyr som ni kan använda för att komma igång direkt. Spelledaren måste dock läsa igenom reglerna *översiktligt* och äventyret noggrant innan ni kan börja spela.

ROLLPERSONEN

GRUNDEGENSKAPERNA

Din rollperson består i grunden av sju stycken *grundegenskapsvärden*, värden som oftast ligger någonstans mellan 3 och 18, som visar hur rollpersonen är. Ju högre värde, desto bättre. De sju grundegenskaperna är:

- Styrka (förkortas hädanefter STY)
- Fysik (FYS)
- Smidighet (SMI)
- Intelligens (INT)
- Psyke (PSY)
- Karisma (KAR)
- Storlek (STO)

STY

STY står för styrka och är dels ett mått på din rena muskelstyrka, dels ett mått på hur väl du kan utnyttja den på bästa möjliga sätt. STY är en viktig grundegenskap när du skall slåss eftersom den avgör hur mycket skada du utdelar i närstrid. STY avgör också hur mycket utrustning du orkar bära med dig och hur tung rustning du orkar med.

FYS

FYS står för fysik och är ett mått på din hälsa, uthållighet, motståndskraft mot gifter och sjukdomar, härdighet mot väder och vind, samt förmåga att tåla skador. Ju högre FYS du har, desto bättre kondition har du och desto mera skada tål du. Liksom STY är detta en viktig egenskap för rollpersoner som är krigare.

SMI

SMI står för smidighet och är en viktig grundegenskap för alla yrken. SMI avgör en mängd saker, bl. a. snabbhet, träffsäkerhet, rörlighet, uppfattningsförmåga, kroppskontroll, vighet och förmåga till precisionsarbete. Ditt värde i SMI används ofta då du t. ex. skall kasta dig undan ett fallande klippblock eller en anfallande varg, samt då man skall avgöra vem som

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

anfaller först i en strid. Kort kan sägas att en person med låg SMI är ganska klumpig, orörlig och okoordinerad, medan en person med hög SMI är snabb, smidig, lättfotad och fingerfärdig.

INT

INT står för intelligens och är ett mått på hur lätt eller svårt du har att förstå och lära dig saker. Denna grundegenskap är mycket viktig för magiker, eftersom dessa måste kunna hålla en mängd komplicerade besvärjelser i minnet. En intelligent person har också lättare att lära sig nya färdigheter. INT kan också användas för att se om din rollperson kommer på någonting som du själv inte kommer på, och tvärtom.

PSY

PSY står för psykisk kraft och omfattar ganska mycket; magisk kraft, självdisciplin, tur, envishet, intuition, iakttagelseförmåga och motståndskraft mot magi. PSY är en viktig egenskap för alla slags rollpersoner, men främst för magiker, som måste ha hög PSY för att kunna använda sig av besvärjelser.

KAR

KAR står för karisma och innefattar sådant som din personliga charm, utstrålning, ledaregenskaper och i viss mån utseende. Om du har hög KAR är det större chans att du kan övertala människor att göra som du vill och det är större chans att du blir vänligt bemött av främlingar. En person med låg KAR verkar däremot rätt trist i andras ögon och kan ha svårt att förhandla eller övertala folk.

STO

STO står för din storlek och används främst för att beräkna hur mycket skada du tål, tillsammans med FYS, samt hur mycket skada du kan utdela, tillsammans med din STY. STO kan också användas då du försöker smyga eller gömma dig, då någon försöker knuffa omkull dig, eller då man slumpmässigt skall avgöra om du träffas av kringflygande föremål. STO är en kombination av längd och vikt, enligt nedanstående tabell:

STO	Vikt i kg	Längd i cm
1	1–9	10–60
2	10–18	40–110
3	19–27	60–120
4	28–36	75–130
5	37–45	90–140
6	46–50	110–150
7	51–55	130–160
8	56–60	140–170
9	61–65	150–175
10	66–70	155–180
11	71–75	160–180
12	76–80	160–180
13	81–85	165–185
14	86–90	170–185
15	91–95	175–190
16	96–100	180–195
17	101–110	185–200
18	111–120	190–205
19	121–130	200–210
20	131–140	205–220
21	141–150	210–230

Värdena är mycket ungefärliga och varierar främst beroende på ras och STY. Hög STY = välj en längd närmare det mindre värdet; låg STY = välj en längd närmare det större värdet. Dvärgar väger STY kg mer än tabellen visar. Alver väger (20–STY) kg mindre än vad tabellen visar.

FÄRDIGHETER

Som förklarats ovan så är grundegenskaperna ett mått på din rollpersons personliga *egenskaper*. Dessa är ganska oföränderliga och fungerar bara som grund för allt som du sedan skall lära dig. Det som du lär dig kallas för *färdigheter* och täcker upp sådant som erfarenheter och kunskaper, d. v. s. sådant som du lärt dig.

Hur duktig du är i en färdighet uttrycks i ett *färdighetsvärde* (förkortas hädanefter FV) som oftast ligger någonstans mellan 1 och 20. Har man FV 1 i en färdighet innebär detta att du är en fullständig nybörjare, medan ett högt FV, uppemot 15–20, innebär att du är i det närmaste fullärd.

Alla färdigheter är baserade på en grundegenskap, t. ex. INT för Örtkunskap, SMI för Simma eller KAR för Skådespeleri. Grundegenskapen ger dig gratis FV i vissa färdigheter när du skapar din rollperson, men den kan också vara begränsande för hur bra du kan bli i färdigheten.

Det finns två olika slags färdigheter, de som alla rollpersoner har automatiskt och de som man måste lära sig senare. Den första kategorin kallas för *primära färdigheter* och innefattar sådant som att gömma sig, hoppa, smyga, upptäcka fara och att finna dolda ting. Alla de primära färdigheterna finns förtryckta på rollformuläret. Du har automatiskt ett FV i alla de primära färdigheterna från början och du kan få hur högt FV som helst i dem.

Den andra kategorin av färdigheter kallas för *sekundära färdigheter* och är betydligt mer omfattande. Den innehåller allt från stridskonster till att knyta knopar; från att förfalska dokument till att simma. De sekundära färdigheterna är begränsade och du kan inte ha högre FV i en sekundär färdighet än värdet i den grundegenskap som den är baserad på. Man kan heller inte lära sig sekundära färdigheter från början.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

En del av de sekundära färdigheterna kommer du dock att förvandla till dina *yrkesfärdigheter*. Vilka dessa är väljer du själv, men vilka du får välja bland beror på vilket yrke du tillhör. En krigare kan t. ex. inte välja att ha Låsdyrkning som yrkesfärdighet, och en magiker kan inte välja att kunna slåss med svärd som en yrkesfärdighet. Man får automatiskt ett FV i alla yrkesfärdigheter från början, och dessa är också lättare att lära sig än de övriga sekundära färdigheterna. Yrkesfärdigheterna är obegränsade.

Det vanligaste sättet att se i fall man lyckas använda en färdighet framgångsrikt är att man slår 1T20. Är resultatet mindre än eller lika med FV i den färdighet man använder så har man lyckats. Är resultatet högre så har man misslyckats.

MAGI

En viktig del av *Drakar och Demoners* fantasy-värld är magin. Magi är någonting mystiskt och okänt, men kan delas in i tre olika skolor; *animism* (som manipulerar allt som lever, d. v. s. växter och djur), *elementarmagi* (som manipulerar de fyra elementen jord, vatten, luft och eld) och *mentalism* (som manipulerar intelligenta varelsers kroppar och sinnen). Det är bara magiker (och utbygdsjägare) som kan lära sig magiska besvärjelser, och dessa följer varken reglerna för primära eller sekundära färdigheter. En magiker kan lära sig besvärjelser redan från början, och alla besvärjelser är obegränsade.

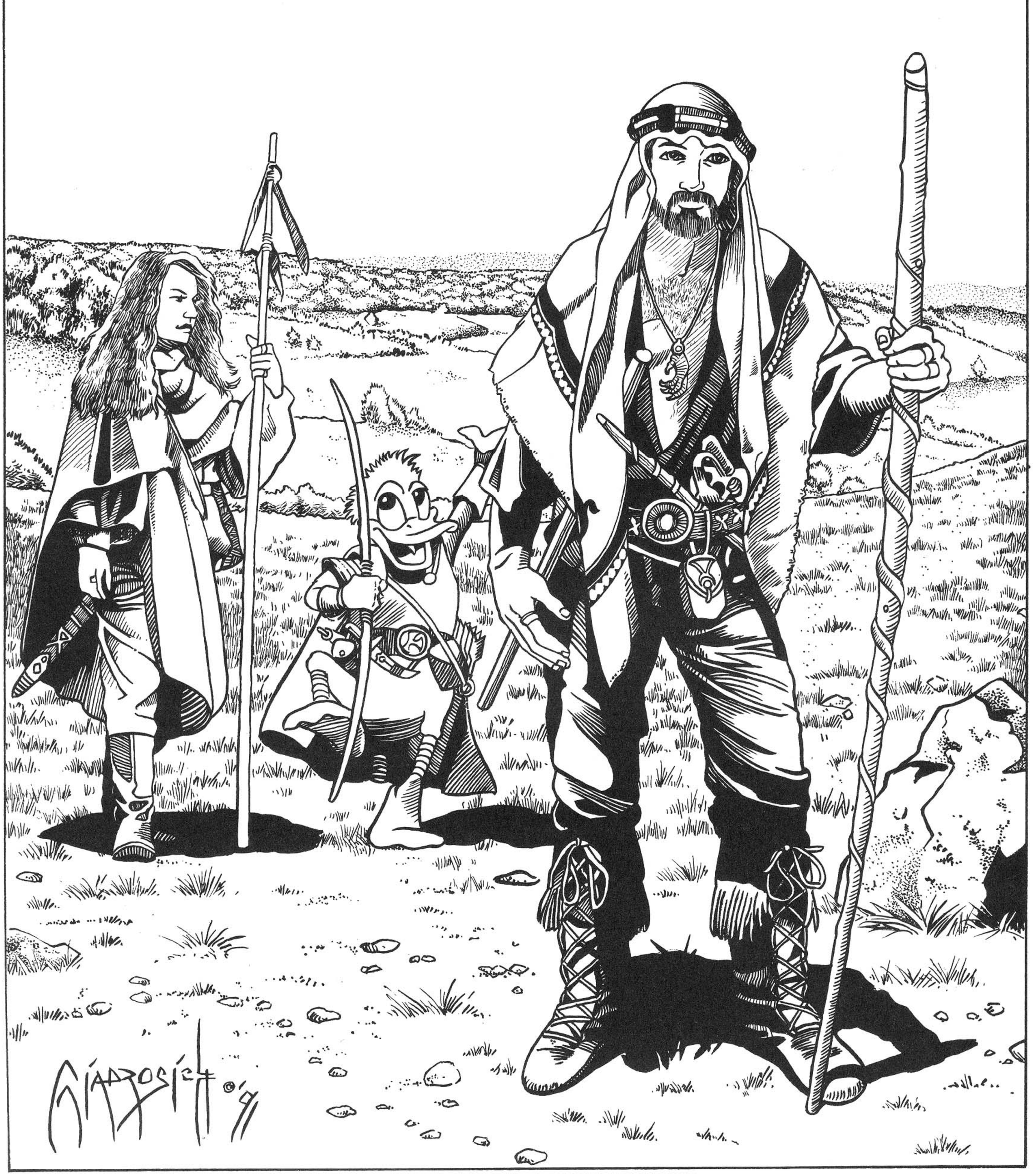
Besvärjelserna är olika svåra att lära sig, vilket uttrycks i att de har ett *skolvärde* (förkortas hädanefter SV) som vanligtvis sträcker sig mellan 1 och 20. De allra enklaste besvärjelserna har SV 1, medan de allra svåraste har SV 20. I stället för FV så har besvärjelserna någonting som kallas för *skicklighetsvärde* (förkortas S). Om en magiker exempelvis har KNÄCKA S12 innebär detta i praktiken att han har FV 12 i besvärjelsen KNÄCKA.

SLUTNOTIS

Det vanligaste felet man gör när man börjar rollspela är att man låser sig alltför mycket vid reglerna — man ser dem som begränsningar i stället för som riktlinjer. I de flesta vanliga sällskapsspel är regler någonting som sätter upp gränser för vad man får göra och vad man inte får göra, men inte i rollspel. Här är reglerna rekommendationer och riktlinjer — inte lagar. Om du tycker någon regel är felaktig, dum eller konstig — strunta i den eller hitta på en ny, egen regel. Om du tycker yrkena, raserna och färdigheterna börjar bli urvattnade — hitta på egna. I rollspel är det nämligen inte reglerna som är det viktigaste, utan rollspelandet.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HUR DU SKAPAR EN ROLLPERSON



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Det första du skall göra när du vill skapa en rollperson är att tänka igenom lite grann vilken slags rollperson du egentligen vill ha. Vill du ha en stor, brutal krigare; en förläst magiker; eller en listig, smidig tjuv? Eftersom du i princip skapar din rollperson helt själv, utan större inverkan av slumpen, så är det bra att ha en sådan bild i bakhuvudet redan från början.

Därefter förser du dig med ett rollformulär, penna, sudd och tärningar. Kladdpapper kan också vara bra att ha.

Exempel: Andreas har just sett Robin Hood på TV och bestämmer att han helst skulle vilja vara ungefär som han; duktig på att skjuta båge, ganska listig samt en hejare på att klättra i träd och leva i skogen.

I fält 1 och 2 på rollformuläret antecknar han sitt och sin spelledares namn, och i fält 3 skriver han sin rollpersons namn, Teval Ailindurbom.

BAKGRUNDSPOÄNGEN (BP)

När du skapar din rollperson väljer du i princip själv hur den skall se ut. För att inte vissa rollpersoner skall bli alldeles för bra från början så använder vi i *Drakar och Demoner* ett system med bakgrundspoäng (förkortas hädanefter BP), med vilka du 'köper' olika egenskaper och förmågor.

Alla rollpersoner har 125 BP från början. För dessa 125 BP kan du:

- Köpa ras
- Köpa grundegenskaper
- Skaffa särskilda förmågor
- Bli dubbelhänt eller ambidextriös
- Skaffa speciellt socialt stånd
- Skaffa extra startkapital
- Skaffa extra FV i startfärdigheterna

Det enda av detta som du verkligen *måste* göra är att köpa ras (behöver dock inte kosta något) och att köpa grundegenskaper så att du når upp till grundegenskapskraven för ditt yrke. Vi föreslår att du snabbt ögnar igenom rubrikerna 'särskilda förmågor', 'socialt stånd', 'startkapital' och 'huvudhand' nedan, för att se ungefär hur många BP du vill sätta av till dem.

RAS

I *Drakar och Demoners* värld finns det inte bara människor, utan även en stor mängd andra varelser som kan användas som rollpersoner. Dessa finns beskrivna nedan samt i kapitlet *Varelser*. I *Drakar och Demoner Monster* finns ytterligare ett tjugotal varelser som kan användas som rollpersoner.

Du bestämmer själv vilken ras din rollperson skall tillhöra genom att spendera upp till 25 BP. Hur många BP du måste dra av anges i tabellen nedan:

Ras	Kostnad i BP
Alv	25
Anka	0
Dvärg	25
Halvalv	15
Halvlängdsman	15
Halvorch	10
Människa	10

De olika raserna har olika för– och nackdelar och utmärkande drag, vilka beskrivs senare. När du bestämt vilken ras du skall tillhöra skall du anteckna detta i fält 4 på rollformuläret och fortsätta med att bestämma vilket yrke du skall ha.

Exempel: Andreas tänkte först att hans rollperson skulle vara människa, precis som Robin, men kom då han hade läst om alla raserna på att en alv förmodligen skulle passa bättre, eftersom dessa är smidigare än människor och dessutom lever nära naturen. Att vara stor och stark tycker Andreas inte heller är så viktigt. Han antecknar därför 'Alv' i fält 4 på rollformuläret. Han plitar också dit ett litet '+4' i FV-rutan på Upptäcka fara och Lyssna. Han har nu spenderat 25 av sina 125 BP och har 100 BP kvar till resten av posterna.

BESKRIVNING AV RASERNA

Alv

Alver ser ut ungefär som människor fast de har kattögon och spetsiga öron. Alver är odödliga såtillvida att de inte kan dö av ålder, och på grund av sin höga ålder och stora erfarenhet är de ofta mycket visa och utstrålar självsäkerhet och klokhet. De är kortare och ganska klent byggda, men är å andra sidan smidigare än människor. De har dessutom mycket bättre syn och hörsel. Alver är lämpliga till alla olika slags yrken men är ofta magiker eller utbygdsjägare.

Alla alver får automatiskt +4 på sina FV i färdigheterna Upptäcka fara och Lyssna.

Anka

Tänk dig en stor anka med armar i stället för vingar — så ser ankan i *Drakar och Demoner* ut. Ankor är små och klena men å andra sidan uthålliga och smidiga. De passar sålunda inte särskilt bra som krigare, utan bättre som sjöfarare, handelsmän, tjuvar, jägare eller magiker.

Alla ankor har automatiskt FV 20 (B5) i färdigheten Simma. De har dessutom automatiskt +4 på sitt FV i Smyga.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Dvärg

Dvärgar är korta och kraftiga och har oftast stora helskägg som de är mycket stolta över. Dvärgarnas stora passion är guld och ädla stenar och de lever därför oftast av gruvdrift och hantverk i stora underjordiska städer. De är mycket skickliga på det mesta som har med själva jordens element att göra; smide, gruvdrift, stenhuggeri, etc. De har dessutom perfekt mörkersyn. Dvärgar är både starkare, uthålligare och kraftigare än människor och blir därför oftast utmärkta krigare. Normalt blir dvärgar inte magiker.

Alla dvärgar får automatiskt FV 5 i färdigheten Geologi. Geologi räknas för dem som en primär färdighet.

Halvalv

En halvalv är avkomman av en alv och en människa men påminner mer om människor än om alver. De är något smidigare än människor och har ungefär dubbelt så bra hörsel och syn som dessa. De har inte samma odödlighet som alverna men lever ändå mycket länge. De passar utmärkt till alla yrken.

Alla halvalver får automatiskt +2 på sina FV i färdigheterna Upptäcka fara och Lyssna.

Halvlängdsman

Halvlängdsmän blir inte mycket mer än en meter långa och de lever oftast i lugn och ro så långt bort från faror och äventyr som de kan komma. Då de väl ställs inför svåra situationer kan de emellertid visa sig vara förvånansvärt uthålliga och modiga. Halvlängdsmän blir på grund av sin ringa styrka sällan krigare, men deras stora smidighet gör att de passar utmärkt som tjuvar. De blir normalt inte magiker.

Alla halvlängdsmän får automatiskt +4 på sitt FV i färdigheten Gömma sig.

Halvorch

Halvorcher är korsningar mellan orcher; grymma, hårdföra och blodtörstiga varelser med svart hud, huggtänder och klor, och människor. Halvorcher är dock mer som människor med orchiska drag än tvärtom. De är betydligt starkare och kraftigare än människor, men har ofta ett ganska motbjudande utseende med sjukligt gul-brun hy, knotiga lemmar och gula ögonvitor. Halvorcher passar bra till alla yrken.

Alla halvorcher får automatiskt +4 på sitt FV i färdigheten Slagsmål.

Människa

I de flesta fantasy-världar är människor det vanligaste folkslaget, medan alver, dvärgar och halvlängdsmän lever isolerade i avlägsna skogs– och bergstrakter. Tänk dock på att det är meningen att spelarnas rollpersoner skall vara lite speciella, lite utöver det vanliga. Människor passar bra till alla yrken.

TABELL ÖVER RASERNAS MODIFIKATIONER PÅ GRUNDEGENSKAPERNA

	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO*
Alv	–1	±0	+3	+3	±0	+2	8–14 (11)
Anka	–4	+2	+2	±0	±0	–3	3–6 (5)
Dvärg	+3	+2	±0	±0	±2	±0	4–9 (7)
Halvalv	±0	±0	+2	±0	±0	+1	7–16 (12)
Halvlängdsm.	–4	+3	+3	±0	+2	±0	3–6 (5)
Halvorch	+2	+2	–1	±0	±0	–3	8–18 (13)
Människa	±0	±0	±0	±0	±0	±0	8–18 (13)

*: Speciella regler gäller för STO. Värdena i denna tabell anger lägsta respektive högsta möjliga STO, samt normalvärdet inom parentes. En halvalv kan t. ex. inte ha lägre STO än 7 eller högre STO än 16. Normal-STO för halvalver är 12.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

YRKE

Ditt yrke är en kombination av flera av dina egenskaper; uppväxt, träning, erfarenheter, framtidsmål och livssyn. En rollperson som i *Drakar och Demoner* är 'Tjuv' behöver i själva verket inte alls vara en rånare eller inbrottstjuv, men hans färdigheter och egenskaper gör att han bäst kan beskrivas som en 'Tjuv'. Hans verkliga 'yrke' kan i själva verket vara t. ex. spejare, låssmed, akrobat eller hantverkare.

Det finns elva olika yrken att välja mellan. Det som skiljer dem åt är vilka färdigheter de kan lära sig från början, hur mycket det kostar att lära sig vissa färdigheter under resten av karriären, samt vilken speciell yrkesfärdighet de har. För att kunna tillhöra ett visst yrke krävs det att man uppfyller vissa krav på grundegenskaper. En magiker måste t. ex. ha minst 12 i INT och 14 i PSY.

YRKESFÖRMÅGOR OCH YRKESFÄRDIGHETER

Varje yrke har en unik yrkesförmåga som anges separat under varje yrke nedan.

Det yrke man väljer styr dock inte bara vilken yrkesförmåga man får. Den viktigaste skillnaden mellan de olika yrkena är i stället vilka *yrkesfärdigheter* man har. Det är mycket viktigt att du noga läser igenom vilka färdigheter som du kan välja som yrkesfärdigheter, eftersom det bara är yrkesfärdigheterna och de primära färdigheterna (och besvärjelser för magiker) som du kan lära dig från början. När du väl kommit i spel kan du dock lära dig alla sorts färdigheter, men till ett högre pris.

Du får endast välja *12 stycken* av de färdigheter som finns uppräknade vid varje yrke som dina yrkesfärdigheter. Ett undantag är *magiker*, som bara får välja *9 stycken yrkesfärdigheter*. De som du inte väljer betraktas hädanefter som vanliga sekundära färdigheter.

Vissa färdigheter innehåller flera separata 'underfärdigheter', t. ex. Tala främmande språk, Hantverk och Spela instrument. Varje språk, Hantverk eller instrument räknas då som en separat färdighet. Om en bard t. ex. vill lära sig att både spela luta, lyra och trummor så är detta tre separata färdigheter. Hur många sådana man maximalt får välja som yrkesfärdigheter anges i uppräkningen nedan. Anges ingen begränsning så kan man välja hur många som helst (i praktiken dock max 12).

Exempel: Andreas har nu läst igenom beskrivningarna av alla yrkena och fastnat för utbygdsjägare, som passar ganska bra ihop med vad han hade tänkt sig. Han antecknar 'Utbygdsjägare' i fält 5 på rollformuläret. I fält 14 skriver han 'Animism', hans yrkesförmåga. Av de färdigheter som står uppräknade vid Utbygdsjägare får han välja 12 stycken som sina yrkesfärdigheter. Andreas vill vara duktig på att slåss och utnyttjar sin möjlighet att välja hela tre stycken vapenfärdigheter och väljer då Långbåge, Kortsvärd och Sköld. Han får då välja ytterligare nio färdigheter och väljer då: Animism, Dolk, Drogkunskap, Giftkunskap, Hantera fällor, Läderarbete (ett Hantverk), Simma, Trästav och Överlevnad och antecknar alla dessa i fält 16 på rollformuläret.

TABELL ÖVER GRUNDEGENSKAPSKRAV

Yrke	Grundegenskapskrav						
	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO
Bard			12			14	
Helare				12	12		
Krigare	14	12					
Lärd man				16			
Lönnmördare			14		12		
Magiker				12	14		
Munk				12	12		
Sjöfarare		12	12				
Riddare	14	12			12		
Tjuv			16				
Utbygdsjägare		12	12		12		

Grundegenskapskravet visar vilket värde du *minst* måste ha på en viss grundegenskap för att kunna tillhöra yrket i fråga. Dessa värden måste du ha i bakhuvudet när du sedan skall skaffa grundegenskaper.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

BARD

(SMI 12, KAR 14)

En bard är något av en mångsysslare, såtillvida att hans yrkesfärdigheter är ganska allsidiga. Han är normalt duktig på att sjunga och spela, att berätta spännande historier eller att helt enkelt underhålla folk på något sätt. Han arbetar ofta som gycklare, trubadur eller gatumusikant. Detta yrke är särskilt vanligt bland de halvlängdsmän som lever bland människor.

YRKESFÖRMÅGA

Bardens yrkesförmåga är att han genom att spela på något av sina instrument eller sjunga tillfälligt kan höja sin KAR med 5. Han måste sjunga/spela i minst en minut och dessutom lyckas med ett färdighetsslag i rätt färdighet. Om slaget lyckas så uppfattar alla som hör sången/musiken att barden har en KAR som är 5 högre än vad den egentligen är. Detta påverkar givetvis även alla KAR-baserade färdigheter, t. ex. Muta, Övertala, Bluffa och Skådespeleri, vars CL höjs med 5. Effekten håller i sig i en timme.

MÖJLIGA YRKESFÄRDIGHETER

En valfri vapenfärdighet, Tala maximalt två valfria främmande språk, Läsa/Skriva ett valfritt främmande språk, Administration, Akrobatik, Buktala, Dans, Djurträning, Dolk, Förfalskning, Geografi, Gycklekonster, ett valfritt Hantverk, Hasardspel, Heraldik, Historia, Hypnotisera, Knopar, Kulturkännedom, Låsdyrkning, Läppläsning, Muta, Målning, Schack & brädspel, Simma, Skådespeleri, Spela instrument, Språkkunskap, Trästav

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HELARE

(INT 12, PSY 12)

En helare är en person som har den speciella förmågan att kunna läka skador, bota sjukdomar och fördriva gifter genom s. k. handpåläggning. Han är inte en magiker i vanlig bemärkelse, utan har denna förmåga som särskild yrkesförmåga. En helare respekterar livet i alla dess former och känner ofta motvilja mot att skada andra levande varelser. Han har ofta stor kännedom om naturen och dess örter.

YRKESFÖRMÅGA

Helaren kan genom handpåläggning läka 1KP/SR på vilken varelse som helst. Förmågan kostar 1 PSY-poäng per läkt KP. Han kan även fördriva sjukdomar (helarens PSY/2 måste övervinna sjukdomens Svårighetsgrad) eller neutralisera gifter (PSY/2 måste övervinna giftets STY på Motståndstabellen). Detta kostar helaren lika många PSY-poäng som giftets/sjukdomens STY, oavsett om han lyckas eller ej. PSY kan dock inte bli mindre än 1, i så fall misslyckas helaren automatiskt (och PSY blir 1). Förlorade PSY-poäng återvinnes på vanligt vis (se kapitlet om Magi).

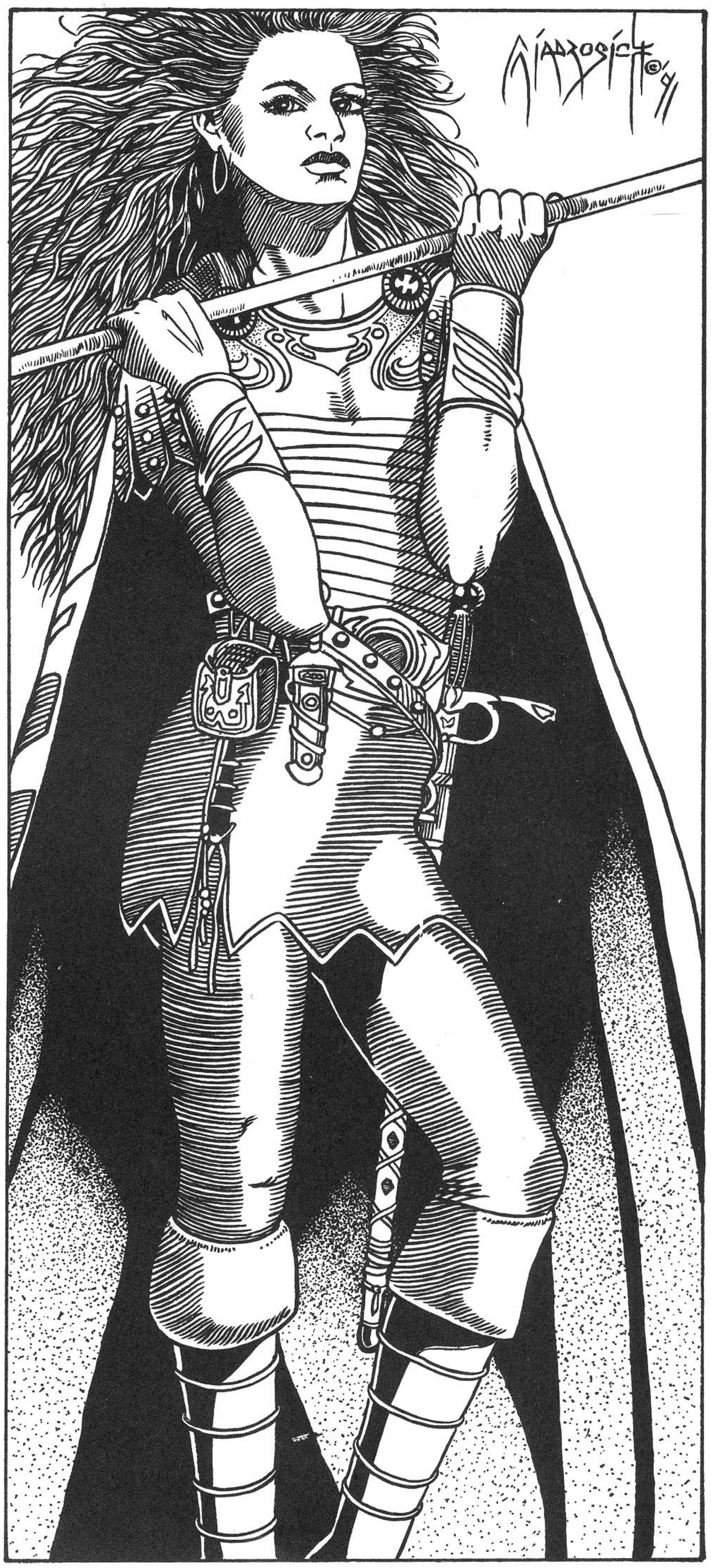
MÖJLIGA YRKESFÄRDIGHETER

Tala maximalt två valfria främmande språk, Läsa/Skriva ett valfritt främmande språk, Alkemi, Djurhelning, Dolk, Drogkunskap, Geografi, Giftkunskap, ett valfritt Hantverk, Hypnotisera, Kulturkännedom, Kunskap om demoner, Kunskap om magi, Kunskap om odöda, Läkekonst, Massage, Orientering, Simma, Trästav, Zoologi, Örtkunskap, Överlevnad

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KRIGARE

(STY 14, FYS 12)



En krigare är en person som ägnar sitt liv åt att slåss, eller att förhindra bråk. Hans sysselsättning kan t. ex. vara legosoldat, livvakt, prisjägare, stadsvakt, rånare, utkastare eller officer. De flesta dvärgar är krigare med några hantverksfärdigheter vid sidan av.

YRKESFÖRMÅGA

Krigaren får alltid +5 på alla initiativslag.

MÖJLIGA YRKESFÄRDIGHETER

Vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Avväpna, Bärsärkagång, Dra vapen, Dolk, Geografi, ett valfritt Hantverk, Hasardspel, Kulturkännedom, Simma, Stridskonster, Trästav, Två vapen

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

LÄRD MAN

(INT 16)

En lärd man ägnar sitt liv åt studier av någonting, t. ex. alkemi, språk, geografi, geologi, något speciellt folkslag, zoologi, demoner, botanik, eller vad som helst. De håller oftast till i städer, där det finns några som kan betala för deras tjänster, men då och då ger de sig av ut på upptäcks– eller forskningsresor.

YRKESFÖRMÅGA

En lärd man har genom sin snusförnuftiga inställning till livet alltid –5 på alla slag på Skräcktabellen.

MÖJLIGA YRKESFÄRDIGHETER

Tala maximalt fyra valfria främmande språk, Läsa/Skriva maximalt fyra valfria främmande språk, Administration, Alkemi, Astrologi, Dolk, Drogkunskap, Förfalskning, Geografi, Geologi, Giftkunskap, Hasardspel, Heraldik, Historia, Kulturkännedom, Kunskap om demoner, Kunskap om magi, Kunskap om odöda, Räkning, Schack & brädspel, Simma, Språkkunskap, Trästav, Zoologi, Örtkunskap

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

LÖNNMÖRDARE

(SMI 14, PSY 12)

En lönnmördare är specialiserad på att smyga, gömma sig, dyrka upp lås och desarmera fällor, ta sig uppför väggar och in genom fönster samt, framför allt, kunna utdela direkt dödande dolkhugg bakifrån.

YRKESFÖRMÅGA

Lönnmördaren kan genom att lyckas med en attack bakifrån (kräver ett lyckat färdighetsslag på Smyga, samtidigt som offret misslyckas med att Upptäcka fara) orsaka mellan dubbel och fyrdubbel skada med sitt vapen. Skadebonus används inte vid dessa attacker. Multipeln bestäms av resultatet av lönnmördarens anfallsslag — fummel innebär misslyckande; ett misslyckat anfallsslag innebär ändå att attacken lyckas och gör normal skada (dock utan skadebonus); ett lyckat anfallsslag innebär att attacken lyckas och gör dubbel skada; perfekt slag ger fyrdubbel skada. Denna förmåga kan endast användas mot humanoider som inte är mer än 2 meter längre än lönnmördaren.

MÖJLIGA YRKESFÄRDIGHETER

En valfri vapenfärdighet, Tala ett valfritt främmande språk, Administration, Akrobatik, Dra vapen, Dolk, Förfalskning, Geografi, Giftkunskap, Hantera fällor, Hasardspel, Hypnotisera, Knopar, Kulturkännedom, Låsdyrkning, Muta, Simma, Skådespeleri, Stavhopp, Stridskonster, Teckenspråk, Trästav, Undre världen, Änterhake

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MAGIKER

(INT 12, PSY 14)

En magiker är en person som med hjälp av besvärjelser och magiska ritualer kan förändra verkligheten. Han har ägnat hela sin barndom och uppväxt åt att lära sig 'tänka' som en magiker, och har därför ganska svårt att lära sig andra färdigheter, t. ex. att använda vapen. Å andra sidan kan han med hjälp av sin magi lösa de flesta situationer i alla fall. I dessa regler finns beskrivningar av tre olika riktningar inom magin, s. k. *magiskolor*; animism, elementarmagi och mentalism (i *Drakar och Demoner Magi* beskrivs ytterligare nio magiskolor). En magiker *måste* välja *en* av dessa som yrkesfärdighet, men han väljer själv vilken.

En magiker får bara välja nio stycken yrkesfärdigheter, men kan å andra sidan lära sig besvärjelser från början.

YRKESFÖRMÅGA

Magiker har ingen speciell yrkesförmåga.

MÖJLIGA YRKESFÄRDIGHETER

Tala maximalt tre valfria främmande språk, Läsa/Skriva maximalt tre valfria främmande språk, Alkemi, Astrologi, Djurhelning, Djurträning, Drogkunskap, Geografi, Giftkunskap, Kulturkännedom, Kunskap om demoner, Kunskap om magi, Kunskap om odöda, Magisk kanalisering, en valfri Magiskola, Räkning, Simma, Språkkunskap, Trästav, Zoologi, Örtkunskap

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MUNK

(INT 12, PSY 12)

En munk är en person som ägnar sitt liv åt studiet av någon religion. Eftersom de flesta religioner motsätter sig användandet av våld annat än i rent självförsvar, så lär sig munken sällan några vapenfärdigheter. En viktig del av hans liv är i stället att meditera och be, och han får på detta vis god självdisciplin.

YRKESFÖRMÅGA

Munken kan genom att meditera en hel SR höja sitt FV i valfri färdighet med 1. Under denna SR kan han inte göra någonting överhuvudtaget. Effekten är kumulativ, d. v. s. genom att meditera flera SR i rad så kan han höja sitt FV till i stort sett hur mycket som helst, dock aldrig till mer än dubbelt så mycket som det ursprungliga FV:t. Höjningen gäller bara ett enda färdighetsslag, som måste ske inom en minut från det att meditationen avslutats.

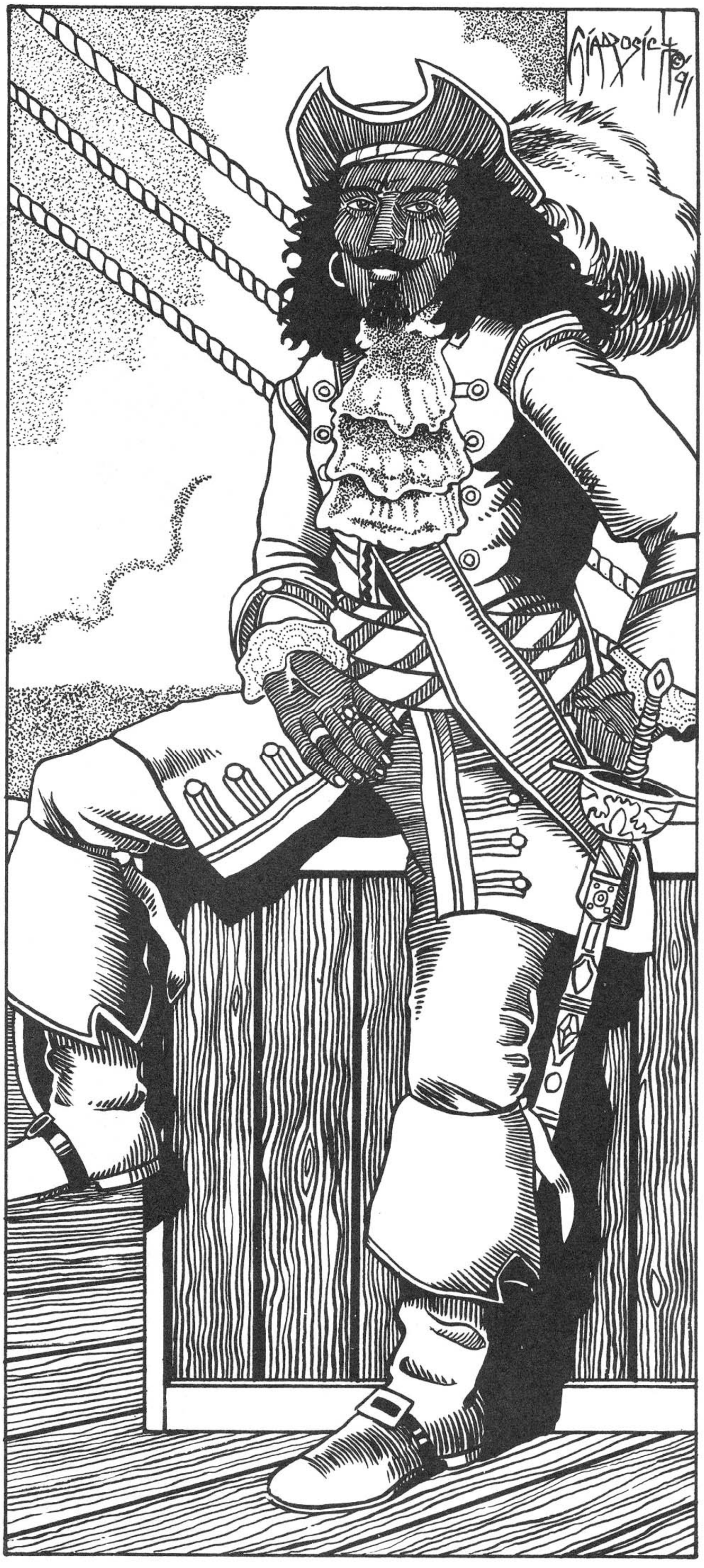
MÖJLIGA YRKESFÄRDIGHETER

Tala maximalt tre valfria främmande språk, Läsa/Skriva maximalt tre valfria främmande språk, Avväpna, Djurhelning, Dolk, Drogkunskap, Förfalskning, Geografi, Giftkunskap, ett valfritt Hantverk, Heraldik, Historia, Knopar, Kulturkännedom, Kunskap om demoner, Kunskap om magi, Kunskap om odöda, Läkekonst, Massage, Målning, Räkning, Simma, Spela maximalt två valfria instrument, Språkkunskap, Stridskonster, Trästav, Zoologi, Örtkunskap

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SJÖFARARE

(FYS 12, SMI 12)



En sjöfarare är en person som tillbringat större delen av sitt liv till sjöss och i världens hamnstäder. Deras egentliga sysselsättning kan t. ex. vara matros, sjökapten, officer, pirat, handelsresande, upptäcktsresande eller fiskare.

YRKESFÖRMÅGA

Sjöfarare har genom sitt hårda liv på sjön erhållit en speciell motståndskraft mot elementen. De har +5 på FYS, STO eller STY på alla motståndsslag mot besvärjelser som rör elementen eller mot 'naturliga' element, t. ex. eldsvådor och iskyla.

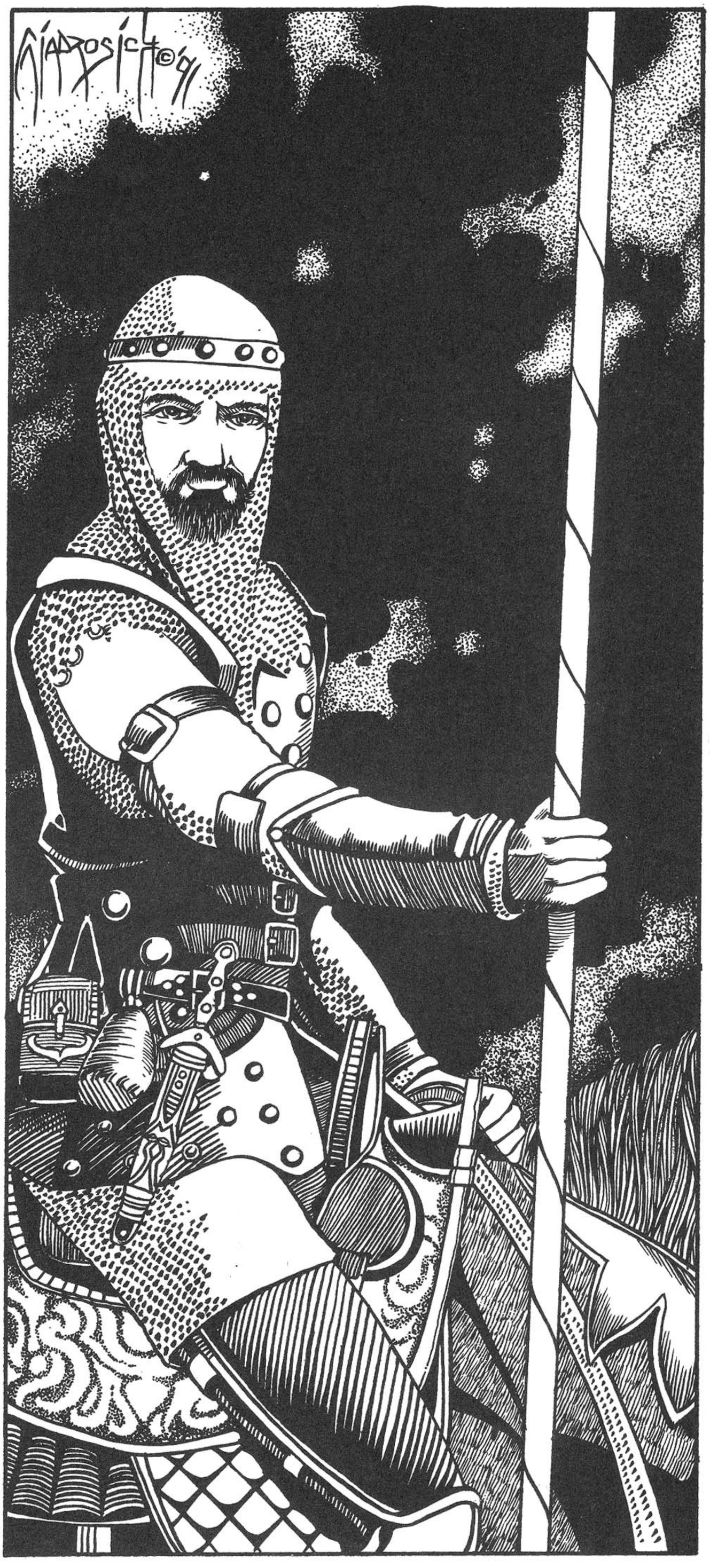
MÖJLIGA YRKESFÄRDIGHETER

Maximalt tre valfria vapenfärdigheter, Tala maximalt tre valfria främmande språk, Läsa/Skriva ett valfritt främmande språk, Akrobatik, Dans, Dolk, Geografi, ett valfritt Hantverk, Hasardspel, Gyckelkonster, Knopar, Kulturkännedom, Muta, Navigation, Orientering, Schack & brädspel, Simma, Sjökunnighet, Spela maximalt två valfria instrument, Spå väder, Stavhopp, Trästav, Undre världen, Änterhake

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

RIDDARE

(STY 14, FYS 12, PSY 12)



En riddare är en krigare som tillhör den övre klassen i samhället. Det som skiljer en riddare från en vanlig krigare är viljan att värna om de svaga och hjälplösa, att bekämpa orättvisor, att vara lojal mot sin herre, att vara hövisk och artig mot damer, att kunna sjunga, spela och underhålla, att styra ett landområde som länsherre, att kunna leda en armé i strid, att kunna vara rådgivare åt sin herre, o. s. v. Riddare kan antingen vara tempelriddare som tillhör en religiös riddarorden, eller vasaller till en konung eller annan härskare. I *Drakar och Demoner* förutsätter vi att alla riddare åtminstone *försöker* upprätthålla de ovan nämnda idealen — vill man inte det får man bli krigare i stället.

YRKESFÖRMÅGA

Riddaren har förmågan att genom att spendera 5 PSY-poäng: (1) kunna träffa valfri kroppsdel på sin motståndare (om detaljerad strid används) utan något avdrag på CL, *eller* (2) göra maximal skada med sitt vapen, inklusive maximal skadebonus. Rustningens absorbering dras i bägge fallen av som vanligt och slaget kan också pareras som vanligt. De förlorade PSY-poängen återvinns på normalt vis (se kapitlet om Magi). Om man inte använder detaljerad strid gäller alltid alternativ 2.

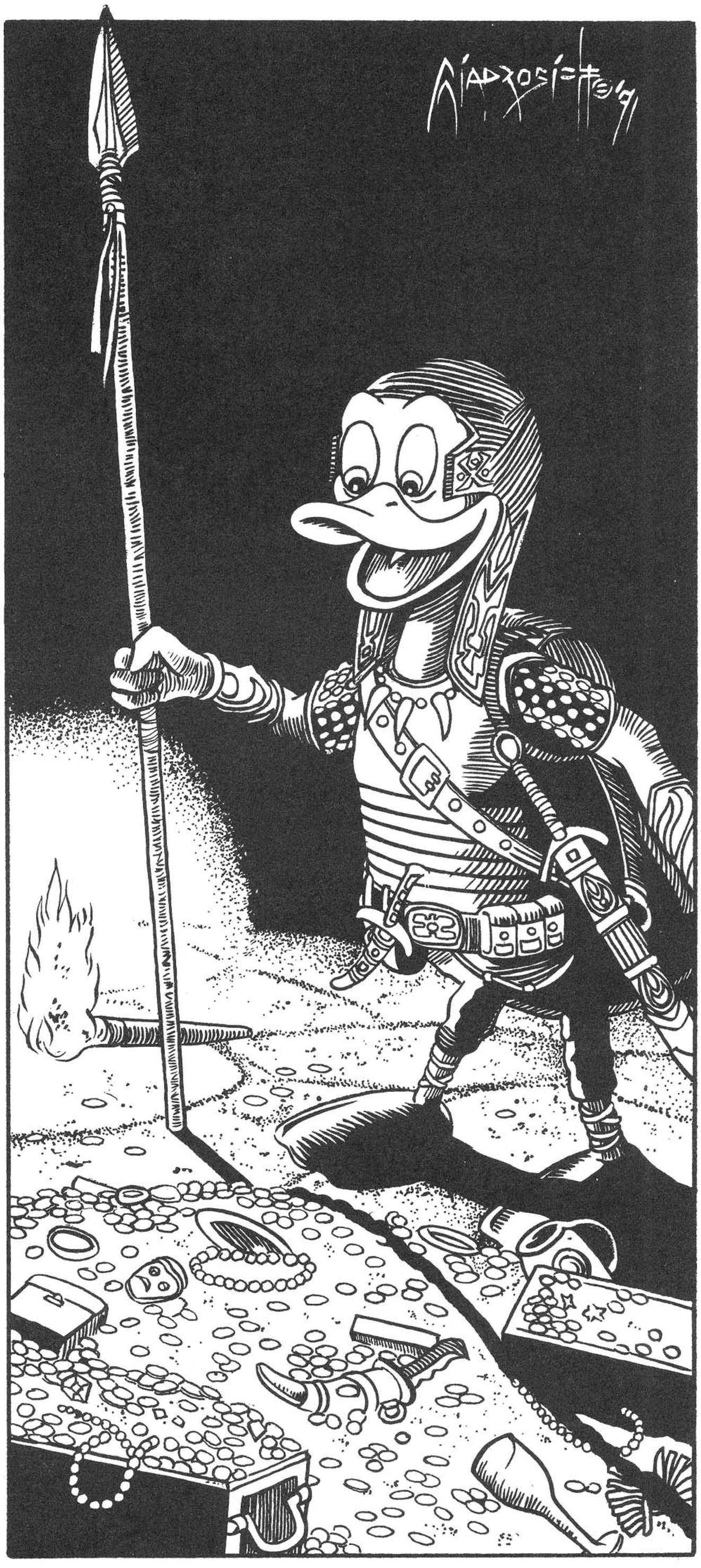
MÖJLIGA YRKESFÄRDIGHETER

Maximalt fem valfria vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Läsa/Skriva ett valfritt främmande språk, Administration, Avväpna, Dans, Djurträning, Dra vapen, Dolk, Geografi, Heraldik, Historia, Kulturkännedom, Kunskap om magi, Kunskap om odöda, Målning, Räkning, Schack & Brädspel, Simma, Spela maximalt två valfria instrument, Språkkunskap, Trästav, Två vapen

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

TJUV

(SMI 16)



En tjuv påminner mycket om en lönnmördare (se ovan), men är mer specialiserad på att smyga och stjäla än att döda. Utmärkande för en riktig tjuv är också att han har sagolik tur i utsatta situationer, samt att han är väl bekant med den 'undre världen' och dess arbetsmetoder.

YRKESFÖRMÅGA

Tjuvars yrkesförmåga är att de genom att spendera PSY-poäng kan modifiera en CL på valfri färdighet. De får +1 på CL för varje PSY-poäng de spenderar, dock max 3. PSY-poängen återfås på vanligt sätt (se kapitlet om Magi). Förmågan kan maximalt användas två gånger mellan varje sovperiod om åtta timmar (fyra timmar för alver).

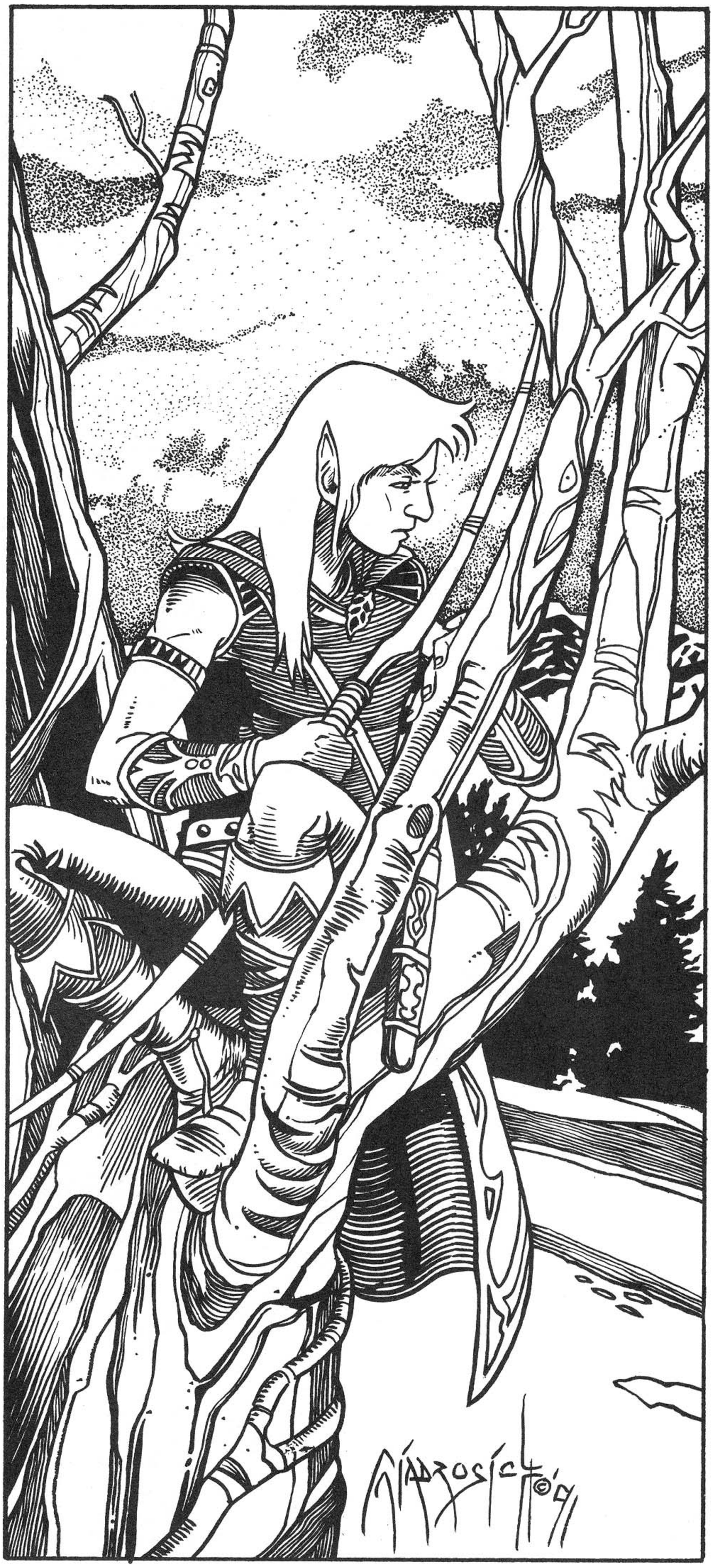
MÖJLIGA YRKESFÄRDIGHETER

Maximalt två valfria vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Administration, Akrobatik, Buktala, Dra vapen, Dolk, Drogkunskap, Förfalskning, Geografi, Giftkunskap, Hypnotisera, Gyckelkonster, Knopar, Kulturkännedom, Låsdyrkning, Läppläsning, Muta, Räkning, Simma, Skådespeleri, Spela maximalt två valfria instrument, Stavhopp, Teckenspråk, Trästav, Undre världen, Änterhake

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

UTBYGDSJÄGARE

(FYS 12, SMI 12, PSY 12)



En utbygdsjägare är en person som på ett eller annat vis förtjänar sitt levebröd ute i vildmarken. Han behöver inte nödvändigtvis vara en jägare, även om hans färdigheter oundvikligen skulle göra honom till en mycket duktig sådan. Hans sysselsättning kan i stället vara t. ex. spejare, skogvaktare, skogshuggare, vägvisare, upptäcktsresande eller herde.

YRKESFÖRMÅGA

Utbygdsjägaren har Animism som yrkesförmåga. Han kan lära sig magiskolan Animism som yrkesfärdighet och alla allmänna besvärjelser och animism-besvärjelser med skolvärde 12 eller lägre. Han kan dock inte lära sig några besvärjelser från början.

MÖJLIGA YRKESFÄRDIGHETER

Maximalt tre valfria vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Animism, Djurhelning, Djurträning, Dolk, Drogkunskap, Geografi, Geologi, Giftkunskap, ett valfritt Hantverk, Hantera fällor, Knopar, Kulturkännedom, Orientering, Simma, Spå väder, Zoologi, Örtkunskap, Överlevnad

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KÖN

Du kan välja mellan 'man' eller 'kvinna'. Valet är ditt, det spelar ingen som helst roll vad gäller grundegenskaper, färdigheter eller yrken.

Exempel: Andreas funderar bara ett kort ögonblick innan han skriver 'Man' i fält 6 på rollformuläret. En kvinnlig Robin Hood... tja, varför inte... nej.

GRUNDEGENSKAPER

När du kommit så här långt är det dags att bestämma dina grundegenskaper. Ett lämpligt sätt att börja är att på ett separat papper skriva ned dels grundegenskapskravet, dels den modifikation som du får på grund av din ras. På detta sätt får du fram vilka förutsättningar som gäller.

Exempel: Andreas skriver ned följande på ett separat papper:

	Krav	*Rasmodifikation*
STY		*–1*
FYS	*12*	*±0*
SMI	*12*	*+3*
INT		*+3*
PSY	*12*	*±0*
KAR		*+2*
STO		

Snabbt räknar Andreas ut att det räcker med att han skaffar 9 i SMI, eftersom han ändå kommer att få +3 på grund av att han är alv. Han måste dessutom köpa 12 i FYS och 12 i PSY.

I tabellen nedan står det hur många BP det kostar att köpa ett visst värde i en grundegenskap. Efter det att du har köpt modifierar du eventuellt värdet med din rasmodifikation.

Värde du vill köpa	Pris i BP
3	0
4	1
5	2
6	3
7	5
8	7
9	9
10	10
11	11
12	12
13	14
14	17
15	20
16	25
17	30
18	40

STO

För STO gäller speciella regler. I tabellen i avsnittet om raser anges lägsta respektive högsta möjliga STO-värdet för varje ras (för ankor t. ex. minimi-STO 3 och maximi-STO 6) samt ett normalvärde (för ankor 5). Alla varelser har automatiskt sitt normalvärde i STO från början. Vill man vara *större* än sitt normalvärde måste man spendera BP enligt nedan:

Önskad modifikation	Kostnad i BP
+1	2
+2	4
+3	6
+4	8
+5	10

Väljer man däremot att vara *mindre* än sitt normalvärde så *får* man extra BP enligt nedanstående:

Önskad modifikation	Extra BP
–1	+1
–2	+2
–3	+3
–4	+5
–5	+7

Exempel: För en människa (8–18, typvärde 13), kostar det 8 BP att få STO 17 (+4). Väljer han däremot att ha STO 9 (–4) så får han 5 BP extra. En människa kan dock inte ha högre STO än 18 eller mindre STO än 8. Om en människa väljer att ha kvar STO 13 så kostar det inga BP.

EXEMPEL

STY. Andreas tycker att det räcker med att hans rollperson är normalstark (11 är 'normalt'). Han ser dock att han kommer att få –1 på STY eftersom han är alv, och köper därför STY 12, vilket kostar 12 BP. Modifierat ger detta honom 11 i STY.

FYS. Andreas måste köpa minst 12 i FYS, men vill gärna ha ändå lite mer för att kunna tåla mer skada. Han ser i tabellen att det kostar 20 BP att få FYS 15, vilket Andreas tycker är tillräckligt bra.

SMI. Andreas vill givetvis vara minst lika snabb och smidig som Robin Hood, och spenderar hela 20 BP på SMI. Detta innebär att han får SMI 15, vilket tillsammans med hans rasbonus kommer att ge honom SMI 18, vilket skulle varit maximalt för en vanlig människa!

INT. Andreas tycker att det räcker med att ha normal intelligens (11), och eftersom han får +3 för

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

att han är alv så räcker det med att han köper 8, vilket kostar 7 BP.

PSY. Efter att ha läst igenom beskrivningen av PSY så tycker Andreas att han borde skaffa hyfsat mycket, särskilt som han skall kunna använda besvärjelser (vilket kräver PSY). Han lägger 17 BP på PSY, vilket ger honom grundegenskapsvärdet 14.

KAR. Som den ledargestalt Andreas vill vara så tycker han att KAR är viktigt. Han räknar ihop hur många BP han använt hittills, 76, och ser genast att han inte har råd att lägga alltför många BP på KAR, eftersom han vill ha några kvar till särskilda förmågor och startkapital också. Han spenderar 10 BP på KAR, vilket tillsammans med rasbonusen ger honom en KAR på 12, något över medel i alla fall.

STO. Andreas tycker att normallängd, 11, verkar bra. Om han hade velat bli större än detta så hade han behövt spendera extra BP. Hade han velat bli mindre så hade han fått fler BP, men å andra sidan så hade han fått lägre skadebonus och färre KP (se nedan).

	Krav	Rasmodifikation	BP	Värde	Rasmodifikation	Summa
STY		–1	12	12	–1	11
FYS	12	±0	20	15	±0	15
SMI	12	+3	20	15	+3	18
INT		+3	7	8	+3	11
PSY	12	±0	17	14	±0	14
KAR		+2	10	10	+2	12
STO						11

Nu när han är klar tycker Andreas att han fått en ganska bra rollperson, även i fall det kostade lite väl mycket. Han har använt 86 av sina 100 BP, och har således bara 14 kvar till de övriga posterna. Han antecknar de slutgiltiga grundegenskapsvärdena i fält 11 på rollformuläret.

I fält 12 antecknar han dessutom sitt PSY-värde en gång till.

KROPPSPOÄNG

Alla levande varelser har ett antal kroppspoäng (förkortas hädanefter KP), som bestämmer hur mycket skada de tål innan de dör. När någon blir skadad drar man av KP från den kroppsdel där skadan skedde, samt från totala KP. När KP i en kroppsdel når noll är den kroppsdelen ur funktion. När totala KP når noll förlorar man medvetandet och riskerar att förblöda och dö.

Antalet totala KP är (FYS+STO) dividerat med 2; medelvärdet av STO och FYS, kort sagt. Avrunda alltid uppåt. De KP man har i varje kroppsdel beror på totala KP.

Exempel: Andreas har FYS 15 och STO 11. 15+11 är 26. Hälften av 26 är 13. Andreas totala KP är alltså 13, vilket han fyller i i fält 13 på rollformuläret. I kolumnen '12–15' i tabellen nedan ser han då också hur många KP de respektive kroppsdelarna har, vilket han fyller i vid figuren i fält 22 på rollformuläret.

KROPPSPOÄNGSTABELL

Träffområde	Totala kroppspoäng								
	5–7	8–11	12–15	16–20	21–25	26–30	31–35	36–40	+5
Bröstkorg	4	5	6	7	8	9	10	11	+1
Höger ben	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Vänster ben	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Mage	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Höger arm	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
Vänster arm	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
Huvud	3	4	5	6	7	8	9	10	+1

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SKADEBONUS

Om du har mycket hög STY och/eller STO så kommer du på grund av detta att kunna tillfoga dina motståndare extra mycket skada i närstrid. Denna förmåga uttrycks i ett värde som kallas skadebonus (förkortas hädanefter SB) som består av en tärningskod som läggs till den normala skadan. För att beräkna din skadebonus lägger du ihop din STY och din STO och läser av din SB i tabellen nedan:

STY+STO	SB
1–26	ingen
27–29	+1
30–32	+1T2
33–40	+1T4
41–50	+1T6
51–60	+1T10
61–80	+2T6
81–100	+3T6
101–140	+4T6
141–180	+5T6

Exempel: Andreas STY och STO blir tillsammans 22 (11+11), och han är alltså långt ifrån att få någon SB. Andreas antecknar 'ingen' i fält 19 på rollformuläret.

FÖRFLYTTNING

Din förmåga att förflytta dig uttrycks i hur många *rutor* du hinner gå under en *stridsrunda* (detta förklaras noggrannare i kapitlet om Strid; en ruta är 1,5 meter och en stridsrunda är ungefär 5 sekunder). För att räkna ut din förflyttningsförmåga skall du lägga ihop din STO, FYS och SMI och avläsa resultatet i nedanstående tabell.

Exempel: Andreas STO+FYS+SMI är 44 (11+15+18) och han får dessutom +1 för att han är alv. Enligt tabellen ger detta en förflyttningsförmåga på 11+1, och han fyller i '12' i fält 20 på sitt rollformulär.

STO+FYS+SMI	Förflyttning
0–11	7
12–20	8
21–29	9
30–38	10
39–47	11
48–56	12
57–65	13
66–74	14
75–83	15
84–92	16
för varje ytterligare +8	+1

Rasmodifikationer	
Anka	–2
Alv	+1
Dvärg	–2
Halvlängdsman	–2
Övriga	±0

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Du kan välja att spendera ett visst antal BP på att skaffa dig en särskild förmåga. För varje BP som du spenderar får du +1 på nedanstående tabell (dock max +40). Du måste spendera minst 1 BP för att få slå på tabellen och du får bara göra det en gång.

Vissa av de speciella förmågorna är olämpliga för vissa yrken. SL måste känna sig fri att modifiera ett resultat nedåt eller möjligen uppåt för att få en förmåga som passar rollpersonen i fråga.

Om resultatet anger att du får FV i en sekundär färdighet så innebär detta att du har den färdigheten från början till angivet FV, men du kan inte höja FV:t när du skaffar startfärdigheter (se nedan).

Exempel: Andreas väljer att bara spendera 1 BP på en särskild förmåga. En snabb huvudräkning gör att han maximalt kan få resultatet 41, men detta är ändå bättre än ingenting. Han har fruktansvärd otur och slår två tvåor, vilket ger resultatet 3. Hans SL bedömer dock att en sjöfararbakgrund är ganska osannolik för en alvisk utbygdsjägare, så han låter Andreas slå om. Den här gången slår han 19, vilket innebär att Andreas kan få +3 i FV på en valfri sekundär färdighet. Han antecknar detta med blyerts i marginalen på sitt rollformulär, eftersom han vill välja denna färdighet senare.

2T20+BP Förmåga

3–4 .....+1 på FV på valfri sekundär färdighet (utom förbjudna färdigheter).

5–6 .....SJÖFARARBAKGRUND. Du får +2 på FV i Sjökunnighet och Navigera.

7–8 .....STARKA VRISTER. Du har +3 på FV på Hoppa.

9–10 .....BRÅKIG UPPVÄXT. Du får +3 på FV i Slagsmål.

11–12 ...HANTVERKARBAKGRUND. Du får +3 på FV i valfri hantverksfärdighet (läderarbete, smide, träsnideri, eller annat liknande hantverk).

13–14 ...SMIDIG KROPP. Du får +3 på FV i Akrobatik.

15–16 ...KÖPMANNABAKGRUND. Du får +3 på FV i Värdera.

17–18 ...GOD KOORDINATIONSFÖRMÅGA. Du får +3 på FV i Två vapen.

19–20 ...HOBBYIST. Du får FV 3 i en valfri sekundär färdighet som du i så fall kan lära dig från början. Du kan inte lära dig en förbjuden färdighet på detta vis.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

21–22 ...STARKA NYPOR. Du har alltid +3 på CL i Klättra.

23–24 ...MOTTAGLIGT MEDIUM. Du har alltid +5 på CL i Magisk kanalisering då du är den passiva parten.

25–26 ...HÄNGIVEN STUDENT. Du får +2 på valfritt FV. Om färdigheten har någon begränsning i hur högt FV du kan få, höjs även denna begränsning med 2. Du kan inte lära dig en förbjuden färdighet på detta vis.

27–28 ...ÖVERTYGANDE TONFALL. Du har alltid +3 på CL i Övertala och Muta.

29–30 ...SJÄTTE SINNE. Du får +1 på dina FV i Upptäcka fara och Finna dolda ting.

31–32 ...STIRRANDE BLICK. Du har alltid +5 på CL i Hypnotisera.

33–34 ...MAGIKÄNSLA. Du har alltid +5 på CL i Känna magi.

35–36 ...GOTT SPRÅKSINNE. Du får automatiskt FV 20 (B5) i att Tala och Läsa/Skriva ett valfritt språk.

37–38 ...STORT KUNSKAPSOMRÅDE. Du får välja ytterligare två valfria sekundära färdigheter till yrkesfärdigheter.

39–40 ...GOD BÅGSKYTT. Alla räckvidder för alla projektilvapen ökas med 25%.

41–42 ...ABSOLUT GEHÖR. Grundkostnaden för att lära sig Spela instrument och Sjunga är alltid 1.

43–44 ...PRECISIONSSINNE. Du har CL +1 på alla vapenfärdigheter.

45–46 ...DUBBELHÄNT. Se rubriken 'Svärdshand' nedan.

47–48 ...GOD TIDSKÄNSLA. Du har mycket god känsla för tidens gång och vet alltid på 10 minuter när hur mycket klockan är. Om någon säger till dig att vänta två minuter kan du avgöra på 5 sekunder när när det gått 2 minuter.

49–51 ...ABSOLUT ÖGONMÅTT. Du kan bedöma avstånd med ögonen med 5% felmarginal.

52–54 ...MYCKET UPPMÄRKSAM. Du har alltid +2 på din CL i Finna dolda ting och Upptäcka fara.

55 .....BLIXTRANDE REFLEXER. Du har +3 på alla initiativslag.

56 .....BÄRSÄRK. Du får +5 på ditt FV i Bärsärkagång.

57 .....GOTT BALANSSINNE. Du har +5 på SMI vid alla balansakter och när du försöker landa på fötterna efter ett fall.

58 .....HÄSTARNAS HERRE. Du får +10 på ditt FV i Rida och du kan aldrig bli avkastad från en hästrygg (däremot kan du trilla av...).

59 .....AMBIDEXTRIÖS. Se rubriken 'Svärdshand' nedan.

60 .....DJURVÄN. Du blir aldrig anfallen av vanliga djur, vare sig vilda eller tama.

61 .....TURGUBBE. Du är tursam och kan alltid modifiera en CL med +1 genom att spendera en PSY-poäng. Du kan inte höja CL mer genom att spendera mer än en PSY-poäng. PSY-poängen återfås på vanligt sätt (se kapitlet om Magi).

62 .....MAGISK EMPATI. Om du med din PSY kan övervinna antalet effektgrader som finns lagrade i ett magiskt föremål så lyckas du automatiskt identifiera alla besvärjelser som är lagda på föremålet, samt vilka effektgrader de har.

63 .....GUDARNAS GUNSTLING. Varje gång dina KP når noll är det 25% chans att din gud griper in och återställer alla dina KP. Kritiska skador kan inte läkas på detta sätt.

64 .....LÄTTLÄRD. Grundkostnaden för sekundära färdigheter minskas till 4 poäng.

65 .....EXTREMT SMÄRTTÅLIG. Dina totala KP multipliceras med 1,5. Detta förändrar även träffområdenas KP.

66 .....SNABBSLÅENDE. Du slår alltid först i varje SR. Om du möter någon annan med denna förmåga så slår ni som vanligt om vem som får initiativet av er båda.

67 .....BANEMAN. Du har svurit att bekämpa en speciell ras eller ett speciellt folkslag och har +5 på CL vid alla attacker mot denna ras eller detta folkslag.

68 .....GOD KROPPSKONTROLL. Du har lätt att kontrollera din adrenalintillströmning. Genom att lyckas med ett Normalt FYS-slag så kan du höja din STY och alla STY-baserade färdigheter med +5 under 3 SR. Kan maximalt användas två gånger per dag.

69 .....JÄRNNÄVE. Du gör alltid maximal skada i obeväpnad strid.

70 .....EXTREMT ORÄDD. Du är extremt orädd av dig och får –5 på alla slag på Skräcktabellen.

71 .....ORUBBLIG VILJA. Du har +5 på PSY på alla slag på PSY mot PSY på Motståndstabellen.

72 .....HÄRDIG MOT ELEMENT. +5 på FYS på alla Motståndsslag mot alla former av eld, köld, vatten, vind, etc.

73 .....GOTT LÄKEKÖTT. Alla KP-förluster som orsakats av fysiskt våld eller elementarbesvärjelser läker dubbelt så fort som normalt.

74 .....GOD MENTAL KONTROLL. Du återfår PSY-poäng som förbrukats av besvärjelser på hälften så lång tid som normalt. Är du inte magiker så räknas detta som resultat 73.

75 .....NATURLIG FÄRDIGHET MED VAPEN. Du får FV +5 på en valfri vapenfärdighet.

76 .....KLUVEN PERSONLIGHET. Förutom din egen yrkesförmåga får du dessutom välja yrkesförmågan från vilket annat yrke som helst.

77 .....GOD KÄNSLA FÖR YRKET. Kostnaden för att lära dig en av dina besvärjelser *eller* en av dina yrkesfärdigheter halveras alltid (avrunda uppåt). Halvera efter det att du multiplicerat grundkostnaden.

78 .....HAMNBYTARE. Du kan när du vill förvandla dig till ett av följande djur (slå 1T6): 1 — varg, 2 — björn, 3 — hök, 4 — hjort, 5 — svan, 6 — katt. Förvandlingen är verklig och du övertar alla djurets egenskaper utom INT och INT-basera-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

de färdigheter, som du behåller (dock ej besvärjelser). Förvandlingen tar 1 SR och håller i sig så länge du önskar. För varje timme över ditt normala PSY-värde måste du dock klara ett normalt PSY-slag, annars är du för alltid fast i din djurhamn. Se *Drakar och Demoner Monster* för mer detaljerad information.

79 ..... SNABB UPPFATTNINGSFÖRMÅGA. Du har +5 på CL på alla vapenpareringar i närstrid och du kan dessutom parera projektiler som du ser komma emot dig. Du måste då hålla något slags närstridsvapen i handen. CL att parera projektilen är samma som FV i det vapen du håller i handen.

80 ..... GOD PSY-POTENTIAL. När du slår för att försöka höja din PSY så har du alltid –5 på tärningsslaget. Ett resultat på noll eller mindre räknas som 1.

81+ ..... HÖJD GRUNDEGENSKAP. Du får +1 på tre olika, valfria grundegenskaper eller +2 på en valfri grundegenskap.

SVÄRDSHAND

Den hand som du normalt använder (högerhanden för en högerhänt person) kommer hädanefter alltid att kallas för *svärdshand*, medan den aviga handen kallas *sköldhand*. Sköldhanden är genomgående sämre än svärdshanden, utom för färdigheterna *Två vapen* och *Sköld*. Vad detta innebär i praktiken förklaras i kapitlet om färdigheter.

Vilken hand som är svärdshanden slår man med 2T6, modifierat med det antal BP man väljer att spendera på detta. För varje BP man spenderar får man +1 på tärningsslaget.

2T6+BP	Svärdshand
2–11	Höger
12–14	Vänster
15–18	Dubbelhänt
≥19	Ambidextriös

Om du blir *dubbelhänt* innebär detta att du kan använda högerhanden och vänsterhanden lika bra, dock inte samtidigt. Detta kan du dock ifall du är *ambidextriös,* vilket innebär att du kan använda bägge händerna samtidigt till olika saker utan att ha några som helst problem. Du kan t. ex. skriva två olika saker samtidigt.

Har du fått dubbelhänt eller ambidextriös som särskild förmåga så behöver du inte slå på den här tabellen.

Exempel: Andreas har inte spenderat några BP på att få någon speciell svärdshand. Han slår 2T6 och resultatet blir 9. Andreas skriver 'Höger' i fält 7 på rollformuläret.

SOCIALT STÅND

Sitt sociala stånd slår man fram med 2T6, modifierat med det antal BP man väljer att spendera för att höja det. För varje BP man spenderar får man +1 på tärningsslaget.

Vad det sociala ståndet innebär i realiteten varierar från kultur till kultur, och det är mycket upp till SL och spelarna att själva bestämma vad en rollpersons sociala stånd har för effekter. De exempel som ges nedan är från en typisk medeltida, europeisk, feodal monarki.

Exempel: Andreas lägger 5 av sina återstående 13 BP på socialt stånd, så att han åtminstone slipper tillhöra underklassen. Han slår '9' med 2T6, vilket modifierat ger resultatet '14', och antecknar 'Högre medelklass' i fält 8 på rollformuläret.

2T6+BP Socialt stånd

2 ..... Egendomslös *(träl, slav, straffånge, tiggarmunk, livegen, galärslav)*

3–4 ..... Lägre underklass *(tiggare, latrintömmare, gravgrävare)*

5–7 ..... Högre underklass *(lärling, gesäll, novis)*

8–11 ..... Lägre medelklass *(grovhantverkare, arbetande köpman, stadsvakt)*

12–16 ..... Högre medelklass *(finhantverkare, köpman, präst, självägande bonde)*

17–22 ..... Lägre överklass *(rådsman, hovfolk, hantverksmäster)*

23–29 ..... Högre överklass *(borgmästare, skråmästare, gillesmästare, riksämbetsman)*

30–37 ..... Lågadel *(riddare, friherre, baron, markis, jarl, biskop)*

≥38 ..... Högadel *(greve, hertig, prins, kardinal, påve, kung, kejsare)*

STARTKAPITAL

Sitt startkapital slår man fram med 2T6, modifierat med det antal BP man väljer att spendera för att höja sitt startkapital. Till detta resultat lägger man också hälften av det antal BP man spenderat på Socialt stånd (avrunda uppåt). Slutsumman av detta kan aldrig bli mer än 10 högre än den slutsumma man fick då man slog fram socialt stånd.

Exempel: Andreas har nu 8 BP kvar. Han väljer att spara 5 av dem till att lägga på startfärdigheterna, och lägger de övriga 3 till att skaffa startkapital. Till dessa 3 BP får han dessutom lägga till 3 (hälften av de 5 BP han spenderade på socialt stånd, avrundat uppåt). Slutresultatet får inte bli högre än '24'

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

(slutsumman från Socialt stånd + 10). Andreas har tur och slår '11', vilket tillsammans med de 6 BP:na blir 17. Andreas antecknar tillfredställt 3.000 sm i fält 21 på rollformuläret.

2T6+BP	Startkapital
2	200 sm
3–4	400 sm
5–7	600 sm
8–11	1.000 sm
12–16	2.000 sm
17–22	3.000 sm
23–29	5.000 sm
30–37	10.000 sm
38–46	20.000 sm
47–56	30.000 sm
≥57	50.000 sm

ÅLDER

När du har kommit så här långt är din rollperson så gott som halvfärdig och det återstår bara att bestämma ålder och därefter skaffa startfärdigheter. Om du har några BP kvar nu, och du inte vill gå tillbaka och använda dem t. ex. till att höja någon grundegenskap ytterligare, så kan du använda dem till att skaffa lite fler färdigheter. Multiplicera det antal BP som du har kvar med 5. Resultatet lägger du till de *erfarenhetspoäng* (EP) du får att köpa startfärdigheter för.

För att kunna avgöra dina startfärdigheters FV måste du veta hur gammal din rollperson är. Ju äldre du är, desto mer erfarenhet har du hunnit samla på dig. Detta avspeglas i att du har fler EP att spendera på dina startfärdigheter.

Ålder har dock även negativa effekter, eftersom vissa grundegenskaper sjunker med stigande ålder. Grundegenskapskraven spelar nu inte längre någon roll, eftersom du redan har uppfyllt dem. En 'Gammal' krigare kan sålunda tillåtas att ha STY 9 och FYS 9.

I tabellen nedan anges först och främst hur åldern inverkar på grundegenskaperna. Därefter anges hur många erfarenhetspoäng du får att spendera på dina startfärdigheter (om du hade några BP kvar sedan förut multiplicerar du dessa med 5 och lägger till EP:na.) Därefter anges en multipel till ditt startkapital. Därefter anges hur högt FV du maximalt får ha i en färdighet när du skapar din rollperson, om inte annat angivits i din Särskilda förmåga.

Längst ned anges hur gammal du är när du befinner dig i en viss åldersgrupp. Är du en medelålders dvärg är du sålunda någonstans mellan 151 och 250 år gammal.

Alver räknas alltid som 'Unga' vad gäller EP och startkapital, men som 'Mogna' vad gäller grundegenskapsmodifikationer och maximalt FV från start. De åldras heller inte.

Exempel: Eftersom Andreas är alv så spelar hans ålder ingen roll. Hans bestämmer att 469 år verkar lagom. Han fyller i detta i fält 9 på rollformuläret. Han får 150 EP, till vilket han lägger de 25 (5 x 5) EP som han fick från de överblivna BP:na. Hans startkapital multipliceras med 1, d. v. s. ingen skillnad. Han lägger på minnet att han inte får köpa högre FV än 15 från början.

Om Andreas skulle ha varit människa hade han blivit tvungen att bestämma sig för om han skulle varit ung, mogen, medelålders eller gammal. Hade han valt t. ex. medelålders hade han fått –2 på STY, –1 på FYS och SMI, +1 på INT och KAR och +2 på PSY. Han hade fått 250 nya BP och fått sitt startkapital fördubblat. Han hade varit mellan 46 och 60 år.

	Ung	Mogen	Medel-ålders	Gammal
STY	–1	±0	–2	–5
FYS	+1	±0	–1	–3
SMI	+1	±0	–1	–3
INT	±0	±0	+1	+1
PSY	–1	±0	+2	+4
KAR	±0	±0	+1	+1
STO	±0	±0	±0	±0
EP	150	200	250	300
Startkapital	x1	x1,5	x2	x2,5
Max FV från start	13	15	17	19

Anka	16–20	21–40	41–60	61–80
Dvärg	21–40	41–155	151–250	251–400
Halvalv	30–40	41–70	71–100	101–130
Halvl.man	20–30	31–60	61–75	76–100
Halvorch	12–18	19–30	31–45	46–55
Människa	16–20	21–45	46–60	61–80

STARTFÄRDIGHETER

Dina *startfärdigheter* är lika med de primära färdigheterna (de som är förtryckta på rollformuläret) samt dina yrkesfärdigheter (de 12 som du redan valt). Du kan aldrig lära dig en sekundär färdighet från början, utom ifall du fått det som särskild förmåga. Magiker kan lära sig besvärjelser från början, men inte utbygdsjägare.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

RÄKNA UT BASCHANSERNA

Baschansen (förkortas hädanefter BC) är det FV du får automatiskt, gratis, när du skapar din rollperson. BC baseras på det grundegenskapsvärde som hör till färdigheten (står inom parentes intill färdighetens namn i Färdighetstabellen).

Värde	BC
1–3	0
4–8	1
9–12	2
13–16	3
17–20	4
>20	5

Du får BC i alla primära färdigheter samt alla yrkesfärdigheter, däremot inte i besvärjelser. Speciella regler gäller för Tala och Läsa/Skriva modersmål. Se beskrivningen av dessa färdigheter för närmare information.

Exempel: Andreas börjar med att räkna ut BC för de primära färdigheterna. För Hoppa, som är baserat på SMI, (som i hans fall är hela 18) får han enligt tabellen en BC på 4, vilket han antecknar med blyerts i 'FV'-rutan intill Hoppa. Han fortsätter med Bluffa, i vilket han får en BC på 2 eftersom hans KAR bara är 12.

Av beskrivningen av Tala modersmål får Andreas fram att hans BC är 16 (FV B4), eftersom han inte tillhör överklassen eller adeln. Vidare ser han att han som alv får lära sig två modersmål — både alviska och ett människospråk. Andreas väntar med att välja detta människospråk tills han vet lite mer om den värld de skall spela i och hans egen personliga bakgrund.

I beskrivningen av Läsa/Skriva modersmål ser Andreas att hans BC i Läsa/Skriva är 11 (FV B3) eftersom han tillhör högre medelklass men inte har INT 15 eller mer. Även detta gäller både alviska och ett människospråk. Han antecknar allt detta i fält 15 och fält 17 på rollformuläret.

När han är färdig med de primära färdigheterna går han över till sina yrkesfärdigheter och ser då att Animism baseras på grundegenskapen INT. Hans INT-värde är 11, vilket ger en BC på 2.

När Andreas är färdig fortsätter han med att spendera sina 175 erfarenhetspoäng.

SPENDERA ERFARENHETSPOÄNGEN

När du bestämde åldern på din rollperson fick du ett visst antal EP. Med dessa skall du nu höja dina BC i startfärdigheterna.

Grundkostnaden för en primär färdighet är *2 EP*. Grundkostnaden för en yrkesfärdighet är *3 EP* och för en sekundär färdighet *5 EP*. Grundkostnaden för besvärjelser beror på besvärjelsens skolvärde. I princip kan man alltså säga att det kostar 2 EP att höja sitt FV i en primär färdighet med ett. Däremot blir det dyrare och dyrare att köpa FV ju högre FV man har. Det kostar t. ex. mycket mer att höja från FV 17 till FV 18 än från FV 3 till FV 4.

I tabellen nedan ges en multipel som du skall multiplicera grundkostnaden med när du köper nya FV:n. Längst ut till vänster letar du upp raden för det FV som du redan har. Därefter följer du raden ut till höger till kolumnen för det FV du vill ha. Siffran som ges är det tal du skall multiplicera grundkostnaden med för att få den slutliga kostnaden i EP.

Du kan aldrig från början köpa högre FV än vad som anges i ålderstabellen, om du inte fått en Särskild förmåga som säger annat. Du kan heller aldrig köpa FV i en sekundär färdighet från början, om du inte fått en Särskild förmåga som säger annat.

Exempel: Andreas vill höja sitt FV i färdigheten Klättra från nuvarande 4 upp till 10. Eftersom Klättra är en primär färdighet så är grundkostnaden '2'. Han tittar i tabellen och ser att multipeln för att höja från FV 4 till FV 10 är '6'. Det kostar sålunda 12 EP (2x6) för Andreas att höja till FV 10 i Klättra.

Andreas vill dessutom höja sitt FV i Hantera fällor från nuvarande 4 upp till 11. Eftersom han valt detta som yrkesfärdighet så är grundkostnaden '3'. Enligt tabellen skall detta multipliceras med 8 för att få fram den slutliga kostnaden — 24 EP.

Andreas väljer nu också Låsdyrkning till sin 'valfria sekundära färdighet' som han enligt sin särskilda förmåga har FV 3 i (se Särskilda förmågor ovan). Han skulle väldigt gärna vilja köpa några FV i Låsdyrkning, men det får han inte eftersom det fortfarande räknas som en sekundär färdighet.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FV du har	FV du vill köpa																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	14	16	18	21	24	27	31	35	39	44
1	—	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	13	15	17	20	23	26	30	34	38	43
2	—	—	1	2	3	4	5	6	7	8	10	12	14	16	19	22	25	29	33	37	42
3	—	—	—	1	2	3	4	5	6	7	9	11	13	15	18	21	24	28	32	36	41
4	—	—	—	—	1	2	3	4	5	6	8	10	12	14	17	20	23	27	31	35	40
5	—	—	—	—	—	1	2	3	4	5	7	9	11	13	16	19	22	26	30	34	39
6	—	—	—	—	—	—	1	2	3	4	6	8	10	12	15	18	21	25	29	33	38
7	—	—	—	—	—	—	—	1	2	3	5	7	9	11	14	17	20	24	28	32	37
8	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2	4	6	8	10	13	16	19	23	27	31	36
9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	3	5	7	9	12	15	18	22	26	30	35
10	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	4	6	8	11	14	17	21	25	29	34
11	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	4	6	9	12	15	19	23	27	32
12	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	4	7	10	13	17	21	25	30
13	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	5	8	11	15	19	23	28
14	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3	6	9	13	17	21	26
15	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3	6	10	14	18	23
16	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3	7	11	15	20
17	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	4	8	12	17
18	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	4	8	13
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	4	9
20+	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5

Observera att du från början inte får köpa högre FV än vad som anges i ålderstabellen.

BESVÄRJELSER

Endast magiker får lära sig besvärjelser redan från början. Kostnaden för att lära sig besvärjelser är annorlunda än för andra färdigheter. Kostnaden är här baserad på besvärjelsens skolvärde enligt nedanstående tabell:

Skolvärde	Grundkostnad
1–3	2
4–6	4
7–9	6
10–12	8
13–15	10
16–18	12
19–21	14
för varje ytterligare +3	+2

Exempel: Besvärjelsen KNÄCKA har skolvärde 6 och dess grundkostnad blir då 4. Vill man höja sitt Skicklighetsvärde (förkortas S, är exakt samma sak som ett FV, fast för besvärjelser) i KNÄCKA från 7 till 10 kostar detta 12 EP (4x3). Vill man å andra sidan höja sitt skicklighetsvärde i besvärjelsen FÖRSTENA (skolvärde 19) från 7 till 10 kostar detta 42 EP (14x3).

EXEMPEL

Andreas har redan spenderat sammanlagt 36 EP på Klättra och Hantera fällor, och väljer nu att lägga 51 poäng på Långbåge (från FV 4 till FV 15; 3x17), 30 poäng på Kortsvärd (från FV 2 till FV 11; 3x10) och 15 poäng på Trästav (från FV 4 till FV 9; 3x5). Han hade egentligen velat köpa ännu högre FV i Långbåge, men han får inte ha högre FV än 15 från början. Han är nu mycket duktig på att slåss, men har bara 43 EP kvar av sina ursprungliga 175. 12 av dessa lägger han på Smyga (från FV 4 till FV 10; 2x6), 16 på Rida (från FV 4 till FV 11; 2x8), 6 på Spåra (från FV 2 till FV 5; 2x3), 6 på Upptäcka fara, där han redan har FV 7 (BC 3 plus 4 för att han är alv). FV 10, alltså. De sista 3 EP:na lägger han på att höja FV i Dolk från 4 till 5.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

UTSEENDE OCH PERSONLIG BAKGRUND

Nu är din rollperson helt färdig, sånär som på en mycket viktig detalj — hans utseende samt hans bakgrundshistoria. Detta är saker som du bestämmer helt själv, utan siffror, tärningar, miniräknare eller konstiga poäng hit eller dit. Utseendet bör åtminstone omfatta de allra synligaste dragen — hårlängd, hårfärg, frisyr, ögonfärg, klädsel, längd, kroppsbyggnad, ärr eller andra utmärkande drag, etc. Låt fantasin flöda och samråd gärna med din SL när du hittar på en intressant bakgrundshistoria till din rollperson. Exempel på frågor som man bör tänka igenom är t. ex.:

- Varifrån kommer du?
- Varför är du äventyrare?
- Vad är ditt stora Mål med Livet?
- Hur kan det komma sig att du är så duktig på XXXXX (vad du nu är duktig på)?
- Släkt? Vänner? Erfarenheter? Tidigare äventyr?

När du är färdig med detta måste du tala om allting för din spelledare så att han kan ta hänsyn till detta i de äventyr han tänker utsätta dig för. Det är denna bakgrundshistoria som är det som verkligen skapar *rollspelande* — inte en massa siffror på ett papper. När du sedan rollspelar är det meningen att du skall *vara* din rollperson; tala och agera som *honom* — inte som du själv. Därför är det givetvis väldigt viktigt att du verkligen kan föreställa dig honom framför dig, även om sådant oftast kommer gradvis efter några spelmöten.

Ett annat sätt att skapa sin rollperson är att börja med denna punkt; att bestämma rollpersonens bakgrund, och därefter välja färdigheter och egenskaper utifrån detta.

EXEMPEL

Andreas har länge haft en vag bild av sin rollperson, alven och utbygdsjägaren Teval Ailindurbom. Efter att ha funderat ett bra tag skriver Andreas ner lite grann i fält 10 på rollformuläret och börjar sedan berätta om sig själv:

"Jag kallas Teval av mina vänner och är en ganska typisk skogslevande alv. Jag har ganska normal längd och kroppsbyggnad, närmare bestämt så är jag 163 cm lång och 63 kg tung. Jag har långt, mörkt, rakt hår (som Robin Hood), gröna ögon (med ovala pupiller, som en katt!) och spetsiga öron (som mr. Spock!). Eftersom jag huvudsakligen varit en skogslevande person klär jag mig huvudsakligen i praktiska och funktionella kläder som är hållbara, varma och har samma färg som naturen — mockabyxor, höga läderstövlar, en grön tygtunika och en liten grön hatt med en röd fjäder i. Jag lämnar ytterst sällan min kära långbåge ur sikte, och bär dessutom med mig ett litet smidigt kortsvärd vid sidan.

"Jag kommer från ett litet alvsamhälle långt inne i alvriket Landoris skogar (SL har kortfattat beskrivit spelvärlden för spelarna, så att de på ett ungefär vet hur den ser ut). *Jag lämnade mina föräldrar och mina två systrar för sexton månader sedan, för att färdas ut i världen och upptäcka nya saker — dvärgar, halvlängdsmän, drakar, gripar och andra fantastiska varelser existerar bara i sagorna i Landori. Jag har alltid betraktats som en smula ovanlig och otålig — för att vara alv — av mina närmaste, främst för att jag ständigt plågat dem med nyfikna frågor om Landet utanför Landoris skyddade skogar.*

"Kort sagt, jag är mycket nyfiken på och inte sällan också okunnig om livet bland er människor. Jag är dock vanligtvis en gladlynt och ganska pratsam person, och har normalt inte svårt att skaffa nya vänner. Jag är emellertid, vilket ni snart kommer att märka, trots allt odödlig, och därför bryr jag mig inte särskilt mycket om vad ni vanliga dödliga utsätter varandra för — jag har redan levt längre än alla ni tillsammans och vet att världen inte kommer att förändras för att jag ingriper."

UTRUSTNING

Innan du och dina vänner ger er ut på äventyr är det dock ytterligare en liten, sista detalj ni måste fixa — utrustning. I utrustningstabellen finns uppräknat priser på det mesta ni kan komma tänkas att behöva, och det är bara att sätta igång och spendera startkapitalet. En snäll SL brukar ofta låta rollpersonerna ha lite livsviktiga saker redan från början, t. ex. ett vapen, en ryggsäck och kläder att gå i. Visst är penningbrist en intressant inledning på ett äventyr, men låt det inte gå alltför långt.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

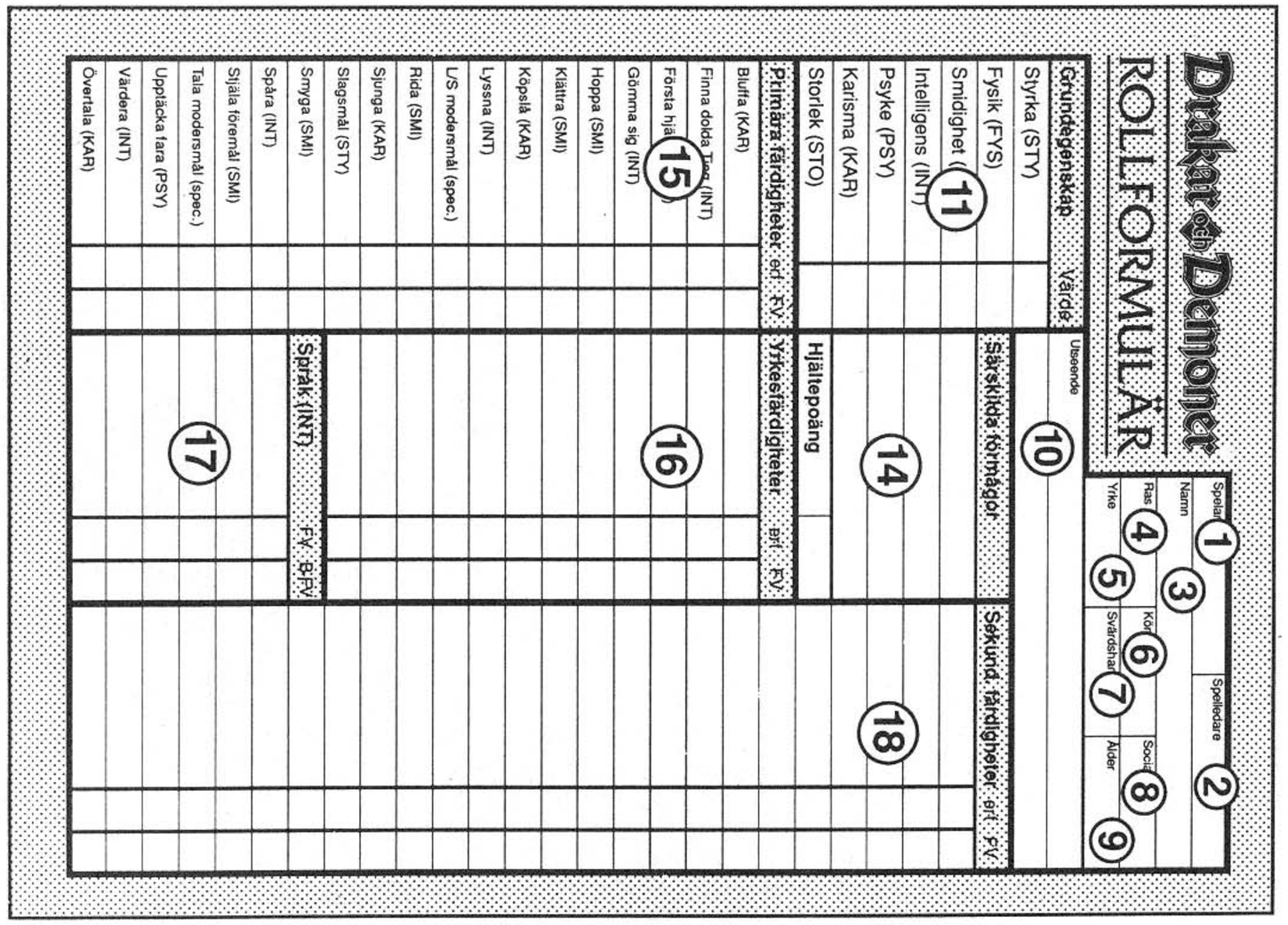
ETT ENKLARE FRAMSLAGNINGSSYSTEM

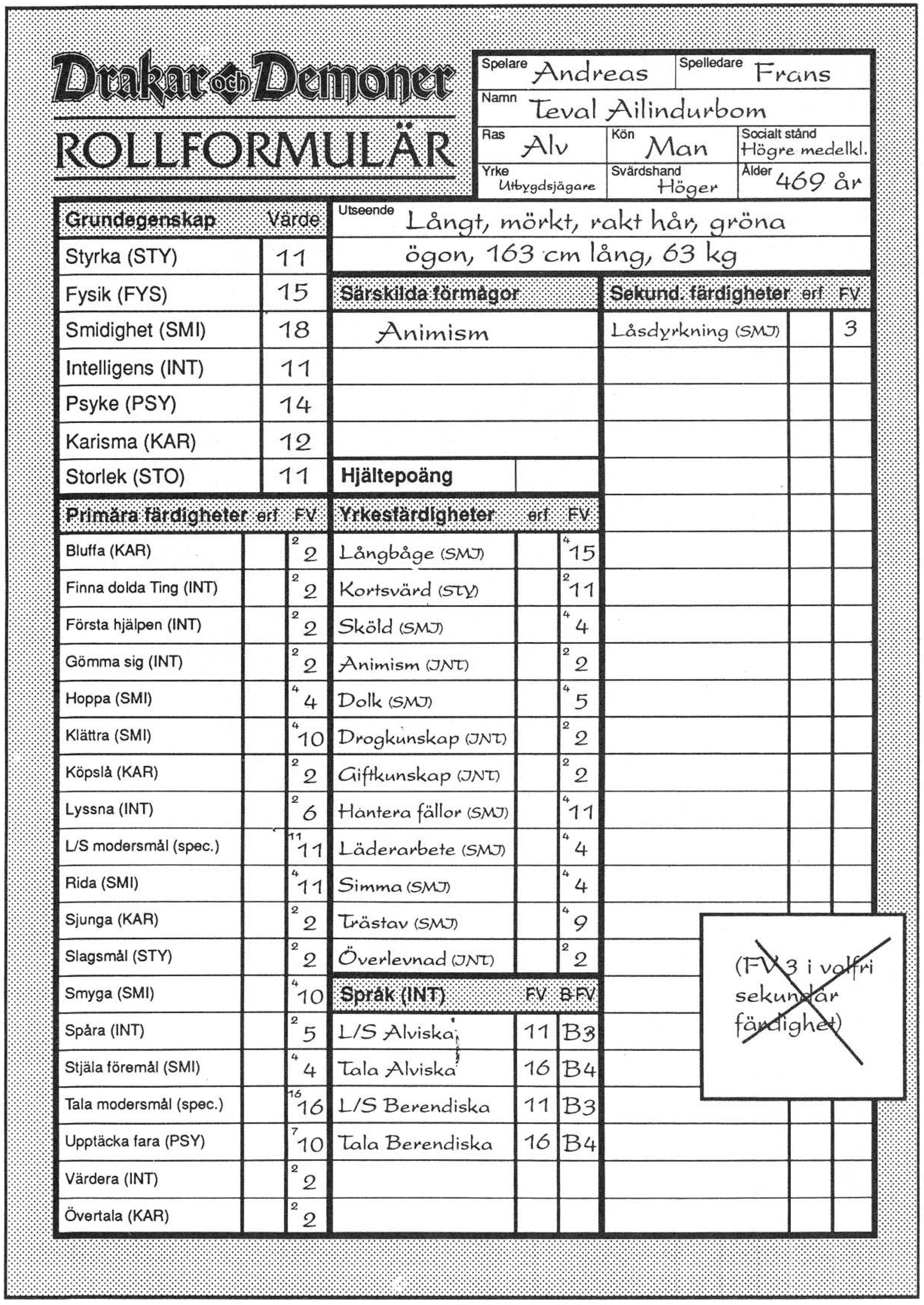
Det system att skapa en rollperson som beskrivs ovan kan verka ganska invecklat, framför allt för oerfarna spelare. Därför finns det en alternativ metod för att göra detta — en metod som även kan användas om man t. ex. snabbt behöver värden för en SLP. I stället för BP så använder man tärningar som slumpmässigt bestämmer rollpersonens grundegenskaper och förmågor.

- RAS — Bestäm själv.
- YRKE — Bestäm själv.
- GRUNDEGENSKAPER — Alla de sju grundegenskaperna bestäms med hjälp av tärningar. I kapitlet Varelser anges vid respektive ras vilka tärningskombinationer som skall användas. Slå fram tre kompletta uppsättningar med grundegenskaper och välj själv vilken av de tre du vill att din rollperson skall ha. Du får dessutom föra över grundegenskapspoäng från en grundegenskap till en annan, på en basis av 2–1 (för att höja en grundegenskap med en poäng måste du sänka en (1) annan med två poäng, eller två andra med en (1) poäng). Du får aldrig höja en grundegenskap över det maximala värdet för rasen. En människa (STY 3T6) får t. ex. inte ha mer än 18 i STY. Tänk dessutom på att du måste uppfylla grundegenskapskraven för det yrke du valt.
- KÖN — Bestäm själv.
- KROPPSPOÄNG, SKADEBONUS OCH FÖRFLYTTNINGSFÖRMÅGA — Räkna ut som vanligt.
- SÄRSKILD FÖRMÅGA — Slå 2T20+1T10 i stället för 2T20+BP.
- SVÄRDSHAND — Slå 2T4 i stället för 2T6+BP. Om bägge tärningarna visar samma resultat, slå 1T4 till och lägg till resultatet. Om även denna tärning visar samma resultat som de första två, slå ytterligare 1T4, o. s. v.
- SOCIALT STÅND — Slå 2T6 i stället för 2T6+BP. Om bägge tärningarna visar samma resultat, slå 2T6 till och lägg till resultatet. Om även dessa tärningar visar samma resultat, slå ytterligare 2T6, o. s. v.
- STARTKAPITAL — Använd samma framslagningsmetod som för socialt stånd. Slutresultatet kan dock inte bli mindre än 10 mindre än slutresultatet från socialt stånd, d. v. s. om du får '23' som slutresultat när du slår socialt stånd, kan du lägst få '13' som slutresultat när du slår startkapital. Det kan heller aldrig bli högre än 10 högre än slutresultatet från socialt stånd, d. v. s. om du får '23' som slutresultat när du slår socialt stånd, kan du högst få '33' som slutresultat när du slår startkapital.
- ÅLDER — Bestäm själv.
- STARTFÄRDIGHETER — Dina EP bestäms som vanligt av åldern, men du skall lägga till 25 EP och därefter dra bort *kostnaden i BP* för den ras du valt. En alv har sålunda alltid endast 150 EP att spendera; en Ung anka har 150+25±0=175 EP; en Medelålders människa har 250+25–10=215 EP.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

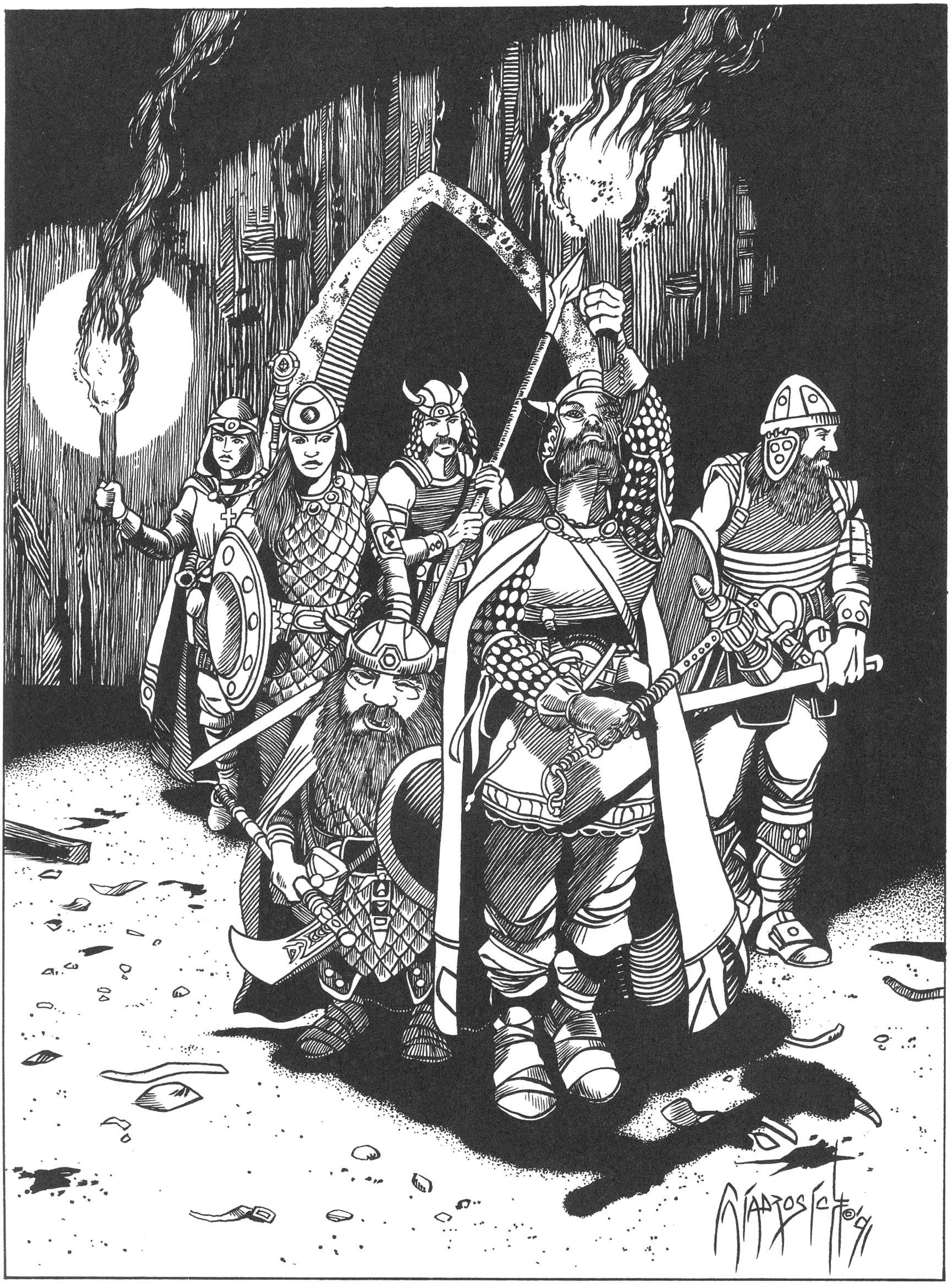
Exempel: Rollformulär





DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FÄRDIGHETER



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ALLMÄNT

Man anger hur skicklig en rollperson är i en färdighet med hjälp av ett färdighetsvärde (FV) som normalt sträcker sig mellan 1 och 20. Hans chanser att lyckas använda denna färdighet modifieras sedan beroende på situationen. Det är t. ex. mycket lättare att klättra uppför en repstege än att klättra uppför en lodrät glaciär. Därför lägger man nästan alltid till en rad *modifikationer* till FV:t. Slutresultatet, när alla modifikationer har räknats med, är rollpersonens Chans att Lyckas (förkortas hädanefter CL).

BESKRIVNINGAR

Beskrivningen av varje färdighet är uppställd enligt samma mönster och innehåller det du behöver veta.

Namn: Här står färdighetens namn.

Typ: Färdigheterna är uppdelade i två olika typer: primära färdigheter och sekundära färdigheter. Här anges också ifall färdigheten tillhör kategori B.

Yrken: Här anges, för sekundära färdigheter, vilka yrken som kan välja färdigheten som yrkesfärdighet. Vid vissa färdigheter, t. ex. Tala och Läsa/Skriva främmande språk står inom parentes en siffra som anger hur många färdigheter ur denna 'grupp' som rollpersonen kan välja.

Grundegenskap: Här anges vilken grundegenskap färdigheten är baserad på.

Beskrivning: Här ges en beskrivning av hur färdigheten fungerar och hur man använder den i olika situationer, samt de modifikationer som ges i vissa lägen.

FÄRDIGHETSKATEGORIER

Det finns två olika kategorier av färdigheter som behandlas lite olika.

KATEGORI A

Kategori A är den vanligaste använder alltid skalan 1–20 (högre värden går att uppnå, men detta är ganska ovanligt). Färdigheter som hör till kategori A har ingen speciell markering. När man använder färdigheten skall man slå färdighetsslaget med 1T20.

KATEGORI B

Hos färdigheter kategori B omvandlar man ibland det vanliga FV:t till en *färdighetsnivå* på en skala från 0 till 5, där '0' betecknar absolut okunnighet och '5' betecknar att man är en fullärd mästare.

Kategorin används för vissa färdigheter där kategori A inte är lämplig. För färdigheter inom kategori B gäller ofta att antingen kan man göra en sak, eller också kan man det inte. Slumpen spelar liten eller ingen roll och tärningsslag är därför överflödiga. Ett bra exempel är färdigheten Tala Språk; antingen kan man göra sig förstådd eller också kan man det inte. Vid de enstaka tillfällen då slumpen verkligen avgör om rollpersonen lyckas eller misslyckas så använder man färdighetsvärdet på samma sätt som för kategori A. Sådana tillfällen kan t. ex. vara när rollpersonen:

- är sinnesförvirrad, t. ex. av en drog eller ett slag i huvudet
- skall använda färdigheten under stress eller press
- lider av minnesdefekter, t. ex. vid hög ålder eller sjukdom

Färdighet i kategori B förbättras och fungerar precis som i kategori A, men när man skall använda dem så omvandlas färdighetsvärdet till ett B-färdighetsvärde (B-FV) enligt tabellen nedan.

FV	B-FV
0	B0
1–4	B1
5–10	B2
11–15	B3
16–19	B4
20+	B5

När man anger ett B-färdighetsvärde så skriver man alltid ett 'B' framför värdet. Att man har 'FV B4' i en färdighet motsvarar alltså att man har ett FV som ligger någonstans mellan 16 och 19.

Vid de flesta B-färdigheter anges exakt vilka kunskaper man har vid de olika B-färdighetsnivåerna. För de färdigheter där detta inte anges används nedanstående tabell

0. Inga kunskaper alls

1. Obetydliga kunskaper

Rollpersonen känner endast till det allra mest grundläggande och några få detaljer.

2. Små kunskaper

Rollpersonen har fortfarande stora kunskapsluckor och måste slå i böcker för att kunna få fram detaljer. Han har dock ganska god inblick i de stora dragen.

3. Goda kunskaper

Rollpersonen är välorienterad om de stora dragen men kommer inte upp till överkursnivån. Mindre välkända detaljer och speciella kunskapsområden är fortfarande diffusa.

4. Mycket goda kunskaper

Har man uppnått denna nivå kan man bli lärare i färdigheten. Rollpersonen är i det närmaste fullärd och endast detaljer som tros vara glömda för omvärlden ligger utanför kunskapsområdet. Det som finns

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FÄRDIGHETSTABELLEN

I tabellen nedan finns alla färdigheter uppräknade, med den eller de grundegenskaper de är baserade på inom parentes. Efter de sekundära färdigheterna är det markerat med ett kryss (x) vilka yrken som kan välja färdigheten som yrkesfärdighet. På vapenfärdigheterna, Tala och Läsa/Skriva främmande språk, Hantverk och Spela instrument står det angivet med en siffra hur många av dessa färdigheter yrket maximalt kan välja som yrkesfärdigheter. Ett 'x' på dessa färdigheter innebär obegränsat antal (i praktiken dock max 12).

Magiskolorna är förbjudna färdigheter för de flesta yrken och är därför markerade med ett streck i tabellen.

Primära färdigheter

- Bluffa (KAR)
- Finna dolda ting (INT)
- Första hjälpen (INT)
- Gömma sig (INT)
- Hoppa (SMI)
- Klättra (SMI)
- Köpslå (KAR)
- Lyssna (INT)
- Läsa/Skriva modersmål (spec./INT)
- Rida (SMI)
- Sjunga (KAR)
- Slagsmål (STY)
- Smyga (SMI)
- Spåra (INT)
- Stjäla föremål (SMI)
- Tala modersmål (spec./INT)
- Upptäcka fara (PSY)
- Värdera (INT)
- Övertala (KAR)

Sekundära färdigheter

	Bard	Hel	Kri	LMa	Löm	Mag	Mun	Sjö	Rid	Tju	Jäg
Vapenfärdigheter (var.)	1		x		1			3	5	2	3
Tala främ. språk (INT)	2	2	1	4	1	3	3	3	1	1	1
L/S främ. språk (INT)	1	1		4		3	3	1	1		
Administration (INT)	x			x	x				x	x	
Akrobatik (SMI)	x				x			x		x	
Alkemi (INT)		x		x		x					
Astrologi (INT)				x		x					
Avväpna (SMI)			x				x		x		
Buktala (PSY)	x									x	
Bärsärkagång (PSY)			x								
Dans (SMI)	x							x	x		
Djurhelning (INT)		x				x	x				x
Djurträning (PSY)	x					x			x		x
Dolk (SMI)	x		x	x	x			x	x	x	x
Dra vapen (SMI)			x		x				x	x	
Drogkunskap (INT)		x		x		x	x				x
Förfalskning (INT)	x			x	x		x			x	
Geografi (INT)	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Geologi (INT)				x							x
Giftkunskap (INT)		x		x	x	x	x			x	x
Hantera fällor (SMI)					x					x	x
Hantverk (var.)	1	1	1				1	1			1
Hasardspel (PSY)	x		x	x	x			x		x	
Heraldik (INT)	x			x			x		x		
Historia (INT)	x			x			x		x		
Hypnotisera (PSY)	x	x			x					x	
Gyckelkonster (SMI)	x							x		x	
Knopar (SMI)	x				x		x	x		x	x
Kulturkännedom (INT)	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
K. om demoner (INT)		x		x		x	x				
K. om magi (INT)		x		x		x	x		x		
K. om odöda (INT)		x		x		x	x		x		
Känna magi (PSY)						†					
Låsdyrkning (SMI)	x				x					x	
Läkekonst (INT)		x					x				
Läppläsning (INT)	x									x	
Mag. kanal. (INT)						x					
Magiskolor (INT)	—	—	—	—	—	x	—	—	—	—	*
Massage (SMI)		x					x				
Muta (KAR)	x				x			x		x	
Målning (SMI)	x						x		x		
Navigation(INT)								x			
Orientering (INT)		x						x			x
Räkning (INT)				x		x	x		x	x	
Schack & bräd.(INT)	x			x				x	x		
Simma (SMI)	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Sjökunnighet (INT)								x			
Skådespeleri (KAR)	x				x					x	
Spela instrum.(KAR)	x						2	2	2	2	
Språkkunskap (INT)	x	x		x		x	x		x		
Spå väder (INT)								x			x
Stavhopp (SMI)					x			x		x	
Stridskonster (SMI)			x		x		x				
Teckenspråk (INT)					x					x	
Trästav (SMI)	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Två vapen (var.)			x						x		
Undre världen (INT)					x			x		x	
Zoologi (INT)		x		x		x	x				x
Änterhake (SMI)					x			x		x	
Örtkunskap (INT)		x		x		x	x				x
Överlevnad (INT)		x									x
	Bard	Hel	Kri	LMa	Löm	Mag	Mun	Sjö	Rid	Tju	Jäg

*: Se utbygdsjägarens yrkesförmåga.
†: Se denna färdighet för förklaring.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

kvar att lära finns inte att tillgå utan omfattande forskning.

5. Expertkunskaper

Rollpersonen är helt fullärd och kan utan vidare svara på alla frågor som rör ämnet.

CHANS ATT LYCKAS (CL)

När man använder en färdighet ur kategori A (och i bland även ur kategori B) har man en viss chans att lyckas med den, uttryckt i ett värde mellan 1 och 20. När man slår för att se om man lyckas kan man få fyra olika resultat: *perfekt* slag, *lyckat* slag, *misslyckat* slag eller *fummel*slag. De olika utfallen visar på olika grad av framgång eller misslyckande.

För färdigheter ur kategori A beräknas CL med start från FV:t. Detta kan modifieras av flera olika faktorer, av vilka de flesta finns angivna vid varje färdighet. SL skall dock inte känna sig tveksam för att själv lägga in de faktorer han tycker att situationen kräver. Vi kan inte förutse alla tänkbara situationer i spelet, och därför måste SL vara beredd att improvisera en smula. När man lagt till eller dragit ifrån alla modifikationer har man fått fram CL, och det gäller för den person som skall använda färdigheten att slå lägre än eller lika med detta tal med 1T20 för att lyckas. Detta kallas för ett *färdighetsslag*.

För färdigheter ur kategori B behöver man däremot oftast inte slå med en tärning. Hur man i stället skall gå till väga står beskrivet vid varje färdighet. Om man i alla fall skulle behöva slå, görs detta på samma sätt som för kategori A.

Så länge man har FV 1 eller mer så har man *alltid*, oberoende av CL, lyckats om man slår '1', och man har *alltid* misslyckats om man slår '20'.

Om FV är 0 och CL är 0 eller lägre, så måste man slå två '1' i rad för att lyckas.

PERFEKTA SLAG OCH FUMMEL

CL lägre än 1

Om CL är lägre än 1 så kan man inte slå ett perfekt slag. Ett resultat på '20' innebär fummel.

CL mellan 1 och 19

Slår man '1' skall man slå igen. Blir resultatet lika med eller lägre än FV är slaget perfekt. Slår man '20' på första slaget skall man också slå igen. Blir resultatet högre än FV så har man fumlat.

CL 20 eller mer

'1' är alltid perfekt slag. Slår man '2' skall man slå igen. Blir resultatet lika med eller lägre än FV är slaget perfekt. Man fumlar alltid om man slår två '20' i rad.

DIFFERENSVÄRDE

Detta är ett begrepp som förekommer hos vissa färdigheter. Differensvärdet är lika med CL minus tärningsslaget. Om CL är 17 och man slår 12 så är differensvärdet 5.

DOLDA FÄRDIGHETSSLAG

I vissa fall är det inte lämpligt att spelaren får veta om hans rollperson har lyckats med sitt färdighetsslag eller inte. Detta gäller t. ex. färdigheten Finna dolda ting — om spelaren vet att färdighetsslaget lyckats och SL trots detta meddelar att han inte finner något, så vet han ju säkert att det inte finns någonting gömt där han har letat.

Därför rekommenderas vid många färdigheter s. k. *dolda* färdighetsslag, som alltid slås utav SL.

FÄRDIGHETER OCH GRUNDEGENSKAPER

Det står ofta att 'grundegenskapsvärdet och de färdigheter som är baserade på grundegenskapen' förändras åt endera hållet. Detta kan t. ex. bero på yttre förhållanden (väder, vind), utmattning eller effekter av besvärjelser, Normalt så gäller alltid att om grundegenskapsvärdet sänks (eller höjs), så sänks (höjs) *CL* i de aktuella färdigheterna med lika mycket under den tid som effekten håller i sig. CL kan på detta vis aldrig bli lägre än 1.

Om förändringen av grundegenskapsvärdet däremot är *permanent*, så ändras *FV i de yrkesfärdigheter och primära färdigheter* som är baserade på grundegenskapen, automatiskt. FV kan på detta vis bli hur högt eller lågt som helst, man kan även komma ned till FV 0. Detta är dock mycket sällsynt.

GRUNDEGENSKAPSSLAG

I vissa situationer behöver man ta reda på hur väl rollpersonen klarar sig utan att man egentligen kan använda någon färdighet. Detta kan vara t. ex. då han måste kasta sig undan ett fallande klippblock, motstå ett dödligt gift, knuffa upp en fastrostad dörr eller bryta arm mot någon. Vid dessa kontroller använder man i stället det grundegenskapsvärde som är lämpligast, t. ex. SMI för att undvika fallande klippblock, FYS för att motstå ett gift, STO för att baxa upp en igenrostad dörr eller STY för att bryta arm. I normala fall så slår man 1T20; är resultatet lägre än eller lika med grundegenskapsvärdet så har man lyckats.

I många fall så måste dock svårighetsgraden modifieras. Om man t. ex. ser klippblocket falla, om giftet

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

är utspätt, om dörrens gångjärn är genomrostiga eller om man bryter arm mot en person med STY 4, så är det mycket lättare att lyckas. Å andra sidan så kanske man hamnar under en hel lavin, eller får dubbel giftdos, eller dörren dessutom är förbommad, eller man skall försöka bryta ned Conan, och i så fall är det mycket svårare.

Därför ger man i stället oftast 'problemet' en svårighetsgrad (SG) mellan 1 och 25, där '1' innebär väldigt enkelt och '25' innebär extremt svårt. Därefter sätter man in problemets svårighetsgrad samt det lämpligaste grundegenskapsvärdet i *Motståndstabellen*. Man måste slå under det värde som ges där med 1T20 för att lyckas.

SVÅRIGHETSGRADER

Problem	SG
Mycket lätt	1
Lätt	5
Normalt	10
Svårt	15
Mycket svårt	20
Extremt svårt	25

MOTSTÅNDSTABELLEN

SG	GRUNDEGENSKAPSVÄRDE																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	osv
1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	
6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	
7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	
8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	
9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	
11	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	
12	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
13	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
14	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
15	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
16	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
17	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
18	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
19	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
20	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
21	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
osv																						

Slå under eller lika med det angivna värdet med 1T20 för att lyckas.
†: Automatiskt misslyckande
—: Automatisk framgång

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Exempel: Andreas skall försöka bryta upp en låst kista som han inte lyckats dyrka upp. SL bedömer att kistan är medelsvår att bryta upp, men eftersom den har järnbeslag så fastställer han svårighetsgraden till 'Svår' (SG 15). Eftersom Andreas STY endast är 11 så måste han slå '6' eller lägre med 1T20 för att lyckas. Han har tur och slår '6', men hans SL bedömer att detta var med så liten marginal att han dessutom utlöser den dolda fälla som fanns i kistan. Ut ur locket skjuts 10 sylvassa spikar, och SL bedömer att det är en Mycket svår (SG 20) manöver att undvika dessa. Andreas SMI är 18, och han måste alltså slå 8 eller lägre, men denna gång räcker inte hans höga SMI när han slår '17'. Han träffas 1T10 spikar, som är överdragna med ett svagt (SG 5) gift som normalt gör 2T6 KP i skada. Andreas måste nu slå ett Motståndsslag mot giftet (Andreas FYS på 15 mot giftets SG, 5). Enligt tabellen innebär detta 'automatisk framgång', vilket i detta fall innebär att giftet bara gör halv skada, 1T6 KP.

ATT SKAPA EGNA FÄRDIGHETER

Om vi skulle beskriva alla möjliga upptänkliga färdigheter så skulle det behövas ytterligare tre–fyra boxar av samma format som denna, därför har vi bara tagit med de viktigaste färdigheterna och dessutom slagit ihop en del färdigheter till övergripande, mycket omfattande färdigheter, t. ex. Hantverk. Det som kanske 'saknas' mest är de myriader av rena lärdomsfärdigheter, "Kunskap om XXX", som man kan hitta på.

Det finns dock absolut ingenting som hindrar att du skapar egna färdigheter om du känner att det behövs. Antag t. ex. att du vill beskriva en SLP som är mycket viktig för ett äventyr bara för att han har forskat i drakar i hela sitt liv. Borde inte han ha en färdighet som heter 'Drakkunskap'? Borde inte präster ha någon 'Teologi-färdighet'? Borde inte idrottsmän ha 'idrottsfärdigheter', t. ex. diskuskastning eller brottning? Det finns bara ett svar: JA! De har också dessa färdigheter, det är bara det att vi inte får plats att beskriva dem alla i den här boken. I de flesta fall är det dock inte särskilt svårt att komma på hur en sådan färdighet bör fungera. Normalt kan man dessutom använda lämpligt grundegenskapsvärde.

Här följer dock ett antal färdighetsrubriker som du kan ha i åtanke: Antropologi, Arkitektur, Metallurgi, Retorik, Paddla kanot, Köra vagn, Ro, Segla, Meditera, Åka skidor, Ornitologi, Mykologi, Åka skridskor, Mima, Hortologi, Osteologi, Militär taktik, Belägringsmaskiner, Botanik, Fysik, Kunskap om alver, –dvärgar, –svartfolk, –drakar, –älvfolk, Jordbruk, Matlagning, Skaldekonst, Astronomi, Mytologi, Dyka, Kalligrafi, Förklädnad, Provsmaka, Stadskännedom, Gå på lina, Spårtydning, Komponera musik, Förföra, Gömma föremål, Tigga, Kamouflera sig, Förhöra, Spela död, Göra upp eld, Jaga, Gruvdrift, Kartritning, Bota fobier, Mineralogi, Medicin, Skugga, Lyssna, Falkenteri, Spela kort, Vada, Bryta arm, Gladiatorspel, Duellera.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

PRIMÄRA FÄRDIGHETER

Bluffa

Typ: Primär
Grundegenskap: KAR
Detta är konsten att snabbt kunna dra till med en trovärdig och övertygande lögn. Om den bluffande lyckas med sitt färdighetsslag har han lyckats komma på en lögn som kan tänkas vara trovärdig. För att sedan se om den som skall luras verkligen blir lurad så skall den bluffande slå på Motståndstabellen, med sitt KAR-värde plus FV i Bluffa mot "motståndarens" INT-värde. Om slaget lyckas blir han trodd, men bluffen kan komma att genomskådas efter ett antal minuter motsvarande skillnaden mellan tärningsslaget och CL i Motståndstabellen. Slår man ett perfekt slag på det första färdighetsslaget behöver man inte slå på Motståndstabellen och bluffen kommer heller inte att bli genomskådad.

Finna dolda ting

Typ: Primär
Grundegenskap: INT
Denna färdighet används för att upptäcka dolda dörrar, gömda personer, gömda saker, fällor, etc. Spelledaren skall slå alla slag dolda. Fummel innebär att rollpersonen tror det motsatta, ett perfekt slag ger rollpersonen mer information än han bad om. Ett misslyckat slag innebär helt enkelt att han inte hittar eller hör någonting.

Första hjälpen

Typ: Primär
Grundegenskap: INT
Med ett lyckat färdighetsslag i denna färdighet har man lyckats lägga förband på en skada och därigenom stoppat upp blodflödet. Färdigheten kan dock inte läka några förlorade KP.

Gömma sig

Typ: Primär
Grundegenskap: INT
Denna färdighet används närhelst en rollperson inte vill bli sedd. SL måste modifiera chansen att lyckas beroende på ljusförhållanden, den omgivande terrängen, klädsel hos den som gömmer sig etc. Om man lyckas med sitt färdighetsslag innebär det att en sökande måste lyckas med ett färdighetsslag i Finna dolda ting för att finna den gömde. På detta slag skall han dessutom dra ifrån den gömdes differensvärde.

Modifikationer för att gömma sig:

Kläder som kontrasterar mot bakgrunden:	–4
Kläder som smälter in i bakgrunden:	+1
Skymning/gryning:	+2
Natt:	+5

Exempel: Teval skall gömma sig för att undgå en orchpatrull. Han har Gömma sig 14, mörka kläder och det är skymning. Teval får +1 på CL för sin fördelaktiga klädsel men får ingen bonus för ljuset eftersom orcherna har mörkersyn. CL 15, alltså. Han slår '8' och lyckas gömma sig ganska bra. När orcherna kommer slår de ett färdighetsslag på Finna dolda ting, modifierat med Tevals differensvärde, 7.

Hoppa

Typ: Primär
Grundegenskap: SMI
Denna färdighet används när man skall hoppa långt eller högt, samt även om man skulle falla. En rollperson kan hoppa FV+SMI dm högt om han kan ta sats och volta över hindret. Annars kan han hoppa över halva denna höjd. Han kan hoppa (FV+ SMI) x 2 dm långt om han får ta sats, annars kan han hoppa halva denna sträcka. Satsen måste alltid vara dubbelt så lång som hoppet är långt eller högt.

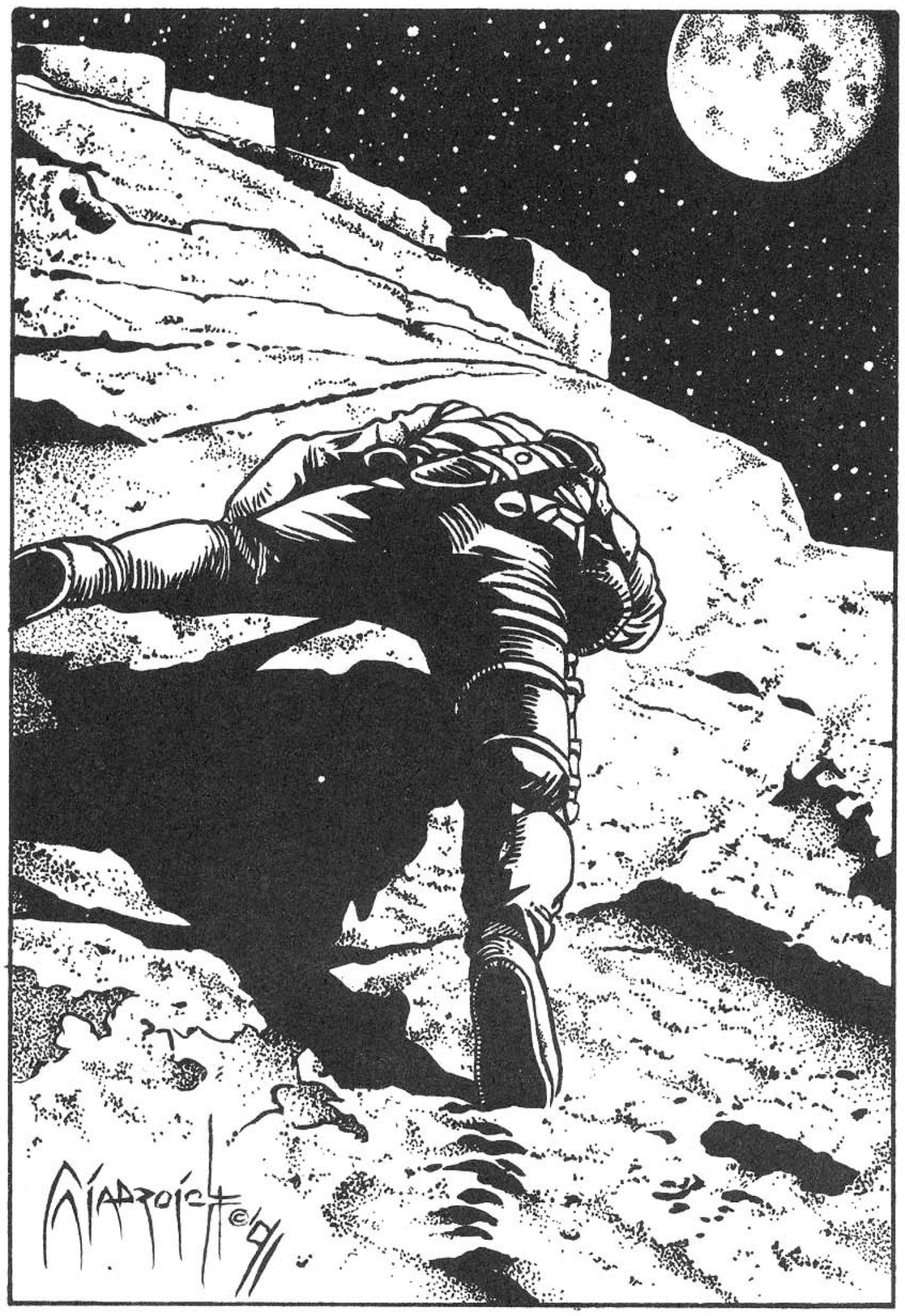
Denna färdighet kan även användas för att minska effekten av ett långt fall. En rollperson kan falla FV + SMI x 2 dm utan att ta någon skada. Vid ett längre fall får han dra bort denna sträcka från den totala fallängden.

En otränad person kan hoppa dubbla sin längd horisontellt och halva sin längd vertikalt. Normalt behövs aldrig något färdighetsslag för att hoppa eller falla, men i vissa pressade situationer, t. ex. om man är under beskjutning eller har våta kläder, krävs det. Ett fummel i sådana fall får oftast ödesdigra följder.

Klättra

Typ: Primär
Grundegenskap: SMI
Denna färdighet används då man skall avgöra om personen lyckas klättra uppför eller längs någonting. Man kan t. ex. klättra på väggar, uppe i tak, uppför repstegar, uppför trädstammar, gå armgång på en lina eller en takränna, o. s. v. För att utöva tak– och bergsklättring krävs linor och öglor att fästa dem i. Hastigheten då man klättrar uppför trädstammar eller

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



andra träytor är alltid [hälften av differensvärdet] meter per SR. Ett misslyckat slag innebär att man inte kommer längre. Tre misslyckade slag i rad innebär att man tvingas avbryta klättringen och man måste börja klättra nedåt. Fummel innebär att man tappar greppet. Ett perfekt slag innebär att man kommer dubbelt så långt som normalt.

KÖPSLÅ

Typ: Primär
Grundegenskap: KAR
Detta är färdigheten i att pruta och köpslå om något. För att avgöra om man lyckas pruta ned något slår man på Motståndstabellen och jämför personernas FV i Köpslå. Om köparen lyckas vinna över säljaren får han priset sänkt med ett antal procent motsvarande skillnaden mellan hans tärningsslag och hans chans att lyckas på motståndstabellen, multiplicerat med 5.

Exempel: Andreas skall köpa en medelstor draghäst för 2.000 sm. Trots att han inte har en aning om vad hästar är värda tycker han detta är lite dyrt och börjar köpslå. Andreas har FV 9 i Köpslå, och den sluge hästhandlaren har FV 13. SL slår ett slag på motståndstabellen, 3, och Andreas lyckas pruta ned priset hela 15% ((6–3)x5%) till 1.700 sm. Andreas tycker att han gjort en god affär och går nöjd därifrån. Om han vetat någonting om hästars värde skulle han naturligtvis ha vänt sig till en annan hästhandlare, ty även en mycket fin häst är knappast värd mer än 1.000 sm.

LYSSNA

Typ: Primär
Grundegenskap: INT
Denna färdighet används för att se om en rollperson hör något. För att göra detta tar SL och lägger ihop alla modifikationer som berör som berör händelsen. Om summan av modifikationerna visar sig vara positiv, så lyckas rollpersonen automatiskt uppfatta händelsen utan att behöva slå tärning. Om den totala summan däremot blir '0' eller negativ måste SL så ett modifierat slag för att ta reda på om rollpersonerna hör något.

Efter att man har hört ett ljud kan man försöka identifiera *var* ljudet kommer ifrån och *vad* det är. Det krävs ett lyckat färdighetsslag i Lyssna för varje svar man vill ha. SL måste ta hänsyn till omständigheterna kring ljudet för att avgöra vilka modifikationer som skall sättas in och hur ofta lyssnaren får slå.

Avstånd till ljudet	Modifikation
0–2 m	+5
3–5	+3
6–10	+1
11–20	±0
21–50	–1
51–75	–3
76–150	–5
151–250	–8
251–400	–11
401–600	–15
601–1000	–20
1000–2000	–25
2000–3000	–40
Lyssnaren...	**Modifikation**
Slöar	–7
Pratar	–5
Viskar	–2
Skriker	–10
För oljud	–10
Slåss	–10
Andra faktorer	**Modifikation**
Medvind från ljudet	+1 – +5
Motvind mot ljudet	–1 — –5
Ljudkälla	**Modifikation**
Armborstskott	+2
Bågskott	±0
Krossat glas	+2
Kropp som slår i marken	±0

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Dörr öppnas	±0
Dörr öppnas försiktigt	–3
Försiktiga steg	–1
Normala steg	±0
Springande steg	+1
Svärdsstrid	+5
Knytnävsslag	+1
Nysning	+1
Snarkning	±0
Viskning	–3
Prat	±0
Högljudd konversation	+2
Skrik	+5
Explosion	+20

LÄSA/SKRIVA MODERSMÅL

Typ: Primär, B
Grundegenskap: speciell (INT)
En rollpersons BC i att läsa och skriva sitt modersmål beror på hans sociala stånd och INT. Se tabellen nedan:

Socialt stånd	**BC**
Överklass el. adel *(INT 15+)*	20
Överklass el. adel *(INT 1–14)*	16
Högre medelklass *(INT 15+)*	16
Högre medelklass *(INT 1–14)*	11
Lägre medelklass *(INT 15+)*	11
Lägre medelklass *(INT 1–14)*	5
Högre underklass *(INT 15+)*	5
Högre underklass *(INT 1–14)*	1
Övriga *(INT 15+)*	1
Övriga *(INT 1–14)*	0

De språk som de olika raserna får BC i att Läsa/Skriva är:

Ankor: ett människospråk

Alver: alviska *och* ett människospråk

Dvärgar: dvärgiska

Halvalver: ett människospråk *eller* alviska

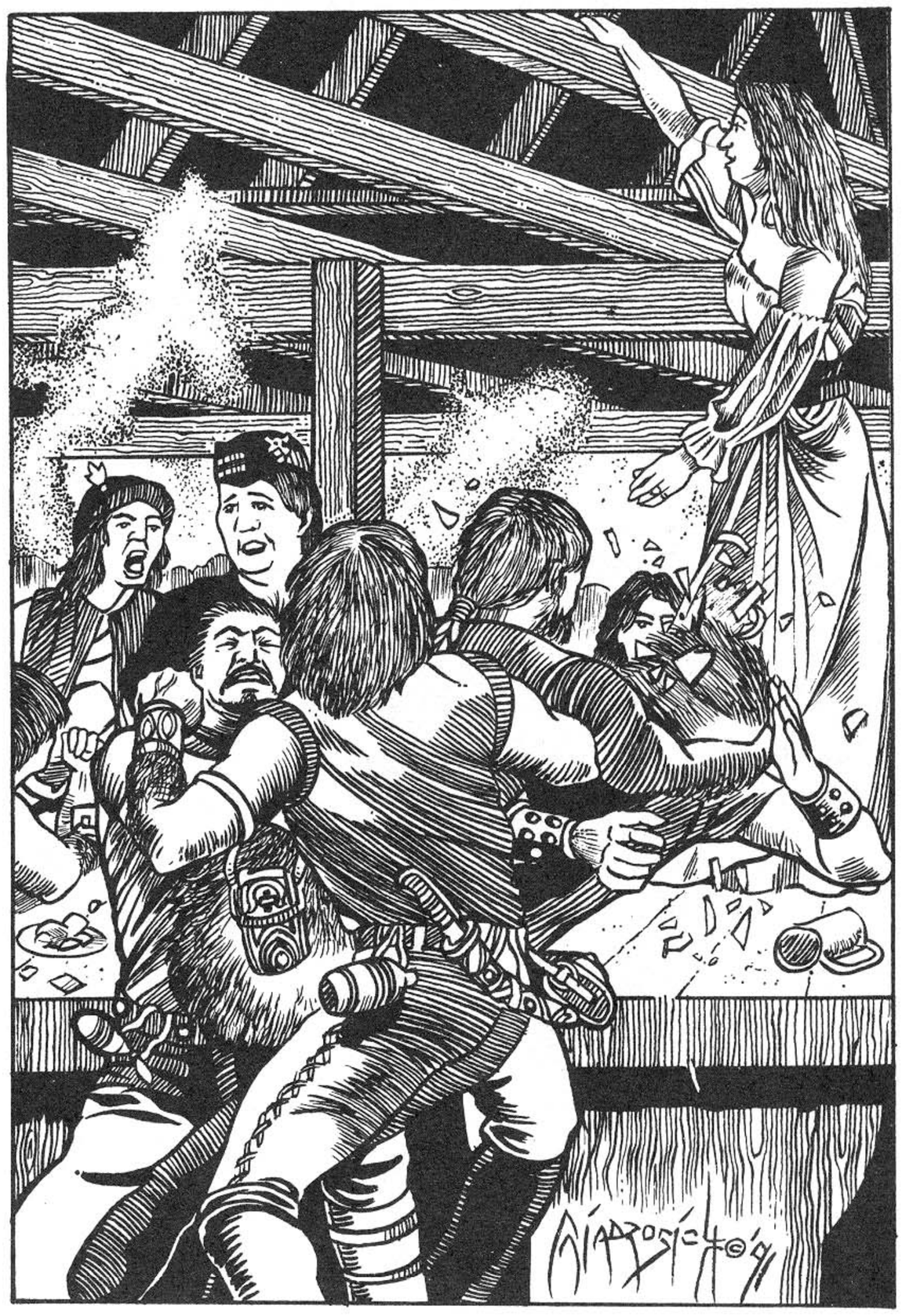
Halvlängdsmän: ett människospråk

Halvorch: ett människospråk

Människa: ett människospråk
I övrigt, se Läsa/Skriva främmande språk bland de sekundära färdigheterna.

RIDA

Typ: Primär
Grundegenskap: SMI
Att rida en häst i stilla skritt är ingen konst, men att bemästra en skenande hästs framfart i en snårig skog kan vara lite värre. Rida blir en konst först när man försöker sig på någonting avancerat, t. ex. att hoppa, galoppera, strida från hästryggen, m. m. Varje gång



man försöker sig på en sådan handling måste man slå ett färdighetsslag modifierat beroende på situationen för att se om man behåller kontrollen över djuret. Misslyckas man fallar man av och tar skada enligt de vanliga fallreglerna. Ingen reduktion för färdighet i Akrobatik eller Hoppa gäller i så fall. Däremot räcker det med att lyckas med ett färdighetsslag i Akrobatik om man på eget bevåg vill hoppa av riddjuret i full fart. Fumlar man när man slår ett färdighetsslag för Rida faller man automatiskt av och tar dubbel fallskada.

Det krävs specialtränade hästar för att strida från hästrygg, eftersom man bara kan styra hästen med en hand och skänklarna. En vanlig ridhäst löper dessutom risk att drabbas av panik i en stridssituation då en annan häst rider rakt emot den i full fart. Ryttaren måste därför alltid slå ett färdighetsslag i detta läge. Misslyckande innebär att hästen skenar i en slumpvis vald riktning från slagfältet. För att stoppa en skenande häst krävs ett färdighetsslag i Rida, dock med halverad CL. Om man i en sådan situation misslyckas med sitt färdighetsslag även om chansen inte varit halverad, kastas man av.

Andra saker som kan få hästar i sken är eld, explosioner, drakar och andra stora rovdjur. I en sådan situation krävs att hästen klarar ett INT-slag OCH att ryttaren klarar ett färdighetsslag.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SJUNGA

Typ: Primär
Grundegenskap: KAR
Denna färdighet omfattar både förmågan att skriva sånger, att memorera dem och att framföra dem. Färdigheten kan användas till att höja spelarens KAR i åhörarnas ögon, ett förslag är med 1 för ett lyckat slag och 3 för ett perfekt slag.

SLAGSMÅL

Typ: Primär
Grundegenskap: STY
Denna färdighet används närhelst en person hamnar i obeväpnad strid (såvida han inte har lärt sig någon Stridskonst). Färdigheten omfattar anfall med Knytnäve och Spark. I övrigt går Slagsmål till precis som strid med vapen. Man får göra en attack med vardera näven i en och samma SR. Se Strid för mer info.

SMYGA

Typ: Primär
Grundegenskap: SMI
När en person försöker röra sig så ljudlöst som möjligt skall han använda denna färdighet. Han slår då ett färdighetsslag och använder sitt differensvärde för att modifiera CL för dem som försöker upptäcka honom med färdigheten Upptäcka fara.

Exempel: Teval försöker smyga undan bort från ett orchläger. Han har Smyga 10 men har otur och slår 18 på färdighetsslaget. Eventuella vakna orcher får +8 på CL i Upptäcka fara när man kontrollerar om de upptäcker Tevals flykt.

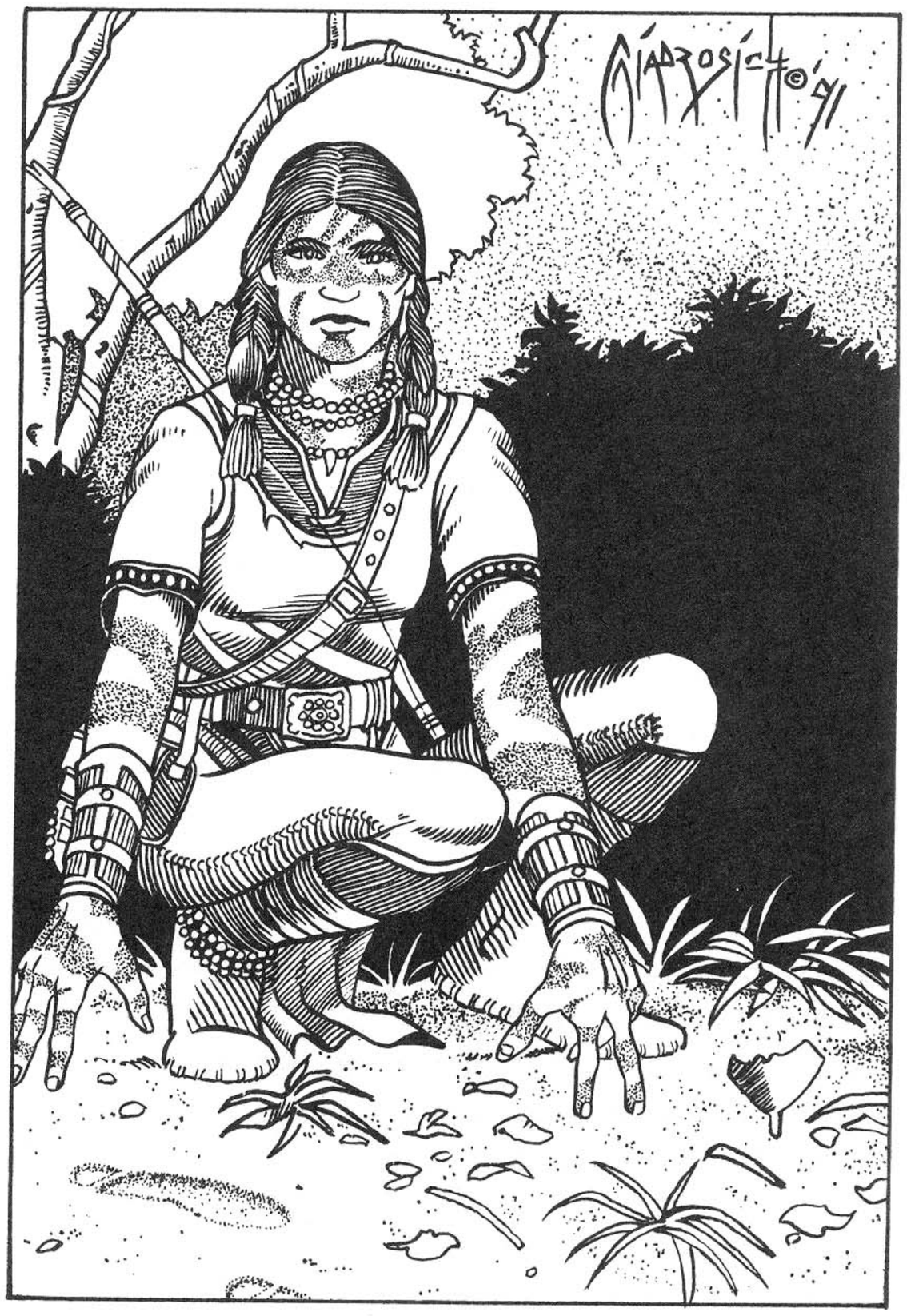
En person som smyger kan inte röra sig snabbare än halva sin normala hastighet. Han kan dock smyga extra försiktigt, en fjärdedel av sin normala gånghastighet, och får då –5 på färdighetsslaget. Ett färdighetsslag krävs varje minut.

SL bör lägga på följande modifikationer när han räknar ut en smygandes CL.

Smygtabell

Omständighet	CL-modifikation
Regn*	+1 till +5
Åska	+10
Vind OCH närliggande träd*	+1 till +5
Porlande vattendrag*	+1 till +5
Metallrustning	–4
Grus	–4
Annat ljud i närheten*	+1 till +20

*SL får själv anpassa modifikationen inom de givna ramarna beroende på omständigheterna.



SPÅRA

Typ: Primär
Grundegenskap: INT
Detta är färdigheten att att följa de spår någon eller något lämnat efter sig. Man slår med en timmes mellanrum. Misslyckas spåraren med sitt färdighetslag har han tappat spåret, och om han fumlar hittar han ett annat spår att följa under 1T6 timmar. SL måste även slå vid varje valsituation spåraren ställs inför, t. ex. där stigen delar sig.

Modifikationstabell

Underlag	CL-modifikation
Mjukt	+5
Medium	±0
Hårt	–5
Sumpigt	+5
Blött efter regn	+2
Snö	+5
Vegetation	
Skog	+2
Högt gräs	+2
Ingen, t. ex. berg	–10
Buskar	+1

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Spårets ålder	CL-modifikation
Upp till 1 timme	±0
Upp till 6 timmar	–1
Upp till 12 timmar	–2
Upp till 24 timmar	–3
Upp till 2 dagar	–5
Upp till 7 dagar	–7
Upp till 14 dagar	–15
Mer än 14 dagar	–20
Diverse	
Den förföljde blöder	+3
Regn	–2 per timme
Snöfall	–5 per timme

Om den förföljde vet om att han är förföljd kan han försöka dölja sina spår. Spårarens CL minskas i så fall med den förföljdes differensvärde i Spåra (han får göra ett färdighetsslag).

STJÄLA FÖREMÅL

Typ: Primär
Grundegenskap: SMI
Denna färdighet används då man skall stjäla något ur någons kläder utan att denne märker något. Om man lyckas med sitt färdighetsslag innebär detta att man fick tag på det man ville. Om den bestulne lyckas med ett perfekt PSY-slag innebär det dock att han upptäcker stölden omedelbart. Om tjuvens färdighetsslag misslyckas räcker det dock med ett normalt PSY-slag för att upptäcka stölden, och om tjuven fumlar behöver det tilltänkta offret inte ens slå. Om tjuven skulle råka slå ett perfekt slag kan stölden inte upptäckas överhuvud taget.

Om det finns människor i närheten finns alltid 5% chans stt någon av dem upptäcker stölden. En misslyckad stöld har 25% chans att bli uppmärksammad.

Modifikationstabell

Omständighet	CL–modifikation
Föremålet ligger i ytterficka	–1
Föremålet ligger i innerficka	–5
Föremålet sitter på offret (ring, halskedja, etc)	–12
Föremålet hänger i offrets bälte	±0

TALA MODERSMÅL

Typ: Primär
Grundegenskap: speciell (INT)
En rollpersons BC i sitt eller sina modersmål beror på hans sociala stånd. Om han enligt tabellen för Socialt stånd tillhör överklassen eller adeln så får han FV 20 (B5) som BC. Alla andra rollpersoner har FV 16 (B4) som BC.

De språk som de olika raserna får BC i att Tala är:

Ankor: ett människospråk
Alver: alviska *och* ett människospråk
Dvärgar: dvärgiska *och* ett människospråk
Halvalver: alviska *och* ett människospråk
Halvlängdsmän: ett människospråk
Halvorch: svartiska *och* ett människospråk
Människa: ett människospråk

I övrigt, se Tala främmande språk bland de sekundära färdigheterna.

UPPTÄCKA FARA

Typ: Primär
Grundegenskap: PSY
Denna färdighet används i flera olika situationer då man måste avgöra om en person omedvetet lägger märke till någonting speciellt. Den kan sägas fungera som ett slags sjätte sinne som varnar en när en fara eller något annat oväntat hotar. Man har ingen klar bild av vad som försiggår utan bara en intuitiv känsla av att någonting är på gång. ”Nackhåren reser sig och kalla kårar går längs din ryggrad.” SL slår alla slag i denna färdighet dolt.

VÄRDERA

Typ: Primär
Grundegenskap: INT
Med hjälp av denna färdighet kan man bestämma ett föremåls värde. SL måste modifiera CL beroende på hur pass sällsynt föremålet är och ifall rollpersonen sett ett liknande föremål tidigare. En krigare som t. ex. hittar en magisk stav torde inte ha någon som helst aning om dess egentliga värde, liksom en magiker kan ha väldigt svårt att rätt uppskatta värdet på ett välgjort svärd. Med hjälp av differensvärdet så får man dock en riktlinje för hur mycket föremålet över– eller undervärderas.

ÖVERTALA

Typ: Primär
Grundegenskap: KAR
Att övertala någon är att få någon att göra något som han egentligen inte vill. Färdigheten förutsätter att man inte använder några tvångsmetoder eller utpressning; det är inte svårt att övertala någon med en svärdsegg mot struphuvudet. Om förslaget är farligt eller otillåtet föreslås en modifikation på färdighetsslaget, exempelvis –5.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SEKUNDÄRA FÄRDIGHETER

Administration

Typ: Sekundär, B
Yrken: Bard, Lärd man, Lönnmördare, Riddare, Tjuv
Grundegenskap: INT
Denna färdighet ger rollpersonen en inblick i hur samhället styrs, vilka som sköter vad, vad man skall kunna för att inneha vissa ämbeten o. s. v. Han vet hur man skall handskas med myndigheter och ämbetsmän och vart man skall vända sig i olika frågor. Rollpersonen har dessutom en viss träning i att själv lösa de problem som myndigheterna ofta ställs inför, organisation av tullar, av stadsvakten, av handel, m. m. Han har därmed dessutom förmågan att kunna tilldela folk uppgifter så att det som skall göras görs på ett snabbt och smidigt sätt. För brottslingar är detta en användbar färdighet, eftersom de med hjälp av den kan veta vilka ämbeten man bör muta för att klara sig undan. Färdigheten omfattar också juridik.

Akrobatik

Typ: Sekundär, B
Yrken: Bard, Lönnmördare, Sjöfarare, Tjuv
Grundegenskap: SMI
Akrobatik omfattar sådana manövrer som att gå på lina, klättra på väggar, gå på händer, svinga sig i rep, o. s. v. De är omöjliga att utföra för en otränad person och eftersom det oftast blir mycket allvarliga följder vid misslyckande använder man dem inte förrän man behärskar teknikerna väl. Akrobatik lärs i följande steg:

0. Ingenting

Det är förenat med absolut livsfara att försöka sig på en akrobatisk manöver.

1. Nybörjare

Man kan gå på händer och har lärt sig landa på fötterna när man faller.

2. Tränad

Akrobaten har lärt sig hoppa och kan bland annat hoppa stavhopp och längdhopp. Han har lärt sig reducera effekten av ett fall och kan falla utan att göra illa sig. Han kan dessutom hjula och slå frivolter. Han kan gå armgång på ett grovt rep.

3. Kunnig

Rollpersonen kan nu klättra på rep och stegar utan problem. Han kan gå på spänd lina och svinga sig i lianer om han skulle vilja. Han behärskar enkla trapetstekniker och manövrer i luften, som t. ex. volter.

Han kan utföra enkla akrobatiska manövrer på hästryggen, CL för dessa är lika med medelvärdet av CL i Akrobatik och CL i Rida.

4. Erfaren

Man kan klättra uppför lodräta ytor som erbjuder fästen för händer och fötter och behärskar trapetskonster till fulländning. Man kan utföra även svårare konster på hästryggen, såsom att klättra runt dess mage och slå volter på dess rygg.

5. Mästare

Mästaren kan gå på slak lina och allt annat man kan komma på.

Allmänt

En akrobat kan alltid falla (SMI+FV)x2 dm utan att ta någon skada. Om han skulle falla längre får han dra av denna sträcka från fallets längd. Han kan, om han får ta sats och hjula några gånger, hoppa SMI+ FV dm högt om han voltar över hindret, och han kan hoppa dubbelt så högt i stavhopp. Satsen måste vara minst dubbelt så lång som hindret är högt.

Under lugna omständigheter behöver en akrobat inte slå något färdighetsslag, men om han blir beskjuten eller utsatt för andra distraktioner måste han klara ett SMI-slag. Om han misslyckas får det oftast förödande konsekvenser. En akrobat kan självklart inte ha någon rustning eller några andra klumpiga föremål på kroppen.

Alkemi

Typ: Sekundär
Yrken: Helare, Lärd man, Magiker
Grundegenskap: INT
Alkemister är *Drakar och Demoners* motsvarigheter till våra dagars kemister och fysiker och äger de kunskaper som krävs för att kunna framställa alkemiska brygder och elixir. Färdigheten beskrivs ingående på nio sidor i *Drakar och Demoner Magi.*

En rollperson kan inte ha högre FV i Alkemi än vad han har i att Läsa/Skriva.

Astrologi

Typ: Sekundär
Yrken: Lärd man, Magiker
Grundegenskap: INT
Med hjälp av astrologi kan man i *Drakar och Demoners* värld förutspå framtiden genom att avläsa himlakropparnas rörelser. Vilken information man får fram beror

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

helt och hållet på SL, och eventuella färdighetsslag bör därför göras dolda, så att spelaren inte vet ifall han får korrekt information eller inte. Exempel på tillgänglig information är personers levnadsöden (man måste veta exakt plats och tidpunkt för födseln), tidpunkt när det är gynnsamt och riskfritt att företa en resa, lämplig tidpunkt för att starta ett krig eller framkalla en demon, etc. Däremot är färdigheten inte till någon hjälp med ett problem av typen *"Skall vi ta den vänstra dörren eller den högra?"*. Ett perfekt slag ger mycket detaljerad information, om möjligt mer än vad som efterfrågades. Lyckat slag ger korrekt information, misslyckat ger ingen information alls, och ett fummelslag innebär totalt felaktig information.

AVVÄPNA

Typ: Sekundär
Yrken: Krigare, Munk, Riddare
Grundegenskap: SMI
Med hjälp av denna färdighet kan en kämpe slå vapen ur händerna på sin motståndare. Det krävs dock att han själv har ett lämpligt redskap i handen, t. ex. ett svärd eller en träkäpp och lyckas med ett anfallsslag. Om man dessutom lyckas med ett färdighetsslag i Avväpna, sätter man in anfallarens (STY+FV i Avväpna) mot den avväpnades STY i Motståndstabellen. Lyckas slaget där så har avväpnaren lyckats slå vapnet ur händerna på sin motståndare och det landar 1T3+1 meter bort i slumpmässigt vald riktning.

BUKTALA

Typ: Sekundär
Yrken: Bard, Tjuv
Grundegenskap: PSY
Ett lyckat färdighetsslag i denna färdighet innebär att man får sin röst att låta som om den kommer från en plats inom tre meter från buktalaren. Färdigheten Upptäcka fara används för att genomskåda buktaleriet, men slaget modifieras med buktalarens differensvärde. Det krävs ett nytt slag i Buktala en gång per minut.

BÄRSÄRKAGÅNG

Typ: Sekundär
Yrken: Krigare
Grundegenskap: PSY
Med hjälp av denna färdighet kan personen försätta sig själv i ett raseri och gå bärsärkagång. En person som går bärsärk angriper vettlöst närmsta fiende han ser, vilket ger honom +1T6 i skada på alla attacker (endast närstridsattacker får göras). Han får dessutom göra en extra attack sist i varje SR. En bärsärk får aldrig parera, inte ens om han bär sköld, eller söka skydd undan projektiler. Han bryr sig heller inte om några skador överhuvudtaget, men en kroppsdel som blir kritiskt skadad blir obrukbar. Om bärsärkens KP når noll i en kroppsdel får bärsärken slå ett färdighetsslag för att se om han kan lugna ned sig. Misslyckas det fortsätter bärsärkagången. Lyckas det så blir han normal igen, med allt vad det innebär.

Om alla fiender försätts ur stridbart skick eller flyr skall bärsärken slå ett färdighetsslag. Misslyckas slaget så svimmar han i ett antal minuter motsvarande differensvärdet. Om slaget lyckas så förföljer han vettlöst de flyende i FYS antal SR. Därefter lugnar han ned sig. Om det inte finns någon att förfölja så blir han lugn efter (20-FYS) antal SR.

DANS

Typ: Sekundär
Yrken: Bard, Sjöfarare, Riddare
Grundegenskap: SMI
Denna färdighet omfattar både hovdanser, ceremoniella danser förekommande i religiösa riter och vanliga folkdanser. Färdigheten kan användas till att höja dansarens KAR i publikens ögon, ett förslag är med 1 för ett lyckat slag och 3 för ett perfekt slag.

Vanligtvis krävs inget färdighetsslag då man utför dessa danser, men vid tillfällen då kvaliteten skall bedömas slår man ett färdighetsslag och tar differensvärdet för att få ett relativt värde.

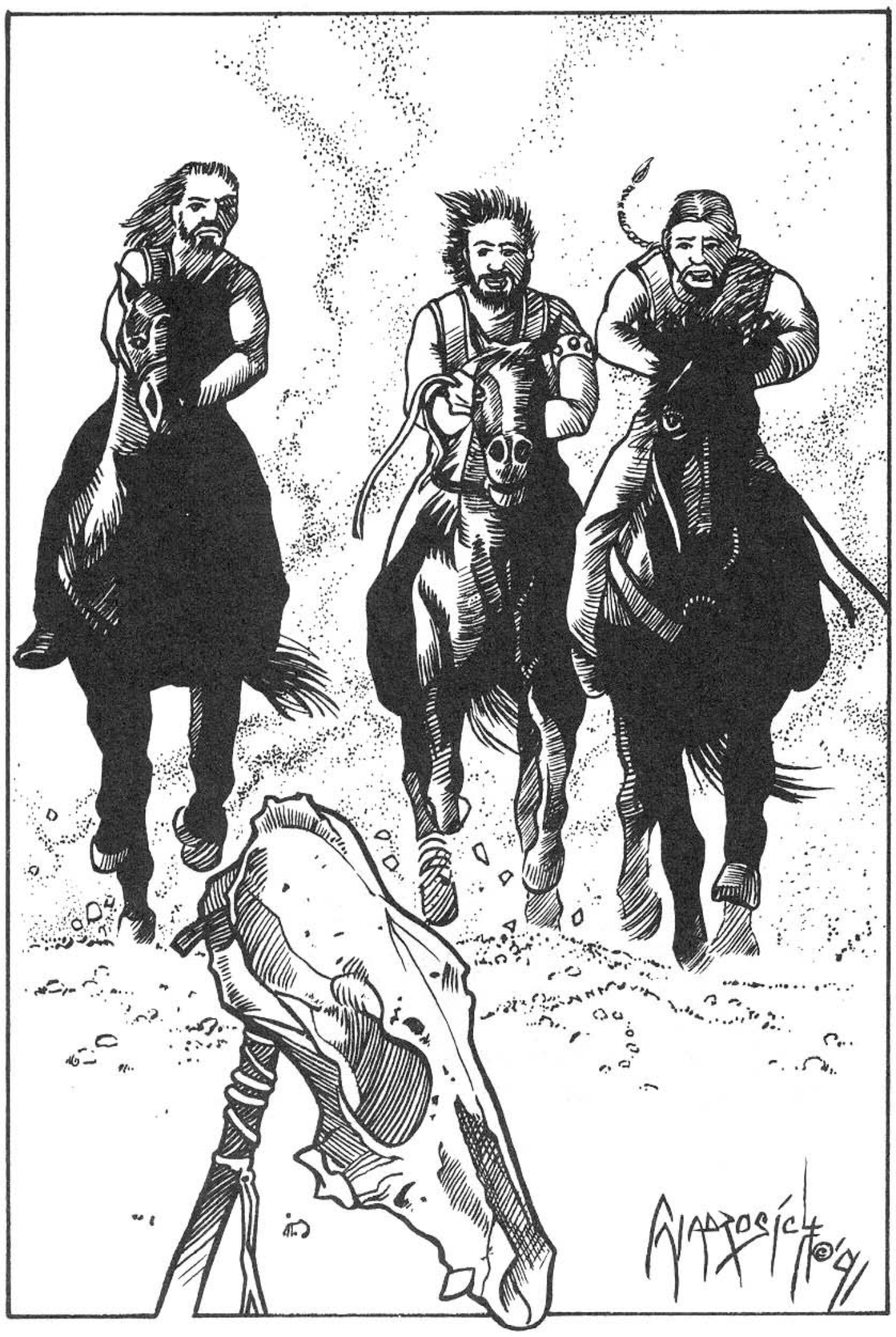
DJURHELNING

Typ: Sekundär
Yrken: Helare, Magiker, Munk, Utbygdsjägare
Grundegenskap: INT
Denna färdighet är i princip samma sak som Läkekonst, fast den omfattar djur. Varje djurtyp är en separat färdighet, t. ex. Fåglar, Nötkreatur, Hästar, Svin, etc. Färdigheten är vanlig bland magiker som har spiriti familiari.

DJURTRÄNING

Typ: Sekundär
Yrken: Bard, Magiker, Riddare, Utbygdsjägare
Grundegenskap: PSY
Denna färdighet används för att träna djur till att utföra konster, trick och befallningar. Den används också när man skall 'rida in' en häst eller ett annat riddjur och när man tränar upp jaktfåglar och jakthundar. För att lära ett djur någonting krävs ett antal lyckade färdighetsslag motsvarande [20–djurets INT]. Man får bara slå ett slag per vecka. Ett perfekt slag motsvarar tre normala lyckade slag och ett fummel innebär att träningen måste börjas om från början.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



DOLK

Typ: Sekundär
Yrken: Bard, Krigare, Lärd man, Lönnmördare, Sjöfarare, Riddare, Tjuv, Utbygdsjägare
Grundegenskap: SMI
Se Vapenfärdigheter.

DRA VAPEN

Typ: Sekundär
Yrken: Krigare, Lönnmördare, Riddare, Tjuv
Grundegenskap: SMI
Med hjälp av denna färdighet kan en krigare dra sitt vapen och använda det i samma SR. Attacken görs som en vanlig attack, men man kan aldrig ha högre FV i Dra vapen än vad man har när man anfaller som vanligt med vapnet. För att kunna använda denna färdighet utan negativa modifikationer krävs att man har vapnet lätt åtkomligt, bägge händerna fria, samt gott om svängrum.

DROGKUNSKAP

Typ: Sekundär
Yrken: Helare, Lärd man, Magiker, Munk, Utbygdsjägare
Grundegenskap: INT
Färdigheten Drogkunskap tillåter rollpersonen att framställa brygder med allmänna effekter såsom kärleksbrygder, hårborttagningsmedel, växtfärger, styrkeörter, m. m. Färdigheten omfattar både tillagning av brygderna samt vetskapen om var någonstans man finner de ingredienser som behövs.

Varje dag som en rollperson med färdigheten Drogkunskap tillbringar på jakt efter det han behöver (örter eller djur) slår han ett färdighetsslag. Om han lyckas finner han 1T4 doser, ett särskilt slag ger 2T4 doser, och ett perfekt slag ger honom 4T4 doser. Detta förutsätter naturligtvis att han letar på ett ställe där det sökta har goda levnadsförhållanden, man hittar t. ex. inte kaktusar på kalfjället hur många år man än letar. Tänk på att örter och bär ofta måste torkas på ett speciellt sätt för att behålla de aktiva ämnena och att frukter måste användas medan de är färska. För att kunna framställa dessa droger krävs att rollpersonen har tillgång till ett laboratorium med tillgång till mätglas, eld, vatten, speciella ingredienser, m. m.

Se kapitlet om Örter & Växter för vidare information om drogernas effekter.

FÖRFALSKNING

Typ: Sekundär
Yrken: Bard, Lärd man, Lönnmördare, Munk, Tjuv
Grundegenskap: INT
Denna färdighet används för att förfalska dokument, passersedlar, namnunderskrifter, sigill m. m. För att någon berörd skall upptäcka förfalskningen måste han lyckas med ett perfekt slag på Finna dolda ting, modifierat av differensvärdet på förfalskarens färdighetsslag och nedanstående modifikationer. För att kunna göra en förfalskning krävs att man har tillgång till originalet i minst 60 minuter minus förfalskarens FV.

Man måste ha minst FV B4 i att Skriva det språk på vilket förfalskningen görs.

Förfalskningstabell

Omständighet	Modifikation på att genomskåda förfalskningen
Den som ser förfalskningen har gjort originalet	+5
Den som ser förfalskningen har sett originalet (eller liknande)	+2

Omständighet	Modifikation på förfalskningens CL
Originalet är en kejserlig handling (el dyl)	–10
Sigill	–5
Namnteckning	–2
För varje sida som originalet omfattar (storlek ca A4)	–1

Naturligtvis kan flera av dessa modifikationer gälla på samma dokument.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

GEOGRAFI

Typ: Sekundär, B
Yrken: Alla
Grundegenskap: INT
Denna färdighet ger en rollperson en översiktlig kunskap om den kontinent han lever i, vilka olika folkslag som bor där, vilka språk som talas, hur vattenvägarna går, hur höga bergen är, hur stora städerna är, o. s. v. Rollpersonen kan även vara insatt i politiska och ekonomiska förhållanden i ett speciellt område. All denna information kan hjälpa spelarna att veta vart de skall åka för att finna vad de söker. En tillgänglig karta eller uppslagsbok kan ge vissa modifikationer beroende på vad rollpersonen söker och bokens fullständighet (och korrekthet, tänk på att tillförlitliga kartor är flygfotografernas förtjänst).

En person med lågt FV i Geografi känner till namnen på de namnen på de länder som omger hans hemland, men inte mycket mer.

GEOLOGI

Typ: Sekundär, B
Yrken: Lärd man, Utbygdsjägare
Grundegenskap: INT
Denna färdighet handlar mest om att veta var man kan finna ädla stenar och metaller samt hur man identifierar dem. Chansen att lyckas, hur mycket man finner, och hur lång tid det tar är beroende av hur vanligt ämnet är; SL får besluta detta. SL bör slå färdighetsslaget dolt så att inte spelarna förstår att det rör sig om ett misslyckande.

Som exempel kan nämnas att järn, kvarts, och bergskristall är vanliga; koppar, tenn och opaler är ovanliga; de flesta ädla stenar, guld och silver är sällsynta; och diamanter, uran och platina är mycket sällsynta. Fyndighetens storlek avgörs av SL, men det rekommenderas att spelarna inte får för mycket av det goda. Den geologikunnige kan även värdera ädelstenar och metaller genom att se på dess renhet, klarhet, lyster, m. m. (se färdigheten Värdera för mer information).

Andra frågor som den geologikunnige kan svara på är t. ex.:

- Är denna mark bördig?
- Finns det vatten här?
- Är detta område vulkaniskt?
- Är detta område jordbävningshotat?
- Vilken gång skall vi ta för att komma ut?

GIFTKUNSKAP

Typ: Sekundär
Yrken: Helare, Lärd man, Lönnmördare, Magiker, Munk, Tjuv, Utbygdsjägare
Grundegenskap: INT
Färdigheten Giftkunskap tillåter rollpersonen att framställa mer eller mindre skadliga gifter samt, i bästa fall, även dess motgifter. Färdigheten omfattar alla gifter, både från djur–, växt– och mineralriket, och gäller både preparering av gifterna samt vetskapen om var någonstans man finner dess råvaror.

Varje dag som en rollperson med färdigheten Giftkunskap tillbringar på jakt efter de råvaror han behöver slår han ett färdighetsslag. Om han lyckas finner han 1T2 doser, ett särskilt slag ger 1T4 doser, och ett perfekt slag ger honom 2T4 doser. Detta förutsätter naturligtvis att han letar på ett ställe där råvarorna kan tänkas finnas. För att kunna framställa dessa gifter krävs att rollpersonen har tillgång till ett laboratorium med tillgång till mätglas, eld, vatten, speciella ingredienser, m. m.

Se kapitlet om Örter & Växter för vidare information om gifternas effekter.

GYCKELKONSTER

Typ: Sekundär, B
Yrken: Bard, Sjöfarare, Tjuv
Grundegenskap: SMI
En person som har denna färdighet kan utföra de gyckelkonster han behärskar utan problem. Om han blir störd i processen måste han slå ett normalt färdighetsslag.

0 Ingenting

1 Nybörjare. En nybörjare kan gå på händer och på styltor.

2 Tränad. En person med denna kunskap kan sluka och spruta eld. Han kan jonglera med tre bollar.

3 Kunnig. Den kunnige kan jonglera med fyra olika föremål, t. ex. bollar, knivar eller tallrikar

4 Erfaren. När man nått denna nivå kan man sluka svärd och jonglera med fem föremål. Vidare kan man jonglera föremål fram och tillbaka med andra som är minst lika skickliga.

5 Mästare. Mästaren kan jonglera upp till sju föremål och utföra avancerade balansakter, exempelvis stå på en stol som står på en påle som står på en tunna, o. s. v.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HANTERA FÄLLOR

Typ: Sekundär
Yrken: Lönnmördare, Tjuv, Utbygdsjägare
Grundegenskap: SMI
Detta är färdigheten att gillra en fälla och att oskadliggöra en fälla som någon annan riggat upp. Färdighetsslaget slås alltid dolt: om det misslyckas kommer spelaren ändå att tro att fällan fungerar. Om man misslyckas när man skall desarmera en fälla finns det alltid en viss risk att den utlöses — detta anges oftast från fall till fall när fällan beskrivs. Ett fummel innebär alltid att fällan utlöses.

HANTVERK

Typ: Sekundär, B
Yrken: Bard, Helare, Krigare, Munk, Sjöfarare, Utbygdsjägare
Grundegenskap: varierar
Det finns naturligtvis massor av olika hantverk i ett medeltida samhälle, och vi skall inte trötta ut er med att nämna dem alla här. I stället kan sägas att varje hantverk är en separat färdighet, och i följande schablon ges en kort beskrivning av hur duktig man är vid olika uppnådda nivåer. Man bör tänka på att det tar allra minst tjugo år att bli en erkänd mästare i verkligheten. För att kunna utöva ett hantverk krävs en lokal lämpad för det samt en hel del utrustning, verktyg, böcker, råmaterial, o. s. v.

Några vanliga hantverk (och deras grundegenskaper) är: Smide (STY), Sömnad (SMI), Snickeri (SMI), Stenhuggning (SMI), Garvning (INT), Guldsmide (SMI), Juvelsnideri (SMI), Hovslageri (SMI), Gjutning (INT), Träsnideri (SMI), Tygfärgning (INT), o. s. v. Tänk på att det inte bara är rena hantverkare som bör kunna Hantverk — en jägare bör t.ex. ha Träsnideri för att kunna framställa pilar och bågar; en krigare bör ha Smide och/eller Läderarbete för att kunna reparera sin rustning, etc.

0. Ingenting

Rollpersonen kan ingenting om hantverket i fråga.

1. Lärling

Rollpersonen kan tillverka enkla saker som uppfyller sitt syfte men inte ser särskilt snygga ut. Om han tar god tid på sig, minst den dubbla, kan hans kreationer dock klassas som godtagbara. Ingen skulle annars köpa en sak som en lärling gjort annat än i yttersta nödfall. De vapen en lärling har gjort får sin skada minskad med 2 och har sitt brytvärde minskat med 4. En rustning har sin vikt ökad med 1 och sin absorbering minskad med 1. Kostnaden för detta skräp är dock bara en fjärdedel av den normala.

2. Gesäll

Rollpersonen behärskar nu sitt hantverk så pass mycket att hans verk endast är obetydligt sämre än genomsnittet. Han behärskar allt utom de allra svåraste momenten i sitt hantverk, och hans föremål kan säljas ut för halva det normala priset. Ett vapen gjort av en gesäll har sin skada minskad med 1 och sitt brytvärde minskat med 2.

3. Kunnig

Rollpersonen är en duglig yrkesman som kan tillverka allt inom sitt yrke. Hans artiklar kan säljas till standardpriset, och hans varor är minst lika bra som några andra.

4. Mästare

Rollpersonen höjer sig över medelmåttan och är erkänd som duktig av sina kollegor. Hans artiklar kan säljas för upp till dubbla priset av folk som förstår sig på ett gott hantverk. Vapen som tillverkats av en mästare får sitt brytvärde ökat med 2.

5. Framstående mästare

Rollpersonen hör till de allra duktigaste inom sitt hantverk, och hans produkter anses vara av yppersta klass. Han har ofta en skara av mästare omkring sig som lärlingar, ty han behärskar sitt hantverks alla

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

finesser. Samlare kan köpa hans saker för upp till det tiodubbla priset, och vapen som tillverkats av honom får sin skada ökad med 1 och sitt brytvärde ökat med 4. Rustningar får sin absorbering ökad med ett.

HASARDSPEL

Typ: Sekundär
Yrken: Bard, Krigare, Lärd man, Lönnmördare, Sjöfarare, Tjuv
Grundegenskap: PSY
Detta är färdigheten att spela kort eller tärning extra skickligt, d. v. s. att veta när man skall satsa, vad man skall satsa på och hur mycket man skall satsa. Reglerna gäller alla sorters hasardspel omgjort till ett abstrakt system. Man använder en procedur som skiljer sig från de övriga färdigheterna:

- SL fastställer i hemlighet motståndarens FV.
- Den som är spelare bestämmer om man spelar om guld, silver eller något annat. Han bestämmer också insatsen (Normal, Dubbel, Femdubbel, Tiodubbel, etc.)
- SL slår dolt 1T10 för rollpersonen och 1T10 för motståndaren och adderar resultaten till deras respektive CL. Den som får det högsta värdet vinner en summa motsvarande differensen mellan de spelandes resultat i den angivna myntenheten.

Exempel: Teval (Hasardspel 11) och Illimin (Hasardspel 13) spelar ett parti om silvermynt. Teval har bestämt att man skall använda tiodubbla insatser. Spelledaren slår varsin T10. Tevals resultat 8+11=19 och Illimins 15+13=28. Illimin vinner 28–19=9 sm av Teval, vilket multipliceras med den tiodubbla insatsen till 90 sm.

Fusk är möjligt för de rollpersoner som har råd att förlora sin heder och ära, men det kräver preparerade tärningar eller kort. Med fusk kan man öka sin CL med upp till 10, hur mycket väljer man själv. Chansen att fusk upptäcks är [CL i Finna dolda ting + CL i hasardspel + fusktilläget på tärningsslaget – fuskarens CL i hasardspel]. Varje gång någon fuskar har var och en som ser på en chans att upptäcka det. Upptäckten av fusk får normalt ett våldsamt efterspel.

HERALDIK

Typ: Sekundär, B
Yrken: Bard, Lärd man, Munk, Riddare
Grundegenskap: INT
Denna färdighet tillåter en rollperson att identifiera en familjs heraldiska vapensköld och eventuellt också vad denna har för symbolik. Han kan också ha reda på adelssläkternas släktband och hur förhållandet mellan dem är. En heraldiker har –2 på CL om vapnet eller familjen är utländsk och ytterligare –2 om det tillhör en representant för en annan kultur. SL måste dessutom modifiera beroende på andra faktorer, t. ex. vapnets originalitet, familjens berömmelse och varifrån det kommer. Det är t. ex. osannolikt att man inte känner igen sin egen stads och sitt eget lands heraldiska vapen, även om man har FV 0.

HISTORIA

Typ: Sekundär, B
Yrken: Bard, Lärd man, Munk, Riddare
Grundegenskap: INT
Den historiekunnige drar sig till minnes saker som hänt i det förflutna. Med hjälp av sina kunskaper kan han svara på frågor som t. ex. när någon regerade eller när ett krig utspelade sig. Han känner till inte bara vad som hände utan även varför och vilka följder det fick, och med ett lyckat slag kan man få reda på det mesta man vill veta om svunna tider. Vanligtvis har utbildade historiker en allmän inrikting och ett specialämne beroende på intresse. Faller frågan inom ramen för en historikers specialintresse är CL dubbelt så stor att man får ett korrekt svar än om det bara är av allmänt historiskt intresse. Ett sådant avgränsat intresse kan vara t. ex. Kejsar Floggran av Jorpagna och hans uppbyggnad av sitt kejsardöme. En historiker med detta intresse kan med största säkerhet svara på alla frågor som har någon anknytning till honom. För frågor inom det allmänna intresset, se tabellen nedan för exempel på modifikationer:

En rollperson kan inte ha högre FV i Historia än vad han har i att Läsa/Skriva.

Om slaget är ett fummelslag får man direkt felaktig information. Vid ett perfekt slag kan det hända att man får reda på saker som man inte frågat efter men ändå har nytta utav.

Händelse (exempel)	CL-Modifikation
Mycket viktig (stort krig)	+5
Viktig (mord på en kung, mindre krig)	±0
Liten (upprorsförsök, mord på länsherre)	–5
Mycket liten (liten översvämning)	–10
Andra modifikationer	
Händelsen utspelade sig i annat land	–2
Händelsen utspelade sig på annan kontinent	–10
För varje femtio år tillbaka i tiden	–1

HYPNOTISERA

Typ: Sekundär
Yrken: Bard, Helare, Lönnmördare, Tjuv
Grundegenskap: PSY
Denna färdighet används för att försätta en person i ett transtillstånd som öppnar hans undermedvetna utan att han själv märker vad som händer. För att lyckas hypnotisera någon måste hypnotisören med sitt FV i Hypnotisera övervinna offrets PSY tre SR i rad. Om

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ögonkontakten bryts under denna tid så misslyckas han automatiskt.

När offret befinner sig i transtillståndet kan hypnotisören t. ex. framkalla minnen som offret trodde att han glömt, han kan få offret att berätta saker som han egentligen inte ville (eller kunde), han kan få honom att utföra handlingar som han egentligen aldrig skulle kunna tänka sig. Om hypnotisören befaller offret att göra eller berätta något som är helt emot offrets natur så måste en ny kontroll göras (FV i Hypnotisera mot offrets PSY). Slaget bör modifieras i extremfall, t. ex. då hypnotisören begär ett mord eller förräderi.

FV i Hypnotisera kan aldrig bli högre än hypnotisörens PSY, oavsett om det är en yrkesfärdighet.

KNOPAR

Typ: Sekundär
Yrken: Bard, Lönnmördare, Munk, Sjöfarare, Tjuv, Utbygdsjägare
Grundegenskap: SMI
Denna färdighet används för att knyta och knyta upp hållbara och ändamålsenliga knopar. Om man t. ex. skall försöka binda någon så kan den bundne genom att lyckas med ett färdighetsslag, modifierat med bindarens FV i Knopar, ta sig loss från repen.

Exempel: Teval (Knopar 8) har blivit bunden av en orch med Knopar 3. Hans CL för att ta sig loss är 8–3=5.

Man kan aldrig ta sig loss från rep som blivit bundna med ett perfekt slag. Med ett perfekt slag kan man ta sig loss från alla rep, utom de som blivit bundna med ett perfekt slag. Färdigheten kan också användas till att göra repstegar, tacklingar till fartyg, eller till att tvinna ihop eller fläta rep så att de blir hållbarare.

KULTURKÄNNEDOM

Typ: Sekundär, B
Yrken: Alla
Grundegenskap: INT
Denna färdighet inkluderar kännedom om sådana saker som seder, gester, tabun, livsstil, matvanor, riter, ceremonier, högtider, gudar, klädsel, språkbruk, bostäder, egenskaper och sysselsättningar för en viss kultur. Färdighet måste utvecklas separat för varje enskild kultur eller folkslag, exempelvis Alver, Dvärgar, Halvlängdsmän, Orcher, Svartnissar eller Troll. Man måste ha minst FV 15 för att kunna smälta in i kulturens livsstil utan att väcka uppseende.

KUNSKAP OM DEMONER

Typ: Sekundär, B
Yrken: Helare, Lärd man, Magiker, Munk
Grundegenskap: INT
Kunskap om demoner omfattar läran om demoner; deras ursprung, krafter, namn, uppkomst, hur man åkallar dem eller fördriver dem. Färdigheten ger endast teoretiska kunskaper — för att verkligen kunna omsätta dem i praktiken krävs besvärjelser ur magiskolan Demonologi (beskrivs i *Drakar och Demoner Magi*). Man får alltid samma FV i Kunskap om demoner som man har i Demonologi.

En rollperson kan inte ha högre FV i Kunskap om demoner än vad han har i att Läsa/Skriva.

KUNSKAP OM MAGI

Typ: Sekundär, B
Yrken: Helare, Lärd man, (Magiker), Munk, Riddare
Grundegenskap: INT
Detta är kunskap *om* magi, inte kunskap i magi. Den som behärskar färdigheten har lärt sig vilka effekter olika besvärjelser har, vad de olika magiskolorna ägnar sig åt och mycket annat teoretiskt rörande magi. Magiker har denna färdighet automatiskt. Man använder magikerns högsta FV i en magiskola som FV i Kunskap om magi.

En rollperson kan inte ha högre FV i Kunskap om magi än vad han har i att Läsa/Skriva.

KUNSKAP OM ODÖDA

Typ: Sekundär, B
Yrken: Helare, Lärd man, Magiker, Munk, Riddare
Grundegenskap: INT
Kunskap om odöda omfattar läran om de odöda varelserna; deras ursprung, krafter, namn, uppkomst, hur man skapar dem eller fördriver dem. Färdigheten ger endast teoretiska kunskaper — för att verkligen kunna omsätta dem i praktiken krävs besvärjelser ur magiskolan Nekromanti (beskrivs i *Drakar och Demoner Magi*) Man får alltid samma FV i Kunskap om odöda som man har i Nekromanti.

En rollperson kan inte ha högre FV i Kunskap om odöda än vad han har i att Läsa/Skriva.

KÄNNA MAGI

Typ: Primär för magiker, Sekundär för övriga
Yrken: (Magiker)
Grundegenskap: PSY
Alla magiker har förmågan att kunna 'känna' magi, dock utan att närmare specificera vilken typ av magi det är, var den befinner sig eller hur stark den är. Personen får bara en obestämd känsla av att de signaler han får tyder på att det finns magi i närheten. Färdighetsslag slås därför dolt när SL tycker att det är lämpligt. Separata färdigheter måste utvecklas för att känna magi från de olika magiskolorna.

Färdigheterna kan användas för att avgöra om ett föremål är magiskt eller ej. Man slår då ett färdighets-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

slag i rätt färdighet (Känna Elementarmagi om föremålet innehåller besvärjelser från denna skola, etc.). Är föremålet okänt (d. v. s. man har aldrig sett det tidigare) har man –20 på CL. Har man däremot framgångsrikt använt färdigheten på ett *identiskt* föremål tidigare får man ingen modifikation. Man får också +1 på CL för varje effektgrad som finns lagrad i föremålet, vilket avspeglar att mycket kraftfulla föremål 'utstrålar' magisk kraft. Om färdighetsslaget lyckas så känner personen att föremålet är magiskt, dock utan någon som helst närmare definition. Om slaget är perfekt så känner han dock *antalet besvärjelser* och *hur många effektgrader* som finns i föremålet, men inte *vilka* besvärjelser.

Allmänna besvärjelser anses tillhöra samma skola som 'huvudbesvärjelsen' i föremålet. För ett föremål som enbart innehåller allmänna besvärjelser använder man det högsta FV man har i sina Känna magifärdigheter. Det finns alltså ingen färdighet som heter 'Känna allmän magi'.

Alla magiker har automatiskt FV = FV i magiskolan att Känna magi från denna skola. Han har dessutom vanlig BC i att Känna magi från de skolor han inte har något FV i. Han kan givetvis höja sina FV över detta på vanligt vis. Om FV:t i magiskolan höjs, så höjs alltid FV i Känna magi med motsvarande.

Andra yrken än magiker kan endast lära sig dessa färdigheter som sekundära färdigheter.

LÅSDYRKNING

Typ: Sekundär
Yrken: Lönnmördare, Tjuv
Grundegenskap: SMI

Konsten att dyrka upp lås utan att ha den rätta nyckeln är en hel vetenskap, som kräver mycket träning och ett rejält knippe med dyrkar. Har man inga dyrkar har man bara halv chans att lyckas dyrka upp låset. Vissa riktigt bra dyrkar eller väldigt stora dyrksatser kan ge en viss bonus, +1T6 eller möjligen +1T10. SL måste alltid sätta ut en viss svårighetsgrad på alla lås, vanligen 1 till 20, men de svårare låsen kan ha ända upp till 25. Om man saknar information om ett lås kan man anta att dess svårighetsgrad är 15.

Det kan vara en tidskrävande process att dyrka upp ett lås. Varje SR som någon försöker göra detta skall han slå ett färdighetsslag. Om detta misslyckas händer ingenting, han måste försöka igen nästa runda. Om det däremot lyckas så drar man bort differensvärdet från låsets svårighetsgrad. När svårighetsgraden når '0' har låset gått upp. För varje misslyckat försök så höjs dock svårighetsgraden med 1T6.

Om han någon gång slår ett perfekt slag innebär detta att låset går upp omedelbart. Om han däremot skulle råka fumla så innebär detta att han inser att låset överstiger hans förmåga och han får inte försöka igen förrän han fått högre FV. Han måste dessutom slå på fummeltabellen:

Fummeltabell

1T4	Resultat
1	DYRKEN GÅR SÖNDER, men fastnar inte i låset.
2	DYRKEN GÅR SÖNDER och fastnar i låset. Detta lås måste monteras isär av en låssmed för att kunna öppnas, det hjälper inte ens om man har den rätta nyckeln.
3	TOTALT MISSLYCKANDE och knäckt självförtroende. Du har –5 på CL i Låsdyrkning tre dagar framöver.
4	MENTAL BLOCKERING. Du inser att detta lås är alldeles för svårt för dig, och du övergår till en enklare syssla. Du har –10 på CL på alla lås en vecka framöver.

LÄKEKONST

Typ: Sekundär
Yrken: Helare, Munk
Grundegenskap: INT

En person med denna färdighet kan med "konventionella" metoder påskynda tillfrisknandet av en person genom att t. ex. spjälka ben, lägga förband och vårda sina patienter på bästa sätt. En person som är kunnig i läkekonst vet hur man skall behandla olika skador och vilka mediciner som hjälper. Han vet hur lång behandling som behövs och utför mot betalning denna med största glädje. För varje vecka med fullständig vård slår läkaren ett färdighetsslag modifierat av skadans omfattning och svårighet. Ett lyckat slag innebär att sjuklingen har fått tillbaka dubbelt så många KP som normalt. Vissa skador *kräver* dessutom en läkares vård för att kunna läkas ordentligt, t. ex. benbrott, inre blödningar o. s. v. Om en sårad person inte söker läkare efter en sådan skada kan han få men för livet.

LÄPPLÄSNING

Typ: Sekundär
Yrken: Bard, Tjuv
Grundegenskap: INT

En person kan med ett lyckat färdighetsslag i Läppläsning se vad en person säger. Han måste ha minst Tala FV B4 i det talade språket för att kunna förstå någonting överhuvudtaget.

LÄSA/SKRIVA FRÄMMANDE SPRÅK

Typ: Sekundär, B
Yrken: Bard (1), Helare (1), Lärd man (4), Magiker (3), Munk (3), Sjöfarare (1), Riddare (1)
Grundegenskap: INT

Varje skriftspråk räknas som en separat färdighet. De flesta vanliga innevånare i *Drakar och Demoners* värld

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

är knappt ens kunniga i att skriva och läsa sitt eget modersmål, utan har endast sin BC i detta.

Att lära sig Läsa/Skriva sitt modersmål är en primär färdighet och alla har alltså en BC i detta. Beroende på yrket kan man sedan välja att lära sig Tala eller Läsa/Skriva ytterligare främmande språk som yrkesfärdigheter (antalet som man *får* välja som yrkesfärdigheter anges i parentes ovan).

De vanligaste språken i en typisk fantasy-värld är:

Människospråken, som talas av människor, ankor, halvorcher, halvalver och halvlängdsmän. Vilket språk det gäller beror på i vilken värld man spelar i och vilken kultur man är uppväxt i. Detta måste bestämmas i samråd med SL. Några exempel från spelvärlden Ereb Altor: folk från Kardien talar kardiska, folk från Orghin talat tjugiska, folk från Trakorien talar vanligtvis trakoriska, o. s. v.

Alviska, som talas av alver, halvalver och älvfolk.

Dvärgspråket, som är modersmål för alla dvärgar. Det hålls hemligt och ytterst få utomstående har någonsin tillåtits lära sig det.

Svartiska, som talas av alla de olika svartfolken: svartalfer, orcher, troll, m. fl., samt av halvorcher. Det har inget skriftspråk.

Uråldriga språk. Dessa är utdöda och så gott som glömda. De användes av forntida civilisationer, men många magiska formler och texter skrevs och skrivs fortfarande på sådant språk. De används främst i uråldriga skrifter och inskriptioner och talas ytterst sällan. De kan aldrig väljas som yrkesfärdigheter.

Drakspråk, som talas av drakar och drakormar. Det är populärt hos magiker eftersom det innehåller många ord med stor magisk kraft. Det kan aldrig väljas som yrkesfärdighet.

De olika färdighetsnivåerna innebär följande:

0. Ingenting

Rollpersonen kan varken läsa eller skriva.

1. Begränsade kunskaper

Rollpersonen har begränsade läs– och skrivkunskaper. Han kan pussla ihop en mycket enkel text med de vanligaste orden om han får en stund på sig. Han känner igen de viktigaste nyckelorden och kan gissa sig till vad en lätt text betyder. Stavningsförmågan och grammatiken är dålig.

2. Begynnande kunskaper

Rollpersonen kan skriva enkla texter utan större fel, men saknar ordförrådet för att kunna uttrycka sig snyggt och obehindrat. Grammatisk korrekthet ligger utanför hans förmåga, och komplicerade satser blir skrattretande felaktiga. Han kan dock förstå innehållet i de flesta medelsvåra texter men skulle fortfarande behöva en ordbok för de ovanligare orden.

3. Normala kunskaper

Rollpersonen kan uttrycka sig relativt obehindrat i skrift, men högtidlig och formell skrift ligger fortfarande utanför hans förmåga. Han förstår det mesta han läser, och endast mycket svåra texter kräver förklaringar.

4. Goda kunskaper

Rollpersonen formulerar sig vackert och väl i skrift och har förmågan att formulera sig korrekt i alla situationer. Han kan fortfarande inte läsa ålderdomlig eller högtidlig stil.

5. Utmärkta kunskaper

Samma som nivå 4, men rollpersonen kan dessutom uttrycka sig obehindrat med gammalmodig eller högtidlig stil. Han är duktig på att "läsa mellan raderna", d. v. s. uppfatta dolda budskap i en text, och han förstår symbolik och hänvisningar.

MAGISK KANALISERING

Typ: Sekundär
Yrken: Magiker
Grundegenskap: INT

Denna färdighet tillåter en magiker att använda en annan person som sin kanal (medium) för en besvärjelse (ej ritual). Den praktiska effekten blir att det är mediet som lägger besvärjelsen och det är också han som förlorar PSY-poäng. Mediet måste vara medveten om detta och villigt till att det sker. För att kanaliseringen skall lyckas krävs att både magikerns och mediets FV i Magisk kanalisering överstiger besvärjelsens effektgrad. De måste dessutom bägge lyckas med ett färdighetsslag i Magisk kanalisering.

MAGISKOLOR

Typ: Sekundär
Yrken: Magiker (en valfri), Utbygdsjägare (Animism)
Grundegenskap: INT

Se kapitlet om magi.

MASSAGE

Typ: Sekundär
Yrken: Helare, Munk
Grundegenskap: SMI

En korrekt utförd massage lossar muskelspänningar i kroppen genom att man stimulerar vissa nervknutar och ökar blodcirkulationen. Massage fungerar som en helande färdighet och kan hela 1T2 KP per behandling. Den tar ungefär två timmar. Massage kan dock endast läka skador som tillfogats av trubbiga vapen (klubbor, trästavar, slungstenar, stridshammare, o. dyl.). Man kan endast tillgodoräkna sig en massagebehandling per dygn.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MUTA

Typ: Sekundär
Yrken: Bard, Lönnmördare, Sjöfarare, Tjuv
Grundegenskap: KAR
En muta kan öppna stängda dörrar eller ordna fram undanlagda handlingar, men det är viktigt att mutningen sköts på ett finkänsligt sätt, så att ingen blir förolämpad. Detta är en svår konst. Storleken som krävs på en muta varierar beroende på vad som skall göras och på 'muttagarens' välstånd. Som en grundregel kan sägas att mutan skall motsvara minst en dagslön för att överhuvud taget tas på allvar. Om föremålet för mutan dessutom är en riskabel handling kan priset höjas och dubblas åtskilliga gånger. När en skälig summa framlagts skall mutaren övervinna mutmottagarens mutfaktor på motståndstabellen. Mutfaktorn är ett tal mellan 1 och 25 där 1 indikerar att personen är mycket fattig och mycket omoralisk och gör i princip vad som helst för pengar, medan 25 indikerar en sådan pliktkänsla att inget i världen skulle kunna få honom att göra avbräck från lagen. Om ett mutförsök misslyckas finns det alltid en chans att den som mutar blir rapporterad och arresterad. Grundchansen för detta är 25% chans, och SL bör naturligtvis modifiera denna summa beroende på vem som skulle mutas, vad mutan gällde, samt mutarens FV i Muta.

MÅLNING

Typ: Sekundär
Yrken: Bard, Munk, Sjöfarare, Riddare
Grundegenskap: SMI
Denna färdighet används för att göra vackra och uttrycksfulla målningar. För att bedöma kvaliteten hos en målning tar man målarens differensvärde för just den målningen. En person med denna färdighet kan också bedöma kvaliteten hos andra målningar och avgöra symbolik och innebörd hos målningar.

NAVIGERA

Typ: Sekundär
Yrken: Sjöfarare
Grundegenskap: INT
Navigera är förmågan att finna rätt kurs till sjöss med hjälp av stjärnorna. SL slår färdighetsslaget dolt, så att spelaren inte kommer att märka om han har misslyckats. Man slår en gång för varje dag som sjöresan varar, och om slaget misslyckas så kommer man att avvika 10% från den rätta kursen. Varje gång man sedan misslyckas igen, avviker man ytterligare 10%. Om man lyckas med ett slag innebär det att man har återfunnit den rätta kursen. Effekten av ett misslyckande blir alltså inte att man kommer till fel ställe, men det innebär ofelbart att man blir försenad.

Synliga, kända landmärken kan ge bonus på CL, medan dåligt väder och/eller resa i helt okända farvatten ger minus. Ett perfekt slag innebär att man vinner en dags resa, medan ett fummelslag innebär att man blir försenad med ytterligare två dagar.

ORIENTERING

Typ: Sekundär
Yrken: Helare, Sjöfarare, Utbygdsjägare
Grundegenskap: INT
Orientering handlar om att kunna ta sig från punkt A till punkt B med minsta möjliga svårigheter. Färdigheten kan användas i alla situationer utomhus. Saknar man tillgång till molnfri himmel (så att man inte har någon hjälp av solen eller stjärnorna) halveras CL. Man slår ett slag i varje viktig valsituation på vägen. Ett lyckat slag innebär att rollpersonen automatiskt inser vilket vägval som är bäst. Misslyckas slaget tvingas spelarna själva avgöra vilken väg de skall ta, och vid ett fummelslag väljer de automatiskt helt fel väg.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

RÄKNING

Typ: Sekundär, B
Yrken: Lärd man, Magiker, Munk, Riddare, Tjuv
Grundegenskap: INT
Denna färdighet handlar om att handha räkneoperationer mer komplicerade än hanteringen av växelmynt. Detta är en nödvändig färdighet för handelsmän, eftersom dessa ständigt måste beräkna skatter, tullar och marginaler.

0. Ingenting

1. Addition och subtraktion

2. Multiplikation

3. Division

4. Affärsmässig bokföring

5. Geometri och algebra

SCHACK & BRÄDSPEL

Typ: Sekundär
Yrken: Bard, Lärd man, Sjöfarare, Riddare
Grundegenskap: INT
Denna färdighet omfattar färdigheten i att kunna spela schack och bräde. För att se vem som vinner slår bägge spelarna ett färdighetsslag. Den som får högst differensvärde vinner. Blir det lika blir det remi (i schack) eller så slår de om (i bräde).

SIMMA

Typ: Sekundär, B
Yrken: Alla
Grundegenskap: SMI
Simning delas in i följande FN:

FN	vilket innebär	Förflyttning
0	Kan ej simma	0
1	Simkunnig	1
2	Hyfsad simmare	2
3	God simmare	3
4	Skicklig simmare	4
5	Mästersimmare	5

Förflyttning räknas rutor per SR. Vid en eventuell kappsimning, vinner den som har högst SMI. Tänk på att man under inga omständigheter kan simma i rustning, inte ens läderrustning. Man kan hålla sig flytande i en läderrustning, men inte mer än i FYS/2 minuter.

Man måste slå färdighetsslag i svåra situationer, t. ex. om vattnet är väldigt strömt, om man skulle råka hamna i en virvel, om man är lätt sårad (om man är svårt sårad kan man inte göra någonting alls), eller i andra situationer efter SL:s godtyckande. Ett lämpligt tidsintervall för färdighetsslag är en minut.

SJÖKUNNIGHET

Typ: Sekundär
Yrken: Sjöfarare
Grundegenskap: INT
Färdigheten Sjökunnighet handlar om vanan att resa och arbeta till sjöss med att sköta segel och roder. En person med lågt FV har t. ex. svårt att hantera sjögång, blir lätt sjösjuk och är i största allmänhet okunnig om hur fartyget fungerar, styrs och drivs. Ett högt FV är å andra sidan väsentligt för en sjöman eller fiskare.

När en rollperson seglar ut till havs så måste han till att börja med klara ett Lätt FYS-slag och ett färdighetsslag i Sjökunnighet för att undvika att bli sjösjuk. Sjösjuka innebär att man får –5 på CL på alla färdigheter. Fummel på färdighetsslaget innebär att RPn är utslagen och inte kan göra annat än att ligga och må illa.

Kontrollen upprepas varje kväll. Modifikationen för sjösjuka används inte vid detta färdighetsslag; däremot får man +1 på CL för varje gång man misslyckas. Först när bägge slagen lyckas så mår man bättre. Nästa morgon är RPn helt kurant och behöver inte slå något mer för detta under resten av resan.

När en rollperson använder en SMI– eller STY-baserad färdighet på ett gungande skepp är hans CL aldrig högre än hans FV i Sjökunnighet. Detta gäller även strid.

I hårt väder skall man slå ett färdighetsslag en gång varje halvtimme. Ett misslyckande innebär att personen förlorar balansen och råkar ut för en mindre olyckshändelse.

SKÅDESPELERI

Typ: Sekundär
Yrken: Bard, Lönnmördare, Tjuv
Grundegenskap: KAR
Denna färdighet används för att rollspela och att spela någon annans roll, vare sig det är i en teaterpjäs eller i verkligheten. I färdigheten ingår också hur skicklig man är på att skriva pjäser. För att bedöma kvaliteten hos en skådespelare eller hos ett skådespel slår man ett färdighetsslag och tar differensvärdet. Fummel betyder att man kommer av sig i en pjäs eller avslöjar sin rätta identitet om det gäller ett ta någon annans plats.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SPELA INSTRUMENT

Typ: Sekundär
Yrken: Bard, Munk, Sjöfarare, Riddare, Tjuv
Grundegenskap: KAR
Denna färdighet omfattar både att komponera musik, att komma ihåg den och att framföra den. En färdighet måste utvecklas separat för att spela varje enskilt instrument; Spela harpa och Spela luta är exempelvis två separata färdigheter. Färdigheten kan användas till att höja spelarens KAR i åhörarnas ögon, ett förslag är med 1 för ett lyckat slag och 3 för ett perfekt slag.

SPRÅKKUNSKAP

Typ: Sekundär, B
Yrken: Bard, Helare, Lärd man, Magiker, Munk, Riddare
Grundegenskap: INT
Med hjälp av denna färdighet kan en rollperson identifiera ett främmande språk när han hör det talas eller ser det i skrift. Det innebär dock inte att han förstår språket.

SPÅ VÄDER

Typ: Sekundär
Yrken: Sjöfarare, Utbygdsjägare
Grundegenskap: INT
Med hjälp av denna färdighet kan man genom att se på molnens struktur förutsäga vädret de närmst tolv timmarna. Ett lyckat färdighetsslag innebär att man med 90% säkerhet kan förutsäga rätt väder. Misslyckande innebär att prognosen har 50%-ig riktighet. Fummel innebär att man misstolkar tecknen totalt, medan ett perfekt slag innebär att man med 100% säkerhet spår rätt.

STAVHOPP

Typ: Sekundär
Yrken: Lönnmördare, Sjöfarare, Tjuv
Grundegenskap: SMI
Denna färdighet används när man med hjälp av en stav skall hoppa över t. ex. en mur eller häck. Man kan hoppa över hinder som är lika långa som staven, dock max FV/4 meter. Fummel innebär att man tar normal fallskada som om man föll från en höjd lika med hindrets.

STRIDSKONSTER

Typ: Sekundär
Yrken: Krigare, Lönnmördare, Munk
Grundegenskap: SMI
De obeväpnade stridskonster som förekommer i *Drakar och Demoners* värld är många och mångskiftande. Somliga stridskonster är mycket invecklade och svåra att lära sig, medan andra är betydligt enklare. Därför fungerar denna färdighet lite annorlunda än övriga färdigheter, såtillvida att dess kostnad inte är den normala. En rollperson som skall lära sig stridskonster väljer själv vilka tekniker 'hans' skola skall innehålla. Vissa 'skolor' kanske bara innehåller kast och nerdragningar, medan andra bara innehåller sparkar och slag. Spelaren väljer själv, i samråd med SL.

I listan nedan väljer spelaren ut de tekniker som han vill skall vara med. Vid varje teknik står också grundkostnaden i erfarenhetsspoäng, och genom att addera dessa får man fram en grundkostnad för hela stridskonsten. Avrunda alltid uppåt. Om en spelare vill, kan hans rollperson naturligtvis lära sig en stridskonst som innefattar alla tekniker, men på grund av dess höga grundkostnad kommer det förmodligen att ta ett bra tag innan han blir duktig i den. Det FV man har lärt sig i en stridskonst gäller för samtliga tekniker i stridskonsten.

Om man inte har valt den konstruerade stridskonsten som yrkesfärdighet så är grundkostnaden 2 EP högre än normalt.

Exempel: Den tänkta stridskonsten Anakins dräpar-teknik består av normal spark, bakåtspark, fint och obeväpnad parering. Om man väljer den som yrkesfärdighet blir dess grundkostnad 0,5+0,5+0,5+1,0=2,5

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

EP, vilket avrundas till 3,0. Om man lär sig den som sekundär färdighet blir grundkostnaden 2 EP högre. Om en rollperson har FV 10 i 'Anakins dräparteknik' innebär det att han har detta FV i stridskonstens alla tekniker. De behandlas som en enhet när det gäller inlärning och erfarenhet.

Obeväpnad strid kan inte utföras i tyngre rustning än läder. Om stridskonsten saknar tekniken "obeväpnad parering av vapen" kan kämpen om han själv är obeväpnad endast parera obeväpnade attacker.

Tekniklista

Teknik	Grundkostnad
Avväpning	1,0
Bakåtspark	0,5
Bedövningsslag†	1,0
Blind strid	2,0
Dubbelslag	1,0
Dubbelspark	1,5
Fallteknik/Rullningar	0,5
Fint	0,5
Hoppspark	1,0
Högt kast†	1,0
Initiativbonus	0,5
Krosslag	1,0
Liggande/Knästående strid	1,0
Lågt kast†	0,5
Låsning/Neddragning†	1,0
Normalt slag	0,5
Normal spark	0,5
Obeväpnad parering av vapen	0,5
Rundspark	1,0
Stålsättning	1,0
Uppresning	0,5
Vidvinkelsyn	1,0

† kan endast användas mot människoliknande motståndare

Beskrivningar av teknikerna

Avväpning: Detta är ett slags obeväpnad parering mot ett beväpnat anfall där försvararen försöker få sin motståndare att tappa sitt vapen. Om motståndarens attack lyckas fungerar färdigheten som en vanlig parering, men om den misslyckas far vapnet iväg 1T3 rutor åt något håll. Han kan dock undvika detta genom att försöka parera avväpningen. En lyckad parering innebär att han lyckas behålla vapnet i handen. Vid ett perfekt slag i denna färdighet har försvararen lyckats ta vapnet i sina egna händer förutsatt att inte anfallaren också får ett perfekt slag. I så fall pareras anfallet som vanligt.

Bakåtspark: En spark som riktas mot en motståndare i rutan bakom angriparen. Den gör 1T6 i skada.

Bedövningsslag: Ett knytnävsslag eller fingerslag riktat mot nervknutar på kroppen som gör 1T3 i skada. Om slaget vållar någon skada på motståndaren måste denne slå ett Svårt FYS-slag. Misslyckas detta blir han tillfälligt bedövad och förlorar sin nästa attack eller parering. En försvarare som inte är av människotyp får endast 1T3 i skada av detta angrepp.

Blind strid: Kämpen har genom träning med förbundna ögon eller i ett mörkt rum lärt sig att omedvetet känna av var motståndarna finns. Denna teknik är alltid påkopplad och kräver inget färdighetsslag. Om tekniken ingår i ens stridskonst kan man slåss även i det svartaste beckmörker, men eftersom man inte kan känna av hur terrängen ser ut kan det fortfarande vara besvärligt.

Dubbelslag: Denna teknik tillåter att man samtidigt kan göra två knytnävsattacker i samma SR mot olika motståndare. En attack ger 1T3 i skada. Separata färdighetsslag måste slås för varje attack. Båda slagen kan inte riktas mot samma motståndare. Offren för slagen kan inte stå mer än 180° isär.

Dubbelspark: Denna teknik tillåter en kämpe att göra en flygande hoppspark och träffa två olika motståndare med vardera foten. Sparken ger 1T6 i skada, och ett separat färdighetsslag måste slås för varje attack. Båda sparkarna kan inte riktas mot samma motståndare. Offren för sparkarna kan inte stå mer än 1 meter ifrån varandra. I övrigt se tekniken "hoppspark".

Fallteknik/Rullning: Om en fallande person lyckas med sitt färdighetsslag tar han bara halv skada av ett fall. En lyckad rullning förflyttar rollpersonen upp till 5 rutor i en stridsrunda. Man kan inte hugga med närstridsvapen på en rullande person. Om rullningen misslyckas kommer den olycklige rullaren bara hälften så långt som han har tänkt sig och är dessutom liggande.

Fint: Anfallaren försöker med ljud och rörelser lura försvararen. En fint utförs samtidigt som ett angrepp och räknas därför in i detta. Om finten lyckas halveras motståndarens chans att parera (avrunda nedåt). Man kan finta med alla slags attacker, såväl med vapen som obeväpnade (dock ej med avståndsvapen).

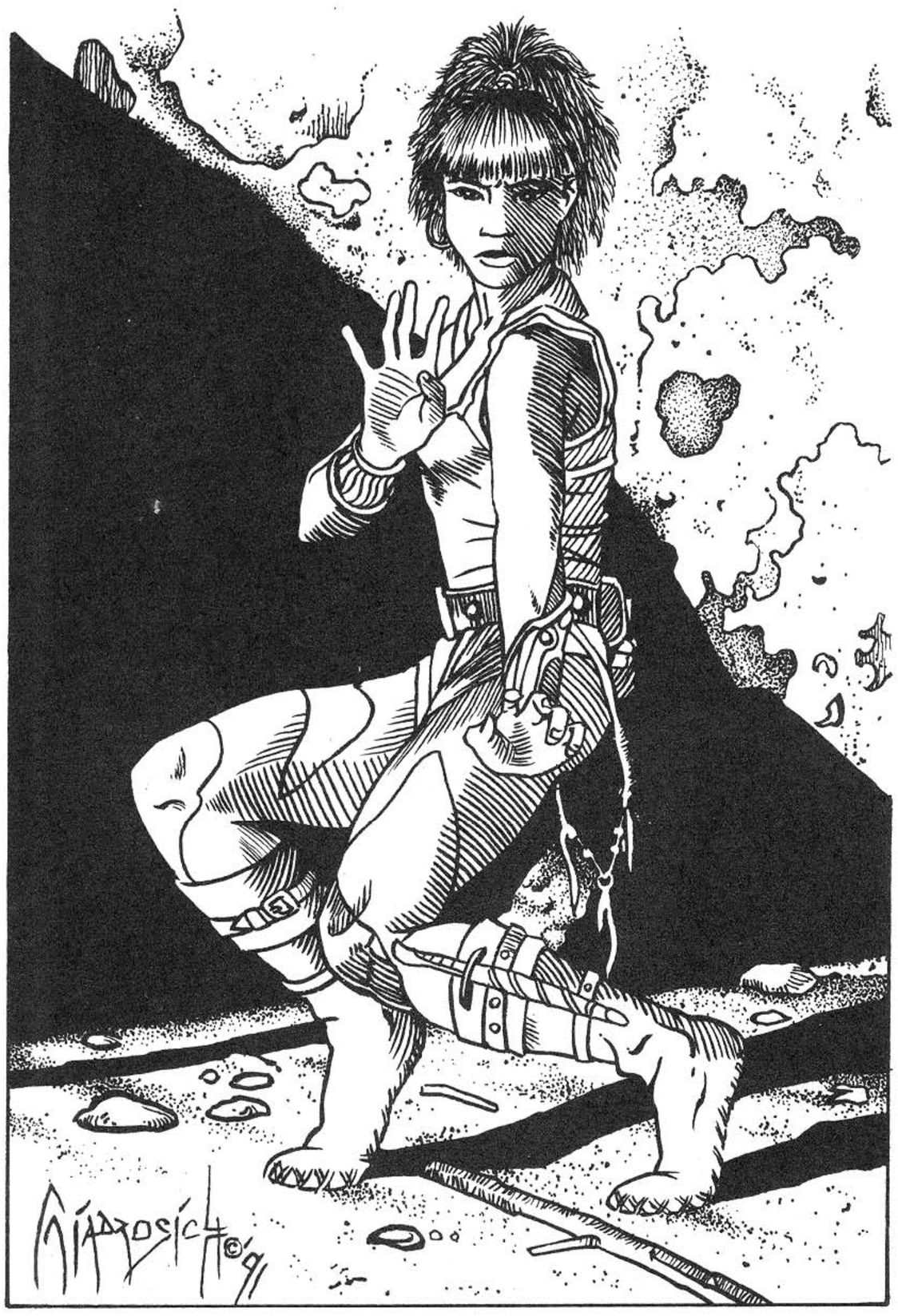
Hoppspark: Angriparen tar en rutas sats och hoppar sedan upp och sparkar mot motståndarens huvud eller bröstkorg. Sparken gör 1T8 i skada. Om sparken misslyckas landar angriparen i samma ruta som målet för sin attack. Om han lyckas med ett SMI-slag landar han på fötterna, men får inte göra något annat nästa runda än att återvinna balansen. Om han misslyckas med sitt SMI-slag ramlar han omkull och blir liggande i rutan men kan slåss i liggande strid nästa runda om han kan den tekniken. Den som gör en hoppspark får –2 på initiativslaget.

Högt kast: Ett högt kast utförs till skillnad från det låga kastet alltid sist i en SR. Om kastet lyckas kastas offret 1T3 rutor i valfri riktning och landar liggande. Offret måste göra ett Svårt SMI-kast, misslyckas detta tar han 1T3 poäng i skada.

Initiativbonus: Denna teknik är alltid påkopplad och kräver inget tärningsslag. När man beräknar turordningen för striden får användaren lägga 5 till sin SMI.

Krosslag: Ett knytnävsslag som riktas mot särskilt ömtåliga punkter på kroppen; tinningar, struphuvud, solar plexus, njure, m. m. Den ger 1T6 i skada.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Liggande strid: Man kan med denna teknik anfalla med slag och sparkar, parera och utföra låga kast när man ligger ned. En angripare får ingen anfallsbonus för liggande mål när han slåss mot någon med denna färdighet. Liggande strid är alltid påkopplad och kräver inget tärningsslag.

Lågt kast: Om kastet lyckas kastas försvararen omkull i den ruta han stod i innan utan att skadas. Ett kast kan pareras. Den omkullkastade kan resa sig efter 1T2 SR.

Låsning/Neddragning: Denna teknik utförs som ett anfall. Om det lyckas har angriparen kopplat ett sådant grepp att han kan dra ned sin motståndaren på marken och sedan låsa honom där. Attacken kan pareras. För att ta sig ur detta grepp måste försvararen övervinna angriparens FV med sin egen halverade SMI (avrunda nedåt).

Normalt slag: Ett normalt knytnävsslag mot huvud eller bröstkorg. Ger 1T3 i skada.

Normal spark: En vanlig spark mot ben, bröstkorg eller huvud som ger 1T6 i skada.

Obeväpnad parering av vapen: Den stridande kan parera alla former av närstridsattacker, även vapenattacker, på samma sätt som ifall han parerade med ett vapen trots att han är obeväpnad.

Rundspark: För att få upp extra fart och kraft i sparken snurrar man ett varv. Sparken gör 1T8 i skada. Om den missar måste angriparen återvinna balansen och får därför inte anfalla eller parera nästa runda. Den som gör en rundspark får –2 på initiativslaget.

Stålsättning: Denna teknik kan användas varje gång kämpen tar skada. Om han lyckas med ett färdighetsslag lyckas han motstå smärtan och tar bara halv skada. Den kan inte användas mot slag mot huvudet.

Uppresning: Om kämpen kastats omkull kan han resa sig omedelbart med en akrobatisk manöver förutsatt att han lyckas med ett färdighetsslag. Uppresningen kommer alltså omedelbart efter fallet, oavsett när i stridsrundan det inträffade.

Vidvinkelsyn: Denna teknik är alltid påkopplad och kräver inget färdighetsslag. Den innebär att kämpens iakttagelsesfär vidgas till 270° (d. v. s snett ut bakåt från ögonen). Inom detta område är han medveten om allt som händer.

TALA FRÄMMANDE SPRÅK

Typ: Sekundär, B
Yrken: Bard (2), Helare (2), Krigare (1), Lärd man (4), Lönnmördare (1), Magiker (3), Munk (3), Sjöfarare (3), Riddare (1), Tjuv (1), Utbygdsjägare (1)
Grundegenskap: INT

Varje språk räknas som en separat färdighet. Alla rollpersoner har BC i ett eller flera modersmål (se den primära färdigheten Tala modersmål).

0. Ingenting

Rollpersonen kan inte säga någonting överhuvud taget på språket.

1. Minimala kunskaper

Rollpersonen kan säga enkla vardagliga meningar, men en riktig konversation och de ord som inte hör till de allra vanligaste ligger utanför hans förmåga. Rollpersonen talar med kraftig brytning, gör konstant grammatiska fel och har ett mycket bristfälligt ordförråd.

2. Användbara kunskaper

Rollpersonen har god kontroll över språket. Hans accent känns lätt igen som en utlännings, och han har fortfarande ett relativt litet ordförråd. Han klarar av att konstruera relativt komplicerade meningar, men slang, ordspråk, och vissa skämt ligger utanför hans förmåga.

3. Goda kunskaper

Rollpersonen talar språket utmärkt och endast en svag brytning på vissa ljud avslöjar hans ursprung.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

4. Utmärkta kunskaper

Rollpersonen talar språket som en infödd. Han känner till de vanligaste dialekterna och har inga som helst problem med att uttrycka sig.

5. Perfekt

Rollpersonen behärskar språket som en bildad infödd. Han behärskar formell, artig och högtidlig stil till fulländning.

TECKENSPRÅK

Typ: Sekundär
Yrken: Lönnmördare, Tjuv
Grundegenskap: INT
Denna färdighet används tillsammans med färdigheten Tala främmande språk för språk som enbart består av rörelser, gester och tecken. Man lär sig det språket som vanligt med färdigheten Tala främmande språk, men måste dessutom köpa lika högt FV i Teckenspråk för att kunna 'tala' med det.

Man måste lära sig varje teckenspråk separat. Man kan aldrig ha högre FV i något teckenspråk än vad man har i Tala det språket.

Exempel: Tjuven Slith har lärt sig det lokala tjuvgillets teckenspråk, som kallas 'strack'. Han har då först lärt sig 'Tala Strack' på helt vanligt vis (se Tala främmande språk ovan) till FV 16 (FV B4). När han själv skall 'tala' strack så använder han sitt FV i Teckenspråk, Strack, *som dock givetvis inte kan vara högre än 16. När han skall förstå strack så använder han dock sitt FV i Tala Strack, 16.*

TRÄSTAV

Typ: Sekundär
Yrken: Alla
Grundegenskap: SMI
Se Vapenfärdigheter.

TVÅ VAPEN

Typ: Sekundär
Yrken: Krigare, Riddare
Grundegenskap: Varierar
Denna färdighet används för att lära sig slåss med två vapen samtidigt (ett i varje hand). Färdigheten måste utvecklas individuellt för varje kombination av vapen, exempelvis 'Kortsvärd+dolk' eller 'Bredsvärd+handyxa'. Man måste dessutom ange i vilken hand man håller respektive vapen (såvida man inte är dubbelhänt eller ambidextriös). Man behöver *inte* denna färdighet för att använda en sköld med sköldarmen och ett vapen med svärdsarmen.

Färdighetsvärdet i att använda två vapen tillsammans kan aldrig överstiga det lägsta av de enskilda FV:na. Man kan sålunda inte ha FV 10 i 'Kortsvärd+dolk' om man inte har minst FV 10 i både Kortsvärd och Dolk. Å andra sidan får man automatiskt hälften (avrunda nedåt) av det lägsta FV:t som BC.

Om de två vapnens individuella färdigheter är baserade på olika grundegenskaper så är tvåvapenfärdigheten baserad på SMI.

Man kan inte använda något vapen med tvåhandsfattning i kombination med ett annat vapen, vare sig enhands eller tvåhands.

Om man går in i strid med två vapen, oavsett vilka, har man tre valmöjligheter; att göra två attacker, att göra en attack och en parad, eller att göra två parader. Om man gör två attacker sker den första (med svärdshanden) på vanlig plats i stridsrundan medan den andra (med sköldhanden) sker allra sist.

Exempel: Antag att Andreas har FV 10 i Stridsklubba och FV 13 i Dolk. Han vill nu lära sig slåss med bägge dessa samtidigt. Färdigheten definieras då som 'Stridsklubba (svärdshand) + Dolk (sköldhand)'. Han får då automatiskt FV 5 (hälften av det lägsta FV:t — 10 för Stridsklubba) men kan inte ha högre FV än 10. Färdigheten är baserad på SMI.

UNDRE VÄRLDEN

Typ: Sekundär, B
Yrken: Lönnmördare, Sjöfarare, Tjuv
Grundegenskap: INT
Rollpersonen har med denna färdighet kännedom om de olika tjuvgillena i en stad: deras ledare, tillhåll, hemliga gångar, mötesplatser, hälare, o. s. v. Ju hemligare information, desto högre FV krävs. Att misslyckas med sitt slag i färdigheten Undre världen kan ha obehagliga följder; vissa människor gillar inte att man ställer vissa frågor.

En separat färdighet måste utvecklas för varje stad.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

VAPENFÄRDIGHETER

Typ: Sekundär
Yrken: Bard (1), Krigare (12), Lönnmördare (1), Sjöfarare (3), Riddare (5), Tjuv (2), Utbygdsjägare (3)
Grundegenskap: Varierar

Dessa färdigheter visar hur duktig man är på att hantera ett vapen eller en sköld. För de vapen som kan användas både till att anfalla och parera använder man samma FV i bägge syftena. Varje vapen är en separat färdighet, men alla vapen tillhör en viss vapengrupp. För alla vapen i samma vapengrupp har man ett FV som är minst hälften (avrunda nedåt) av det högsta FV man har i ett vapen inom den vapengruppen. (Om man har Kortsvärd 15 så har man automatiskt minst FV 7 så fort man använder ett annat svärd med en hand.)

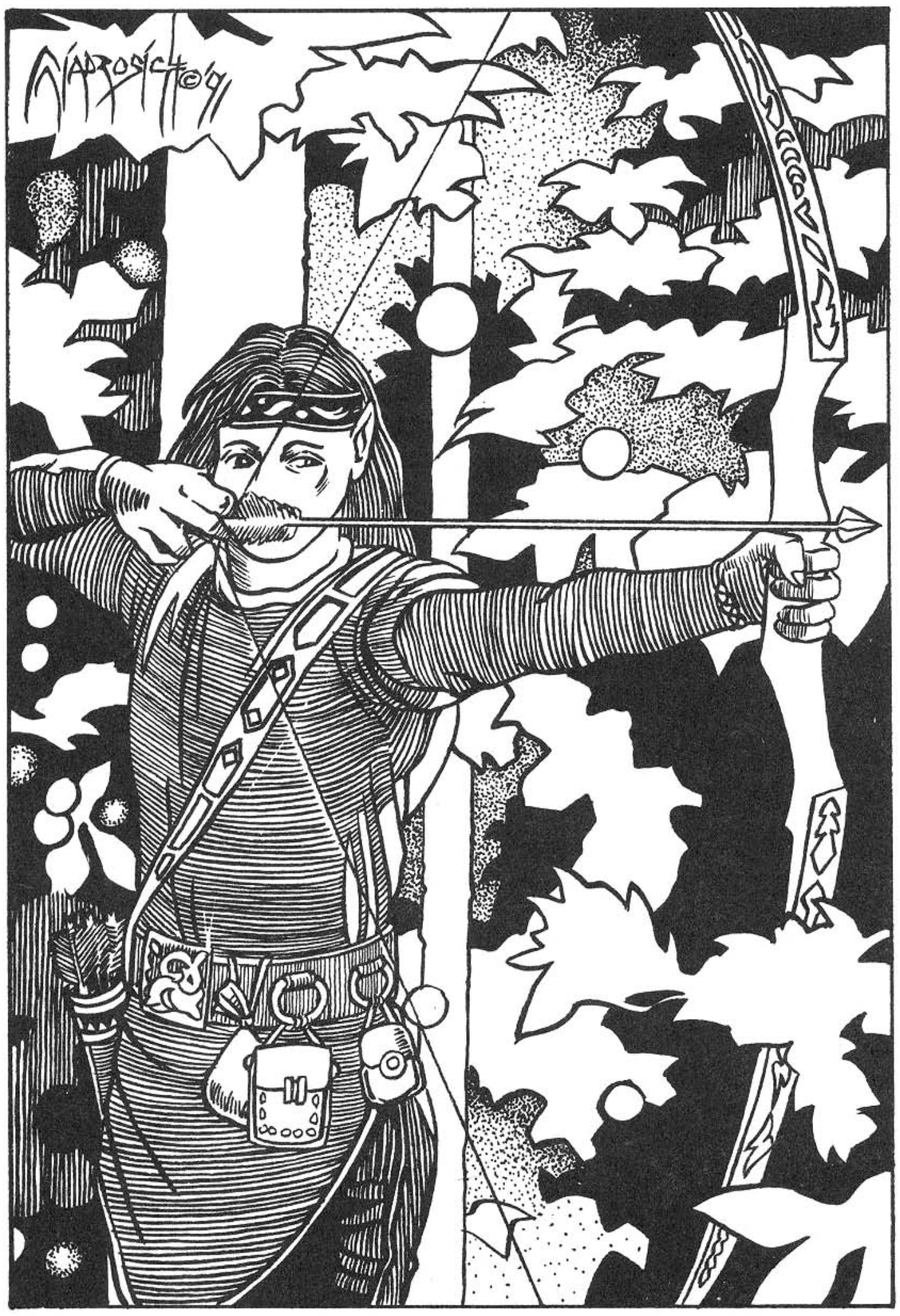
Nedanstående tabell räknar upp de olika vapengrupperna som förekommer, vilken grundegenskap de baseras på samt vilka vapen de omfattar.

Vapengrupper

Vapengrupp	Grundegenskap	Vapenfärdigheter
Dolkar	SMI	Dolk, Parerdolk
Enhandssvärd	STY	Alla svärd som RPn kan använda med en hand*
Enhands krossvapen	STY	Stridsklubba, stridshammare, morgonstjärna, träklubba, spikklubba
Enhandsyxor	STY	Alla yxor som RPn kan använda med en hand*
Tvåhandsvapen	STY	Svärd, yxor och krossvapen som RPn måste använda med två händer*
Stickvapen	STY	Kortspjut, Långspjut, Tornerlans, Treudd, Pik, Spetum
Kättingvapen	SMI	Stridsslaga, Stridsgissel
Stångvapen	STY	Hillebard, Pålyxa, Trästav
Bågar	SMI	Liten båge, Långbåge, Kortbåge, Sammansatt båge
Armborst	SMI	Lätt armborst, Tungt armborst, Arbalest
Slunga	SMI	Slunga, Stavslunga
Kastvapen	SMI	Kastspjut, kastkniv, kastyxa
Piska	SMI	Piska
Sköldar	SMI	Bucklare, Liten rundsköld, Stor rundsköld, Långsköld, Vanlig sköld, Romersk sköld
Blåsrör	SMI	Blåsrör

* Se rubriken 'Hantering' i kapitlet 'Vapen och Rustningar'.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



djuret lever, vad det lever av, vilka svagheter/styrkor det har, om det är matnyttigt, hur många man träffar på åt gången, om det är farligt för människor, o. s. v.

CL bör modifieras beroende på hur vanligt djuret är — från +5 för mycket vanliga djur (husdjur, hundar, hästar) till –10 för sällsynta djur till –20 för unika varelser.

ZOOLOGI

Typ: Sekundär, B
Yrken: Helare, Lärd man, Magiker, Munk, Utbygdsjägare
Grundegenskap: INT

En rollperson med denna färdighet känner till djuren och deras värld. I *Drakar och Demoner* räknas ointelligenta legendariska varelser (t. ex. gripen) som djur, däremot inte intelligenta varelser (t. ex. drakar och enhörningar). Med hjälp av denna färdighet kan rollpersonen få svar på en mängd frågor. Om SL bedömer att ett färdighetsslag krävs så skall spelaren först bestämma vilken fråga han vill ha svar på, därefter slår SL ett dolt färdighetsslag. Om slaget lyckas så talar SL om det sanna svaret (eller 'vet inte' om personen inte vet), men om han slår ett fummelslag så ger han falsk information. Misslyckas färdighetsslaget så svarar han 'vet inte', eller ger ett svar som bara nästan stämmer med sanningen. Ett perfekt slag ger mer information än vad spelaren bad om. Exempel på frågor är t. ex. var

ÄNTERHAKE

Typ: Sekundär
Yrken: Lönnmördare, Sjöfarare, Tjuv
Grundegenskap: SMI

Detta är färdigheten att kasta en änterhake och få den att fastna vid det önskade målet. Man kan maximalt kasta änterhaken STY rutor horisontellt och STY/3 (avrunda nedåt) rutor i höjdled. Ett fummelslag innebär att att änterhaken antingen faller ned på kastaren (om man kastar den uppåt) eller att den lossnar vid ett kritiskt tillfälle. Tänk på att det inte spelar någon roll hur bra man kan kasta änterhaken om den inte har något att fästa vid.

ÖRTKUNSKAP

Typ: Sekundär
Yrken: Helare, Lärd man, Magiker, Munk, Utbygdsjägare
Grundegenskap: INT

Färdigheten Örtkunskap tillåter rollpersonen att framställa läkande, lindrande eller smärtstillande dekokter och omslag. Genom att göra dekokter av växterna eller lägga dem på såren lindrar de en persons skador och läker hans sår snabbare än vad vanliga metoder gör. Färdigheten omfattar både preparering av örterna samt vetskapen om var någonstans man finner dem.

Varje dag som en rollperson med färdigheten Örtkunskap tillbringar på jakt efter den ört han behöver slår han ett färdighetsslag. Om han lyckas finner han 1T4 doser, ett särskilt slag ger 2T4 doser, och ett perfekt slag ger honom 4T4 doser. Detta förutsätter naturligtvis att han letar på ett ställe där örten har goda växtförhållanden, man hittar t. ex. inte kaktusar på kalfjället hur många år man än letar. Tänk på att örter och bär ofta måste torkas på ett speciellt sätt för att behålla de aktiva ämnena och att frukter måste användas medan de är färska.

Se kapitlet om Örter & Växter för vidare information om läkedrogernas effekter.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ÖVERLEVNAD

Typ: Sekundär
Yrken: Helare, Utbygdsjägare
Grundegenskap: INT

Denna färdighet i vildmarken med de resurser som finns tillgängliga i naturen. Med hjälp av denna färdighet kan en rollperson finna vatten, finna ätbara växter och djur, veta hur man finner eller tillverkar ett skydd, bedöma vädret och hur man enklast tar sig fram i svår terräng.

En person som inte har denna färdighet (eller som envisas med att misslyckas med färdighetsslagen) kommer att få allvarliga problem när medhavd proviant tar slut, när packningen blir stulen av svartnissar, när himlens portar öppnas på vid gavel och den enda synliga stigen slutar i tomma intet. Ett förslag är att man vid onormala förhållanden låter alla spelare slå färdighetsslag i Överlevnad. Beroende på förhållandena bestämmer SL hur ofta de måste slå — exempelvis en gång i timmen vid mycket svåra förhållanden, två gånger per dag under något lindrigare förhållanden. Om slaget misslyckas så sjunker alla grundegenskaper temporärt med 1 på grund av utmattning, nedkylning och törst, men om det lyckas så undviker man detta.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HUR MAN BLIR BÄTTRE

En rollperson kan förbättra sina färdigheter eller skaffa sig nya genom att skaffa sig erfarenhetspoäng. Varje erfarenhetspoäng man får gäller bara för en viss färdighet, och man bör anteckna alla erfarenhetspoäng man får vid den färdigheten. Erfarenhetspoängen omvandlas sedan till färdighetsvärden på samma sätt som när man skaffar starfärdigheter (se avsnittet om Hur du skapar en egen rollperson). Man kan skaffa sig erfarenhetspoäng på följande sätt:

- Ensamträning
- Träning med lärare
- Erfarenhet

I sekundära färdigheter och färdigheter ur kategori B kan man aldrig få högre FV än värdet i den grundegenskap den är baserad på. Genom träning kan man heller inte öka en primär färdighet eller en yrkesfärdighet till högre FV än den grundegenskap den är baserad på. Skall man få högre FV i en sådan färdighet måste det ske genom erfarenhet (B-färdigheter undantagna).

Ensamträning

Med ensamträning menas att man inte har tillgång till någon lärare utan att man försöker på egen hand. Detta är en långsam och svår metod, eftersom det är svårt att se vad man själv gör för fel. Normal målinriktad ensamträning är åtta timmar om dagen, sex dagar i veckan. För varje vecka som förflyter skall spelaren slå ett Normalt grundegenskapsslag för den färdighet som färdigheten är baserad på; lyckas kastet får rollpersonen en erfarenhetspoäng, misslyckas han har veckan varit bortkastad. Tränar man bara sex timmar om dagen förlängs träningstiden med 50%, och tränar man bara fyra timmar om dagen tar det dubbelt så lång tid att lära sig något. Det går inte att träna mer än åtta timmar eller mindre än fyra timmar om dagen.

Träningen måste äga rum vid tillfällen som ger möjlighet till koncentration på uppgiften i lugn och ro. Det går inte att träna under pågående äventyr, men det går bra att kombinera ett deltidsarbete med deltidsträning.

Den som tränar måste dessutom ha tillgång till visst material; en smed behöver en smedja, en bågskytt behöver ett vapen och ett ställe där han kan skjuta utan risk att träffa någon, en soldat behöver ett vapen. Vissa färdigheter kräver mindre, t. ex. behöver en sångare bara en lugn och inspirerande plats.

Träning med lärare

En person kan också tränas av en lärare som kan påpeka vilka fel eleven gör och visa hur man skall göra i stället. En lärare måste vara mästare i färdigheten, d. v. s. ha nått FV 17 (FV B4), och han måste dessutom ha en INT på 13 eller mer. En lärare kan inte träna en elev i en färdighet om lärarens FV inte är mer än 3 högre än elevens.

Träning med lärare omfattar alltid åtta timmar om dagen sex dagar i veckan. Varje vecka skall eleven slå två slag (se Ensamträning) för att erövra erfarenhetspoäng. Han får lägga på följande modifikationer:

- För varje FV över 18 som läraren har i en färdighet: –1 på slaget
- Om eleven är ensam: CL –5 på slaget

Grundkostnaden per vecka för att anlita en lärare är 150 sm (för magiker 300 sm). Till denna kostnad läggs följande modifikationer:

- Eleven av annan ras än läraren: x1,5
- Ensam elev: x3

I denna kostnad ingår lokal, utrustning och assistenter av olika slag.

Erfarenhetspoäng som en rollperson skaffar genom båda slagen av träning kan omvandlas till färdighetsvärden så snart han har tillräckligt många.

Erfarenhet genom äventyr

Rollpersoner kan även förbättra sina färdigheter genom att använda dem under äventyr. Detta gäller inte färdigheter kategori B, som endast kan förbättras genom träning. Varje gång som en rollperson använder en färdighet framgångsrikt första gången efter en sovperiod om minst sex timmar (två timmar för alver) får han en erfarenhetspoäng. Ett perfekt kast ger 1T3+1 poäng. Sedan kan rollpersonen inte få några fler erfarenhetspoäng i den färdigheten förrän han sovit i minst sex timmar.

Erfarenhetspoäng kan inte växlas in till FV under pågående äventyr, utan rollpersonen måste vänta tills han får en sammanhängande viloperiod om minst sju dagar. Då kan alla erfarenhetspoäng rollpersonen samlat på sig omvandlas till FV.

Efter ett äventyr kan SL dela ut bonuspoäng till spelarnas rollpersoner. En rollperson kan få bonuspoäng genom att framgångsrikt ha utfört ett uppdrag (1–4 poäng), utfört en osedvanlig svår gärning (1–2 poäng), eller för gott rollspelande (1–4 poäng). Det är svårt att ge några exakta riktlinjer, men en rollperson bör aldrig få mer än sammanlagt 10 bonuspoäng för ett enda äventyr. Bonuspoängen kan av spelaren godtyckligt fördelas över alla hans färdigheter med SL:s godkännande.

Hur man använder erfarenhetspoäng

En rollperson kan köpa högre färdighetsvärden med sina erfarenhetspoäng. Detta fungerar på samma sätt som när en nyslagen rollperson köper sina startfärdigheter.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

HUR MAN KAN HÖJA SIN PSY

Allt eftersom en rollpersons äventyrarkarriär fortskrider ökar hans psykiska kraft som en följd av att han får bättre självförtroende, större motståndskraft mot magi, större själslig kraft, mer insikt i hur världen fungerar, etc. Efter varje äventyr skall man slå för att se om rollpersonens PSY höjs om personen har åstadkommit något av följande:

- Om en ***magiker*** lyckas övervinna ett offers motstånd i en kamp PSY mot PSY har han en chans att öka sin PSY. För att lyckas skall han slå 1T20. Om resultatet är (25 – trollkarlens nuvarande PSY) eller mindre så ökar PSY med en poäng. Om han slår en etta med 1T20 så höjs PSY med 1T3+1 poäng. När PSY passerar 24 kan magikern fortfarande höja sin PSY genom att slå en etta. I så fall höjs hans PSY med en poäng. Slår han två ettor i rad så höjs PSY med 1T3+1 poäng. Han får bara slå en gång efter ett färdigspelat äventyr. Lyckas han kommer ökningen gradvis under en vecka.
- Om en rollperson som ***inte är magiker*** lyckas övervinna en magikers anfall i en kamp PSY mot PSY har han en chans att öka sin PSY. För att lyckas skall han slå 1T20. Om resultatet är (20 – RP:ns nuvarande PSY) eller mindre så ökar PSY med en poäng. Om han slår en etta med 1T20 så höjs PSY med 1T3+1 poäng. När PSY passerar 19 kan han endast höja sin PSY genom att slå en etta. I så fall höjs hans PSY med en poäng. Han får bara slå en gång efter ett färdigspelat äventyr. Lyckas han kommer ökningen gradvis under en vecka.

Observera att kamperna PSY mot PSY måste vara i verkliga, allvarliga situationer där utgången har en viktig betydelse (SL:s bedömning). En spelargrupp som består av två magiker och två icke-magiker kan t. ex. inte ägna en hel vecka åt att bara utkämpa kamper PSY mot PSY för att kunna höja den. Sådant får SL konsekvent sätta stopp för.

HJÄLTEDÅD

När man utför ett fantastiskt stordåd eller efter en lång äventyrarkarriär blir exceptionellt skicklig på någonting upptas man i sagovärldens skara av *hjältar*. Att vara hjälte har både positiva och negativa effekter, vilket skall visa sig senare. Hur mycket hjälte man egentligen är avgörs av någonting som vi kallar hjältepoäng (förkortas hädanefter HP).

HP kan användas till olika saker, varefter de är förbrukade. Det är inte alltid helt positivt att vara hjälte, eftersom man då blir ryktbar och igenkänd — vilket man inte alltid vill bli. Chansen för att bli igenkänd är som regel [sammanlagda antalet ihopsamlade HP i livet]%. Denna procentchans måste modifieras beroende på t. ex. hur mycket hjälten har rört sig i området, hur många bragder han utfört där och hur länge sedan det var.

I tabellen nedan finns några exempel på hur många HP en rollperson kan få för olika dåd. Vi kan naturligtvis inte ta upp alla olika dåd, utan du som SL får använda den som en riktlinje. Du får också som SL vara beredd att dra bort HP från rollpersonerna om de gör extremt 'ohjältemodiga' handlingar, t. ex. överger sina vänner i farans stund, förråder vänner eller vägrar acceptera utmaningar i duell.

Dåd	HP
Uppnå FV 21 (41, 61, etc.) i någon färdighet	1T4
Vinna tornering med fler än 400 deltagare	5
På kungens uppdrag rädda prinsessa	10
Döda fiendens härförare	10
Upptäcka ny kontinent	10
Leda belägring och erövring av fientlig borg	10
Stjäla skatt från monster utan att döda det*	5–25
Döda monster*	10–50
Rädda kungarike från undergång	50
Besegra annan hjälte	†

* Exempelvis drake, gorgon, rock, titan, demon, svart hämnare, dödsriddare, eller annan ytterst sällsynt och extremt farlig varelse.

† Du får då 10% (avrunda nedåt) av den hjältens HP.

HUR MAN SPENDERAR HP

Hjältepoäng kan användas till följande tre saker:

- Höja CL
- Skaffa särskild förmåga
- Förbättra grundegenskaperna

Höja CL

En hjälte kan, genom att innan ett färdighetsslag spendera en HP, drastiskt höja sin chans att lyckas med en speciell färdighet. Om han gör detta innebär det att ett normalt fummel-slag 'bara' innebär misslyckande, ett misslyckat färdighetsslag innebär ändå att han lyckas med att använda färdigheten, lyckat slag blir perfekt, och ett perfekt slag innebär dessutom att man får tillbaka den spenderade hjältepoängen. Denna 'förmåga' kan användas när som helst.

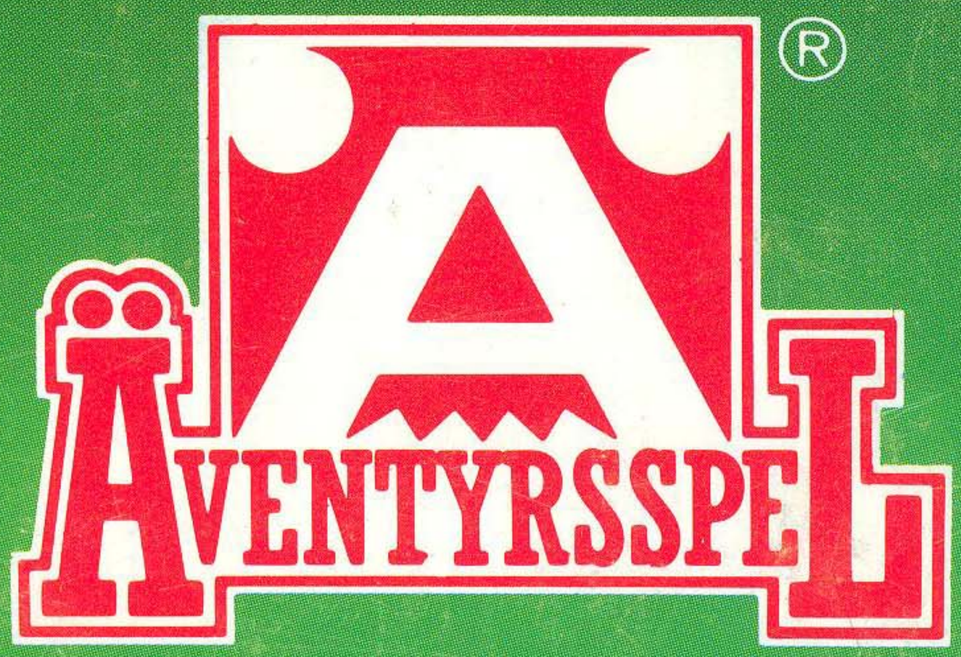
Skaffa särskild förmåga

Genom att spendera HP kan man få slå ytterligare slag på den tabell över särskilda förmågor som finns i kapitlet om hur du skapar din rollperson. För varje HP du spenderar på detta får du +2 på tärningsslaget. Du måste spendera minst en HP och får spendera max 40. Detta kan endast ske mellan äventyr.

Förbättra grundegenskaperna

För 5 HP får man höja en grundegenskap en poäng (dock ej STO). Höjningen är obegränsad och permanent och påverkar även de färdigheter som är baserade på färdigheten. Detta kan endast ske mellan äventyr.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Drakar och Demoner

ROLLFORMULÄR

Spelare		Spelledare
Namn		
Ras	Kön	Socialt stånd
Yrke	Svärdshand	Ålder

Grundegenskap	Värde
Styrka (STY)	
Fysik (FYS)	
Smidighet (SMI)	
Intelligens (INT)	
Psyke (PSY)	
Karisma (KAR)	
Storlek (STO)	

Utseende

Särskilda förmågor

Hjältepoäng

Primära färdigheter	erf	FV
Bluffa (KAR)		
Finna dolda Ting (INT)		
Första hjälpen (INT)		
Gömma sig (INT)		
Hoppa (SMI)		
Klättra (SMI)		
Köpslå (KAR)		
Lyssna (INT)		
L/S modersmål (spec.)		
Rida (SMI)		
Sjunga (KAR)		
Slagsmål (STY)		
Smyga (SMI)		
Spåra (INT)		
Stjäla föremål (SMI)		
Tala modersmål (spec.)		
Upptäcka fara (PSY)		
Värdera (INT)		
Övertala (KAR)		

Yrkesfärdigheter	erf	FV

Språk (INT)	FV	B-FV

Sekund. färdigheter	erf	FV

001-1707

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

HUVUD (_____)
Rustning
_____
Abs _____

H. ARM (_____)
Rustning
_____
Abs _____

MAGE (_____)
Rustning
_____
Abs _____

H. BEN (_____)
Rustning
_____
Abs _____

BRÖSTKORG (_____)
Rustning
_____
Abs _____

V. ARM (_____)
Rustning
_____
Abs _____

V. BEN (_____)
Rustning
_____
Abs _____

Skadebonus		Tot. KP	
	Normal Maximal		
Bärförmåga		PSY	
Förflyttning			

Vapen/Sköld	FV	Skada	BV	Längd	Räckv	Erf	Vikt

Besvärjelser	erf	S