Drakar och Demoner

TJUVAR OCH LÖNNMÖRDARE

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

TJUVAR OCH LÖNNMÖRDARE

KONSTRUKTION:
OLA NILSSON

REDIGERING:
JOHAN ANGLEMARK

GRAFISK FORM:
HÅKAN ACKEGÅRD

ORIGINAL:
JOHAN ANGLEMARK

ILLUSTRATIONER:
PATRIK MAGNERIUS, OLA NILSSON

OMSLAG:
WALTER VELEZ

PRODUKTION:
NILS GULLIKSSON

REPRO OCH TRYCK: TRYCKPRODUKTION, VÄSTERÅS

COPYRIGHT © 1992 TARGET GAMES AB

INNEHÅLL

Natten var mörk... 3
Hur du skapar en bard, lönnmördare eller tjuv 5
Bardyrken 6
Lönnmördaryrken 8
Tjuvyrken 11
Karaktärer 16
Ensamvargen 16
Den våghalsige tjuven 16
Den girige 16
Den hederlige tjuven 16
Hämnaren 16
Den känslokalle dråparen 16
Den äregirige 16
Den slipprige 17
Spelarraserna 18
Andra raser 19
Nya färdigheter 20
Strid och vapen 25
Detaljerade träffområden 28
Skadors effekter 28
Brottsorganisationerna 30
Kharynos 30
Lönnmördarnas skrå 31
Sekten 32
Tiggarnas gille 33
Tjuvgillet 34
Stråtröveri 37
Strategier 38
Flyktvägar, fristäder och tjuvmiljöer 39
Fristäder 40
Tjuvmiljöer 40
Brott och straff 42
Stadsvakter 42
En liten översikt över brott 43
Skyldig eller icke 46
Fängelser 46
En handledning i att stjäla 48
Hinder 50
Lås & nycklar 50
Fällor 51
Andra faror 52
Skatter 53
Sammansättning 53
Pengar 53
Sköldar 53
Vapen 54
Rustningar 54
Juveler 55
Smycken 56
Kvalitet (frivilligt) 56
Magiska föremål 56
Bonus 57
Besvärjelser 57
Intelligens 57
Magiska föremål 57
Lista på magiska föremål 58
Utrustning 63
Index 64

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Konstruktörens tack

Tjuvar och lönnmördare skulle aldrig ha kunnat färdigställas utan min spelgrupp bestående av Peter Pyykönen, Erik "Dvärg" Sundin, Patrik "Putte" Frank och Rickard Andersson, samt allt trevligt folk på Äventyrsspel; i synnerhet Henrik Strandberg och Olle "Tåg" Sahlin. Dessutom ett stort tack till Henrik Hillbom och Tommy Hellström för genomläsning och kommentarer.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

NATTEN VAR MÖRK...

MÅNSKÄRORNA GICK KNAPPAST att urskilja mellan palatsets snirkliga spiror och flagglinorna slog melankoliskt mot flaggstängerna i den ljumma, friska nattbrisen. Mellan två av palatsmurens kreneleringar syntes just ett par spjutbeväpnade vakter ta sig fram med trötta, stadiga steg, men i övrigt ljudlöst. Intet annat levande väsen syntes, men hade vakterna böjt sig ut över muren och haft skarpare nattsyn hade de fått syn på tre skuggor som tryckte sig intill murens fot.

"Dom passerar just nu ovanför oss", viskade den spensliga alviskan med örat tätt tryckt mot muren. "Räkna långsamt till tjugo och avfyra sen krokpilen!"

De tre gestalterna stod blixt stilla halvannan minut. Den länge, kraftige mannen, vars röda flätor såg ut att glöda i återspeglingen av det svaga månljuset, tittade frågande på alven. Hon nickade till svar. Han tog ett dussin steg ut från muren och lyfte av sig sin enorma långbåge av järnlind. Ur kogret tog han en kraftig pil med trekluven, krokig spets. Vid dess bak var ett váltvinnat rep fastbundet. Han lade pilen på bågsträngen och drog denna bakåt till dess att det verkade vara fara för att den skulle brista, men innan den skälvande bågen dukade under för jättens muskler släppte han pilen, som for upp över muren. Trots sin tyngd nådde den hela vägen upp och dök ned över krönet, med repet slingrande efter sig som en utsvulten vattenorm som just fått syn på ett byte. Det klang till när pilen träffade något på andra sidan. De tre stelnade till och höll ofrivilligt andan. Sekunderna tickade fram som i sirap, först tio, sedan tjugo, och de andades ut. Ingen verkade ha hört något. Den långhårige jätten ryckte prövande i repet några gånger. Det följde med några decimeter innan kroken där uppe fastnade. Upprepade ryck visade att det satt ordentligt fast.

"Det var min bit. Jag kan inte hänga på med den här om halsen", sade den storvuxne hantlangaren och nickade menande mot sin långbåge. "Och jag lämnar den inte bakom mig. Till och med blinde Berno skulle känna igen den om han fick syn på'n." Det var sant, det visste de alla tre.

"Som avtalat. Mot att du nöjer dej med en femtedel av bytet." Alviskan log ett bländande leende, trots att de stod i skugga från månarna.

"Om det blir nå't."

"Det blir det."

"Jag hoppas det för din skull." Jätten ryckte på axlarna och gick långsamt längs muren, bort mot staden. Alven och hennes mänsklige kompanjon och älskare såg på varandra ett kort ögonblick. Bägge visste de att de kanske aldrig skulle få se solen stiga upp igen. Utan ett ord tog hon täten och började klättra uppför repet.

Allt är inte lagligt och rollpersoner kan inte alltid hålla sig på rätt sida om gränsen. Det är av den anledningen vi har skrivit denna modul. Ibland krävs det att rollpersonerna gör olagliga saker för att överhuvudtaget överleva, men det kan även hända att lagen i ett område är sådan att rollpersonerna måste välja mellan att bryta mot den eller sitt samvete.

För all del, alla olagliga gärningar begås inte av nödtvång, det finns ju som vi alla vet också rollpersoner som helt enkelt är hänsynslösa och har total egoism som ideal: för dem blir livet förmodligen mycket intressantare efter att spelledaren har börjat använda *Tjuvar och lönnmördare*. Här finner du nya yrken, nya färdigheter, nya vapen, regler för rättegångar samt beskrivningar av den undre världen, dess organisationer, vad brottslingar bör tänka på och många användbara tabeller.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

HUR DU SKAPAR EN BARD, LÖNNMÖRDARE ELLER TJUV

Det här är inga nya regler för hur du skapar en rollperson utan regelförslag och ändringar som passar bättre för tjuvar, lönnmördare och barder. *Drakar och Demoners* regelböcker gäller alltså fortfarande.

Förutom nya yrken beskrivs karaktärer som hjälper dig att spela din tjuv, lönnmördare eller bard, nya särskilda förmågor, m.m. Du väljer mellan tre nivåer för bakgrundspoäng beroende på vilken typ av kampanj rollpersonen ska vara med i — vanlig, extraordinär rollperson eller hjälte. Som hjälte blir din rollperson bättre än i *Drakar och Demoners* regelböcker.

Bakgrundspoäng

Bakgrundspoängen fungerar precis som i *Drakar och Demoners* regelböcker, men alla rollpersoner startar inte med 125 BP. Det finns tre nivåer att välja mellan, vilken ni väljer beror på vilken typ av äventyr som ska spelas.

Den vanliga rollpersonen är en vanlig människa som inte har äventyrat förut, kanske en tjuvlärling eller en oerfaren bard. Han kan dock ha höga färdighetsvärden, men har inte utfört några hjältedåd.

Den extraordinära rollpersonen har varit med förr, kanske en erfaren inbrottstjuv, en härdad giftmästare eller charmerande bedragare. Han har utfört uppdrag tidigare och överlevt; en överlevare med andra ord.

Hjälten är mästertjuven, skuggan som ordningsmakten aldrig får tag i. Han klarar av att utföra till synes omöjliga dåd, det perfekta brottet, bryta sig in i ärkemagikerns torn och överleva. Han passar bättre i storslagna äventyr där rollpersonerna är mycket mäktigare än de vanliga människorna.

I tabellen anges hur många BP du får på olika nivåer, hur många slag du får på tabellen för särskilda förmågor, hur många erfarenhetspoäng du får vid olika ålder och maximalt FV från start. Startkapital och förändring av grundegenskaper vid olika ålder ändras inte av nivån.

	Vanlig	Extraordinär	Hjälte
BP	125	150	175
Antal slag för förmågor	1	2	3
EP för:			
Ung	150	175	200
Mogen	200	225	250
Medelålders	250	275	300
Gammal	300	325	350
Max FV från start:			
Ung	13	15	17
Mogen	15	17	19
Medelålders	17	19	20
Gammal	19	20	20

Ras

Välj ras som i *Drakar och Demoners* regelböcker, men se även kapitlet om raser. Beroende på kultur och samhälle har de olika raserna olika syn på tjuvar, barder och lönnmördare, men alla yrken är möjliga, bara mer eller mindre vanliga.

Kön

Fungerar precis som i *Drakar och Demoners* regelböcker.

Syn och hörsel

Syn påverkar rollpersonens FV i Upptäcka fara och Finna dolda ting. Hörseln påverkar FV i Upptäcka fara och naturligtvis Lyssna. Förändringarna är kumulativa, dvs. den som har både dålig hörsel och syn får sammanlagt –4 på Upptäcka fara. Slå på tabellerna och lägg till valfritt antal BP för att förbättra slagen.

Syntabell

1T6+BP	Syn	FV Upptäcka fara/Finna dolda ting
1	Dålig	–2
2	Nedsatt	–1
3-4	Normal	±0
5-6	God	+1
7-9	Mycket god	+2
10+	Utmärkt	+3

Hörseltabell

1T6+BP	Hörsel	FV i Upptäcka fara och Lyssna
1	Dålig	–2
2	Nedsatt	–1
3-4	Normal	±0
5-6	God	+1
7-9	Mycket god	+2
10+	Utmärkt	+3

Särskilda förmågor

Se efter respektive bard-, tjuv- eller lönnmördaryrken. Du får slå en, två eller tre gånger på tabellen för särskilda förmågor, beroende på vilken nivå din rollperson har. Du använder tabellen i *Drakar och Demoners* regelböcker men vissa av resultaten har bytts ut mot sådana som bättre passar en bard, tjuv eller lönnmördare.

Socialt stånd

Barder, tjuvar och lönnmördare tillhör vanligtvis de lägre samhällsklasserna vilket bör reflekteras i spelet. Ska du spela en tjuv, spar hellre dina BP och använd dem på något viktigare än socialt stånd. Blir du fast så spelar det vanligen ingen större roll. Undantaget är om du vill ha en överklasstjuv, t.ex. en gentlemannatjuv, eller en adelsman som är lönnmördare.

Startkapital

Som *Drakar och Demoners* regelböcker.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Ålder

De flesta småtjuvar startar som unga, en följd av att de vuxit upp i stadens ungdomsgäng utan föräldrar.

Utseende och personlig bakgrund

Glöm inte att ge din rollperson en ordentlig beskrivning, utseende, klädsel, beteende, uppväxt, vänner, bakgrund, etc... Det underlättar när ett vittne ska beskriva rollpersonens signalement för ordningsmakten. Det blir dessutom lättare för dig att beskriva för SL hur din rollperson maskerar sig, t.ex. rakar av sig håret och skaffar skägg.

Utrustning

I slutet av denna bok finns speciella utrustningslistor: se till att bära med dig det nödvändigaste. Ett tips är att inte bära för mycket, det hindrar vid inbrott och snabb flykt. Skulle du dessutom tappa något, t.ex. en dosa med ditt namn ingraverat, så kan loppet vara kört. Vissa föremål avslöjar snabbt ditt yrke, så se till att gömma undan kofötter och dyrkar!

BARDYRKEN

I *Drakar och Demoners* regelböcker finns ett bardyrke, nämligen barden, en mångsysslare som underhåller, sjunger, spelar och utför gyckelkonster. I detta kapitel beskrivs fem nya bardyrken med inriktning på mer ljusskygga verksamheter. I framtida regelsupplement kommer fler bardyrken med annan inriktning beskrivas. De yrken som beskrivs nedan är Bedragare, Gycklare, Kurtisan, Fingerkonstnär och Spelare; personer som lurar och bedrar. De tillhör alla en stadsmiljö med många innevånare, skrymslen och lättlurade.

Yrkesförmågor

Samtliga de nya yrkena har samma yrkesförmåga som barden plus en ny. De har dessutom minst samma grundegenskapskrav som barden, vilket också anges.

Bard

Se *Drakar och Demoners* regelböcker, med följande tillägg:

Möjliga yrkesfärdigheter

Dölja, Spåkonst, Provsmaka, Förföra, Förklädnad, Ljuga, Utbrytarkonst, Allmänkunskap, Imitera röster.

Bedragare

(SMI 12, INT 14, KAR 16)
En bedragare är en person som lurar folk, säljer verkningslösa 'mirakelmediciner', säljer stulna hästar, betalar med falska mynt, spår falskt, frammanar 'äkta döda andar', säljer träskmark som 'vacker landyta med riklig växtlighet' till de lättlurade. Han är en våghalsig lurendrejare som med förtjusning försöker med de mest osannolika erbjudanden, och de brukar lyckas. Han brukar också vara en omkringflackande person, "det är inte hälsosamt att vara för länge på en och samma plats".

Utpressare, sol-och-vårare, skumma politiker, agitatorer, falska magiker, med flera tillhör bedragarnas skara.

Yrkesförmåga

Bedragarens yrkesförmåga är att han kan lyckas med att lura folk på de mest osannolika sätt. Han får +5 i CL i en av följande färdigheter: Bluffa, Köpslå eller Övertala. Förmågan får maximalt användas två gånger mellan varje sömnperiod om åtta timmar (fyra timmar för alver).

Möjliga yrkesfärdigheter

En valfri vapenfärdighet, Tala två valfria främmande språk, Läsa/skriva ett valfritt främmande språk, Administration, Alkemi, Astrologi, Buktala, Dolk, Förfalskning, Geografi, Hantverk, Hasardspel, Heraldik, Historia, Hypnotisera, Kulturkännedom, Låsdyrkning, Läppläsning, Muta, Räkning, Skådespeleri, Spå väder, Teckenspråk (tjuv), Undre världen, Slå medvetslös, Tigga, Dölja, Spåkonst, Förföra, Ljuga, Provsmaka, Fly, Förklädnad, Allmänkunskap, Imitera röster.

Fingerkonstnär

(SMI 16, KAR 14)
Fingerkonstnären är en skicklig illusionist som med sina smidiga fingrar tycks trolla bort små föremål till intet och sedan frammana dem åter. Många så kallade magiker är egentligen fingerkonstnärer som med fingerskicklighet och hjälpmedel kan härma magiska effekter, t.ex. med små rökbomber och brännbart pulver.

De kan göra de mest förunderliga ting, jonglera med knivar, svälja dem utan att ta skada, få saker att försvinna, plocka fram mynt ur folks öron och näsor, m.m., allt utfört med tränade fingrar. De kan plantera falska bevis hos en intet ont anande person, stjäla små dyrbarheter utan att någon hinner reagera, de har alltid någon liten kniv undangömd och de har alltid pengar, sina egna eller andras.

Yrkesförmåga

Fingerkonstnärens yrkesförmåga är att hon kan använda en begränsad mängd minimagi. I allmänhet kommer detta sig av att hon tidigare sökt att bli magiker men misslyckats, eller så har hon snappat upp trick av kringresande magiker eller helt enkelt lärt sig av andra fingerkonstnärer. Hon kan högst behärska fem minimagiformler från listan nedan. De kostar en PSY-poäng att kasta. PSY-poängen återvinns som normalt.

Följande minimagi får fingerkonstnären välja bland: Ljusspel, Bläddra, Knäppa, Tryckvåg, Kyla/Värme, Minilyft, Vindpust, Vissling, Väldoft, Öppna/Stänga, Lugna, Svordom, Oordning, Kalla kårar, Följeflöjt,

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Röstförvrängning, Stämma, Takt, Glimt, Individuell distraktion, Osynliggöra litet föremål, Vag skepnad, Sjätte sinne samt Utstrålning.

Möjliga yrkesfärdigheter

En valfri vapenfärdighet, Tala ett valfritt främmande språk, Läsa/skriva ett valfritt främmande språk, Administration, Avväpna, Dolk, Dra vapen, Geografi, Gyckelkonster, Hantera fällor, Hantverk, Hasardspel, Knopar, Låsdyrkning, Läppläsning, Muta, Simma, Skådespeleri, Teckenspråk (tjuv), Trästav, Undre världen, Änterhake, Dölja, Spåkonst, Ljuga, Provsmaka, Fly, Utbrytarkonst, Fingerfärdighet, Häleri.

GYCKLARE

(SMI 14, KAR 16)

Gycklaren är en kringvandrande underhållare, skådespelare, eldslukare och äventyrare. Han har tillgång till flera olika färdigheter som gör honom välkommen både på gator och torg som hos kungen själv. Han kan fungera som spion (vem misstänker dåren?), som mördare då han kan komma i närheten av kungens dryckesbägare och hälla gift, eller som ficktjuv när han förvillar sina offer med konster. Det är en mångsysslare som kan lite av varje och lyckas vanligen p.g.a. sitt karismatiska och underhållande sätt.

Gycklaren har ibland anställning hos en rik köpman eller adelsman, färdas med en kringresande cirkus eller färdas ensam eller tillsammans med några vänner land och rike runt. Gycklare är egentligen inget respekterat yrke, men de flesta tycker om underhållning och ger gärna mat och logi i utbyte mot gyckelkonster.

Yrkesförmåga

Gycklaren kan trollbinda sin publik så pass att en medhjälpare hinner vittja fickor eller att han själv hinner fly undan. Genom att offra ett PSY-poäng måste en motståndare lyckas slå under sin PSY med 1T20 för att inte stå häpen under 1 SR. Gycklaren måste dock utföra någon typ av gyckelkonst för att yrkesförmågan ska kunna användas, t.ex. sluka eld, jonglera med knivar, slå volter och rulla bort från motståndaren, etc... PSY-poängen återvinns som vanligt. Förmågan kan maximalt användas sex gånger mellan varje sömnperiod om åtta timmar (fyra timmar för alver).

Möjliga yrkesfärdigheter

En valfri vapenfärdighet, Tala två valfria främmande språk, Läsa/skriva ett valfritt främmande språk, Administration, Alkemi, Astrologi, Buktala, Dolk, Förfalskning, Geografi, Hantverk, Hasardspel, Heraldik, Historia, Hypnotisera, Kulturkännedom, Låsdyrkning, Läppläsning, Muta, Räkning, Skådespeleri, Spå väder, Teckenspråk (tjuv), Undre världen, Slå medvetslös, Tigga, Dölja, Spåkonst, Förföra, Ljuga, Provsmaka, Fly, Förklädnad, Allmänkunskap, Imitera röster.



KURTISAN

(SMI 12, KAR 14)

Kurtisanen har till yrke att hålla andra människor sällskap, underhålla och förnöja. De är oftast människor men det finns exempel på hur andra folkslag har egna kurtisaner inom sin kultur. Alverna har mycket högt respekterade kurtisaner som ska hjälpa krigarna att komma i rätt sinnelag före och efter strider. I många kulturer rör det sig om respekterat och hedervärt yrke, vars mest framstående utövare blir berömda och upphöjda. Många religioner håller sig med kurtisaner, en del av det religiösa

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

livet. Det behöver inte vara den prostitution man förknippar med dagens samhälle.

Det finns både manliga (gigolos) och kvinnliga kurtisaner även om de sistnämnda är i majoritet. En kurtisan ska helst behärska flera konster som sång, dans, massage, historieberättare, skådespeleri, enklare trolleritrick, sminkning med mera för att vara riktigt framstående.

Kurtisaner är i allmänhet mycket bra informationskällor; de får vanligen höra massa saker av sitt sällskap.

Yrkesförmåga

Kurtisanens yrkesförmåga är att kunna förvrida huvudet på en medlem av det motsatta könet, eller sitt eget kön om offret är homo- eller bisexuellt. Genom att offra fem PSY-poäng och övervinna offrets PSY med sin KAR på motståndstabellen blir offret ögonblickligen förblindat av passion. Varaktigheten är kurtisanens KAR antal timmar, och under den tiden kan hon pumpa offret på information, få enklare hjälp, smita in på något ställe, etc... Det rör sig om enklare tjänster som inte är olagliga eller farliga för offret. Det krävs dock ett förberedande arbete med flirtande, leenden, etc... PSY-poängen återvinns som normalt. Förmågan kan maximalt användas två gånger mellan varje sömnperiod om åtta timmar (fyra timmar för alver).

Möjliga yrkesfärdigheter

En valfri vapenfärdighet, Tala ett valfritt främmande språk, Läsa/skriva ett valfritt främmande språk, Administration, Akrobatik, Dans, Djurträning, Dolk, Geografi, Hantverk, Hasardspel, Hypnotisera, Gyckelkonster, Knopar, Kulturkännedom, Massage, Muta, Skådespeleri, Spela instrument, Spåkonst, Teckenspråk (tjuv), Undre världen, Dölja, Förföra, Ljuga, Provsmaka, Fingerfärdighet.

SPELARE

(SMI 14, KAR 14, INT 12)
Spelaren är en professionell spelare som kan allt inom hasardspel, kort, tärningar, brädspel, m.m. Han spelar för att få pengar och drar sig inte för att luras med märkta kort eller falska tärningar när turen inte är med honom. Han är mycket flink med fingrarna och kan förbluffande trick.

Han respekteras och avskys för sin skicklighet, att leva på tur och andras olycka. Ibland händer att uppretade tar till våld när turen sviker och därför är det brukligt att spelaren lär sig någon vapenfärdighet, t.ex. dolk—som är lätt att gömma—eller slagsmål.

Spelaren färdas i allmänhet vida omkring, mån om att aldrig stanna för länge på en och samma plats. Detta är en hälsosam vana som förutom trygghet ger kunskaper om olika länder, städer och byar.

Yrkesförmåga

Spelarens yrkesförmåga är en (ofta, men inte alltid!) sanslös tur i spel. Genom att spendera PSY-poäng kan han modifiera CL i hasardspel, brädspel eller bluffa. Han får +1 i CL per PSY-poäng han spenderar, dock max 3. PSY-poängen återvinns som vanligt. Förmågan kan maximalt användas två gånger mellan varje sömnperiod om åtta timmar (fyra timmar för alver).

Möjliga yrkesfärdigheter

En valfri vapenfärdighet, Tala ett valfritt främmande språk, Läsa/skriva ett valfritt främmande språk, Administration, Avväpna, Dolk, Geografi, Hantverk, Förfalskning, Hasardspel, Heraldik, Historia, Hypnotisera, Kulturkännedom, Låsdyrkning, Läppläsning, Muta, Schack & brädspel, Skådespeleri, Teckenspråk (tjuv), Undre världen, Slå medvetslös, Dölja, Ljuga, Provsmaka, Fly, Skugga, Fingerfärdighet, Häleri.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR FÖR BARDER

5-6	Storstadsbakgrund. Du får +2 på FV i Stadskunskap och Bluffa.
7-8	Vän stämma. Du får +3 på FV i Sjunga.
13-14	Silvertunga. Du får +3 på FV i Övertala.
17-18	Ormtunga. Du får +2 på FV i Bluffa och Ljuga.
21-22	Vackert ansikte. Du får +3 på FV i Förföra.
31-32	Absolut gehör. Du får +5 på FV i ett valfritt musikinstrument eller sång. Du kan aldrig spela eller sjunga falskt om du inte tvingas till det.
68	Tur i spel. Du får alltid +1T6 i CL när du spelar, slår vad eller utmanar slumpen i hasardspel.
69	God kroppskontroll. Du får +3 på FV i Förföra och Massage.

LÖNNMÖRDARYRKEN

I *Drakar och Demoners* regelböcker finns yrket lönnmördare, nedan presenteras fyra stycken nya lönnmördaryrken, spion, giftmästare, kunskapare och kultist. De har alla det gemensamt att de sysslar med lönnmord, attacker i ryggen och dödande i det fördolda. De är vanligen mycket härdade, känslokalla och beräknande män och kvinnor, att döda bekommer dem inte särskilt mycket.

Yrkesförmåga

Samtliga av de nya yrkena har samma yrkesförmåga som lönnmördaren plus en ny. De har dessutom minst samma grundegenskapskrav som lönnmördaren, vilket också anges.

LÖNNMÖRDARE

Se *Drakar och Demoners* regelböcker, med följande tillägg:

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Möjliga yrkesfärdigheter

Anfall bakifrån, Fallteknik, Kamouflage, Slå medvetslös, Strid i mörker, Dölja, Tortyr, Förhöra, Ljuga, Provsmaka, Fly, Skugga, Förklädnad, Utbrytarkonst, Fingerfärdighet, Spela död, Allmänkunskap, Dubbeltunga, Imitera röster.

KUNSKAPARE

(SMI 14, INT 12, PSY 12, KAR 12)

Kunskaparen har till uppgift att nästla sig in hos en fiende för att sedan undanröja honom efter att ha tagit reda på så mycket som möjligt. Skillnaden mellan kunskaparen och spionen är att kunskaparen vanligen inte har täckmantel eller utger sig för att vara någon annan, hon lyssnar istället till rykten, köper information, förhör offrets vänner, tjänare och bekanta. Skillnaden mellan kunskaparen och lönnmördaren är att kunskaparen uppträder mer öppet, inte direkt går in för att mörda och saknar många av de speciella lönnmördarfärdigheterna.

Kunskaparen uppträder i allmänhet i de högre samhällsklasserna, från köpmännen och rika hantverkare upp till adelskretsarna. Hon vet hur man ska klä sig, uppföra sig och tala på rätt sätt för att inte göra bort sig. Hon är inte sällan charmerande och trevlig, men fruktansvärt dödlig i de vapenfärdigheter hon tränats i.

Kunskaparen är i allmänhet anställd i ett lönnmördarskrå, tjuvgille eller hos kungen eller någon annan rik person. Stora handelshus anlitar ibland kunskaparen för att avslöja och undanröja otrevliga konkurrenter.

Yrkesförmåga

Förutom lönnmördarens yrkesförmåga får kunskaparen även bardens yrkesförmåga. Detta visar hur pass väl hon smälter in i de miljöer hon besöker och hur lätt hon har att komma överens med folk.

Möjliga yrkesfärdigheter

Vapenfärdigheter, Tala två valfria främmande språk, Läsa/skriva ett valfritt främmande språk, Administration, Akrobatik, Avväpna, Dans, Dolk, Dra vapen, Förfalskning, Geografi, Hantera fällor, Hantverk, Hasardspel, Historia, Heraldik, Knopar, Kulturkännedom, Låsdyrkning, Läppläsning, Muta, Orientering, Schack & brädspel, Simma, Skådespeleri, Spela instrument, Språkkunskap, Stavhopp, Stridskonster, Teckenspråk (tjuv, lönnmördare), Två vapen, Trästav, Undre världen, Änterhake, Överlevnad, Anfall bakifrån, Fallteknik, Kamouflage, Slå medvetslös, Strid i mörker, Dölja, Tortyr, Förhöra, Förföra, Ljuga, Provsmaka, Fly, Skugga, Förklädnad, Utbrytarkonst, Fingerfärdighet, Allmänkunskap, Dubbeltunga.

GIFTMÄSTARE

(SMI 14, INT 16, PSY 12)

Giftmästaren är vanligen en gammal man eller kvinna med stora kunskaper om gifter från växtriket, djur- och mineralriket. Han kan allt om tillverkning, effekter, doseringar, dödlighet m.m. när det gäller gifter och använder detta i ofta olagliga syften. Tjuvar och lönnmördare vänder sig regelmässigt till honom för att få råd om och/eller köpa gifter. Han anlitas vanligen till att röja någon ur vägen på ett oskyldigt sätt. Han är i regel anställd hos lönnmördarnas skrå. Lämplig täckmantel är alkemist, örthandlare eller helare.

Andra giftmästare sysslar med droger och säljer dessa via mellanhänder till beroende drogmissbrukare. En mycket lönande handel som dock fördöms hårt i många områden. Dessa giftmästare tillhör i regel inget gille eller skrå utan bildar en egen organisation, då handeln är så pass lönande att de kan starta eget och då tjuvgillet i allmänhet betraktar droghandeln som olämplig. Drogberoende utför nämligen en massa brott för att få råd med sitt missbruk, vilket aktiverar och vanligen utökar stadsvakten och skärper lagar.

Yrkesförmåga

Giftmästaren kan med mycket små medel skapa gift av vad som finns till hands. Med ett lyckat INT-slag kan han skapa ett gift med skadlig verkan. Giftets STY är lika med 1T6+antal PSY som offras, vilket ställs mot offrets FYS på motståndstabellen. Ett lyckat slag ger STY antal poäng i skada, ett misslyckat ger halva skadan. Högst 6 PSY-poäng kan offras per gång. PSY-poängen återvinns som normalt. Förmågan får maximalt användas två gånger mellan varje sömnperiod om åtta timmar (fyra timmar för alver).

Möjliga yrkesfärdigheter

Två valfria vapenfärdigheter, Tala två valfria främmande språk, Läsa/skriva ett valfritt främmande språk, Administration, Alkemi, Astrologi, Dolk, Drogkunskap, Geografi, Giftkunskap, Hantverk, Hypnotisera, Kulturkännedom, Läkekonst, Räkning, Stridskonster, Teckenspråk (lönnmördare), Undre världen, Zoologi, Örtkunskap, Anfall bakifrån, Strid i mörker, Tortyr, Förhöra, Ljuga, Provsmaka, Allmänkunskap, Dubbeltunga.

KULTIST

(SMI 14, PSY 12)

Kultisten är en fanatisk anhängare av en av de mångtaliga mördarsekterna, de avskyvärda kaoskulterna eller någon annan ondskefull religion. Det gemensamma för kultisterna är att de tillber någon eller något, en demon eller fallen ängel. De styrs av en profets ord, en helig skrift eller en präst som samlat en skara troende kring sig. Denne överstepräst är vanligen gudens gestalt i detta rike, vars befallningar och ord är heliga. Motståndare och icke troende måste omvändas eller dö innan domedagen eller paradiset är här. Ingen syndare får leva den dagen. Alla kultister är starkt religiösa, deras tro ger dem övermän-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



skliga krafter och en oöverstiglig oförmåga att se saker ur andra synvinklar.

Ett exempel på en typisk mördarkult är RhabdoRana, vars medlemmar besitter unika färdigheter och förmågor.

Yrkesförmåga

Kultistens yrkesförmåga är tvådelad: Först och främst besitter hon krafter ingen normal person har. Hennes CL i strid ökas med 2, och hon ignorerar skador och smärta (minska alla KP och SP-förluster med 1 vardera). Hon går inte att övertyga med normala färdigheter (Övertyga, Förföra, Förhöra m.m. är värdelösa såvida inte resultatet blir perfekt).

Den andra yrkesförmågan är betydligt sällsyntare: gudens välvilja mot de så starkt troende. Det finns en chans (35%) att guden verkligen existerar och välsignar kultisten med en gåva. Denna gåva är en gudagåva, en bonus på en färdighet eller en särskild förmåga. Kaoskultister får en annan slags gåva, deras kroppar och sinnen perverteras i så hög grad att deras fysiska gestalt ändras och förvrids. Extra kroppsdelar, fler ögon, vanskapt utseende, simhud, tentakler, rinnande slem, ständigt blödande sår, horn, nagelknivar, huggtänder, odödlighet, ökade grundegenskaper, tjock hud som skyddar, osv... SL och spelaren hittar på något tillsammans.

Möjliga yrkesfärdigheter

Vapenfärdigheter, Tala två valfria främmande språk, Läsa/skriva ett valfritt främmande språk, Administration, Avväpna, Bärsärkagång, Dolk, Dra vapen, Geografi, Giftkunskap, Hypnotisera, Knopar, Kulturkännedom, Kunskap om demoner, Kunskap om magi, Låsdyrkning, Simma, Stavhopp, Stridskonster, Teckenspråk (kultist), Trästav, Två vapen, Överlevnad, Anfall bakifrån, Fallteknik, Kamouflage, Slå medvetslös, Strid i mörker, Dölja, Tortyr, Förhöra, Ljuga, Provsmaka, Fly, Skygga, Förklädnad, Utbrytarkonst, Fingerfärdighet, Spela död, Dubbeltunga.

Spion

(SMI 14, INT 14, PSY 14, KAR 14)

Spionen spionerar och utför sabotage hos en fiende. Vem denna fiende är beror på vilken herre spionen tjänar. Hos en kejsare eller kung spionerar han på landets fiender, grannlandet. I hemlandet är han då en respekterad medborgare med stora förmåner, men i fiendeland är han helt utlämnad till sina färdigheter och sin skicklighet. En spion hos ett gille/handelshus spionerar naturligtvis på konkurrenterna, stjäl hemligheter, saboterar och ser till att det finns utpressningsmaterial. Utan herre driver spionen omkring, gärna tillsammans med goda kamrater och nyttjar då sina färdigheter på bästa sätt.

Det ställs stora krav på spionen; han ska kunna nästla sig in, ljuga övertygande, vara oumbärlig för fienden så att de inte bara kastar iväg honom, kunna memorera saker och ting, sabotera när det är möjligt, sprida falska upplysningar, inte avslöja sig, återvända helskinnad hem och ha med sig nyttig information.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Yrkesförmåga

Spionens yrkesförmåga är en högt utvecklad intuition: en kuslig förmåga att komma på saker, veta vad folk håller på med, vilka de är, vad de tänker osv... Det är skickliga slutsatser som baseras på skicklighet, bakgrundsforskning, iakttagelser, rutin och en hel del tur. Genom att offra fem PSY-poäng får spionen reda av SL en bit information om en person spionen har mött eller hört ryktas om. Det kan t.ex. vara att någon har en falsk identitet, att någon ljuger, verkar besvärad över frågor om en viss kurtisan, osv... SL bestämmer själv vilken information han vill avslöja. PSY-poängen återvinns som normalt. Förmågan får maximalt användas två gånger mellan varje sömnperiod om åtta timmar (fyra timmar för alver).

Möjliga yrkesfärdigheter

Vapenfärdigheter, Tala tre valfria främmande språk, Läsa/skriva två valfria främmande språk, Administration, Avväpna, Dans, Dolk, Dra vapen, Drogkunskap, Förfalskning, Geografi, Hantera fällor, Hantverk, Hasardspel, Historia, Heraldik, Knopar, Kulturkännedom, Låsdyrkning, Läppläsning, Muta, Orientering, Schack & brädspel, Simma, Skådespeleri, Spela instrument, Språkkunskap, Teckenspråk (tjuv, lönnmördare), Två vapen, Trästav, Undre världen, Överlevnad, Anfall bakifrån, Fallteknik, Kamouflage, Slå medvetslös, Strid i mörker, Dölja, Tortyr, Förhöra, Förföra, Ljuga, Provsmaka, Fly, Skugga, Förklädnad, Utbrytarkonst, Fingerfärdighet, Allmänkunskap, Dubbeltunga.

Särskilda förmågor för Lönnmördare

5-6	Storstadsbakgrund. Du får +2 på FV i Stadskunskap och Bluffa.
11-12	Tjuvbakgrund. Du får +3 på FV i Undre världen.
15-16	Kampsportsbakgrund. Du får +3 på FV på Stridskonster.
23-24	Tyst smygare. Du får +2 på FV i Smyga och Smyga osedd.
31-32	Nattsyn. Du ser obehindrat i stjärn- eller månljus och får inga minus för strid nattetid. Du ser inte i kolmörker.
33-34	Dra snabbt. Du får +3 på FV i Dra vapen.
39-40	Dolkmästare. Du får +3 på FV i Dolk.
41-42	Gifttålig. Dubbla din FYS när du slår för att motstå gifter.
62	Skendöd. Lönnmördaren kan sjunka i onaturligt djup dvala, kroppens funktioner saktar in och kroppen verkar vara död vid varje besiktning som inte utförs av en kompetent magiker med rätt besvärjelse. Förmågan kan högst vara aktiverad under FYS antal timmar, en gång i veckan.

TJUVYRKEN

I *Drakar och Demoners* regelböcker finns ett tjuvyrke beskrivet: tjuven. I detta kapitel presenteras åtta nya tjuvyrken. De är Gravplundrare, Gentlemannatjuv, Ficktjuv, Tiggare, Stråtrövare, Hantlangare, Gillrare och Fixare.

Yrkesförmåga

Samtliga nya yrken har samma yrkesförmåga som tjuven plus en ny. De har dessutom minst samma grundegenskapskrav som tjuven, vilket också anges.

Tjuv

Se *Drakar och Demoners* regelböcker, med följande tillägg:

Möjliga yrkesfärdigheter

Anfall bakifrån, Fallteknik, Kamouflage, Slå medvetslös, Strid i mörker, Dölja, Förhöra, Ljuga, Provsmaka, Fly, Kunskap om takvägar, Skugga, Förklädnad, Fingerfärdighet, Häleri.

Ficktjuv

(SMI 16)

Ficktjuven tillhör den lägre klass av tjuvar som i samarbete med tiggare och råbusar med våld och föga finess slår ned och tar värdeföremål från offren. Ficktjuvar är vanligen unga tjuvar, som i gäng utför stölder. De samarbetar då: en distraherar offret, en stjäl och en springer iväg med det stulna. Få personer kan göra något åt flera ungar som råkar klänga sig över dem.

Andra ficktjuvar opererar på egen hand, tar tillfällen i akt när folk är upptagna med annat. De är i allmänhet mästare på att grabba tag i saker utan att det märks och komma undan förföljare.

Ficktjuven får ofta träning genom tjuvgillet eller av en äldre mästare som lär upp föräldralösa och andra barn. Hon måste då jobba åt mästaren eller gillet och betala med allt eller en del av vad hon stjäl. Träningen innehåller många element, allt från att vittja fickorna på en docka klädd i kläder med mängder av små bjällror fastsydda utan att bjällrorna låter, till övningar på mästaren själv.

Yrkesförmåga

Ficktjuvens yrkesförmåga är att på ett överraskande sätt kunna stjäla små föremål från ett offer utan att det märks. CL i Stjäla föremål kan som lägst bli 5 oavsett hinder om dådet verkar möjligt (SL avgör vad som ligger inom mölighetернas gräns). Risken att det finns vittnen halveras alltid.

Möjliga yrkesfärdigheter

En valfri vapenfärdighet, Tala ett valfritt främmande språk, Administration, Dolk, Dra vapen, Geografi, Hantverk, Hasardspel, Knopar, Kulturkännedom,

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Låsdyrkning, Muta, Teckenspråk (tjuv), Trästav, Undre världen, Kamouflage, Slå medvetslös, Tigga, Dölja, Ljuga, Provsmaka, Fly, Skugga, Fingerfärdighet, Häleri.

Fixare

(SMI 16, INT 9, KAR 12)
Fixaren är ett gemensamt namn för hälare, småbossar inom tjuvgillet, informationskällor, tjallare, smugglare och andra som vet mycket om vad som händer i den undre världen och var man kan skaffa eller avyttra stulna eller olagliga saker. Det är vanligt att de specialiserar sig på något, t.ex. information och rykten, häleri, smuggling, personkännedom, stadskännedom osv. med höga FV i lämpliga färdigheter.

Fixaren har kunskaper inom administration, hur man organiserar och får saker att hända, personbedömning och kan avgöra om en viss person är lämplig för en viss uppgift.

Yrkesförmåga

Fixaren har som yrkesförmåga en förbluffande förmåga att få saker och ting ordnade: Genom att offra sex PSY-poäng kan han intuitivt känna på sig hur han ska fixa fram en hälare, en informationskälla, en mutbar stadsvakt, en korrumperad domare, en smugglare, etc. Detta genom att spendera minst 1T6 timmar i en stad, by, småstad och lyssna på rykten, övertala och prata med folk. SL avgör i sista hand vilken typ av information som fås. PSY-poängen återvinns som normalt. Förmågan får maximalt användas en gång mellan varje sömnperiod om åtta timmar (fyra timmar för alver).

Möjliga yrkesfärdigheter

Två valfria vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Läsa/skriva ett valfritt främmande språk, Administration, Dolk, Förfalskning, Geografi, Giftkunskap, Hantverk, Hasardspel, Heraldik, Historia, Kulturkännedom, Kunskap om magi, Läppläsning, Muta, Räkning, Schack & brädspel, Simma, Språkkunskap, Teckenspråk (tjuv), Undre världen, Slå medvetslös, Dölja, Förhöra, Förföra, Ljuga, Provsmaka, Fly, Kunskap om takvägar, Allmänkunskap, Häleri.

Gentlemannatjuv

(SMI 16, KAR 14)
Gentlemannatjuven är en väluppfostrad tjuv med fina maner som kysser damerna på hand lika skickligt som han stjäl deras smycken. En gentleman ut i fingerspetsarna som stjäl föremål på ett belevat sätt; att slåss och döda är under hans värdighet. Han är i vanliga fall en adelsman och umgås på så sätt i de inre kretsarna i överklassen.

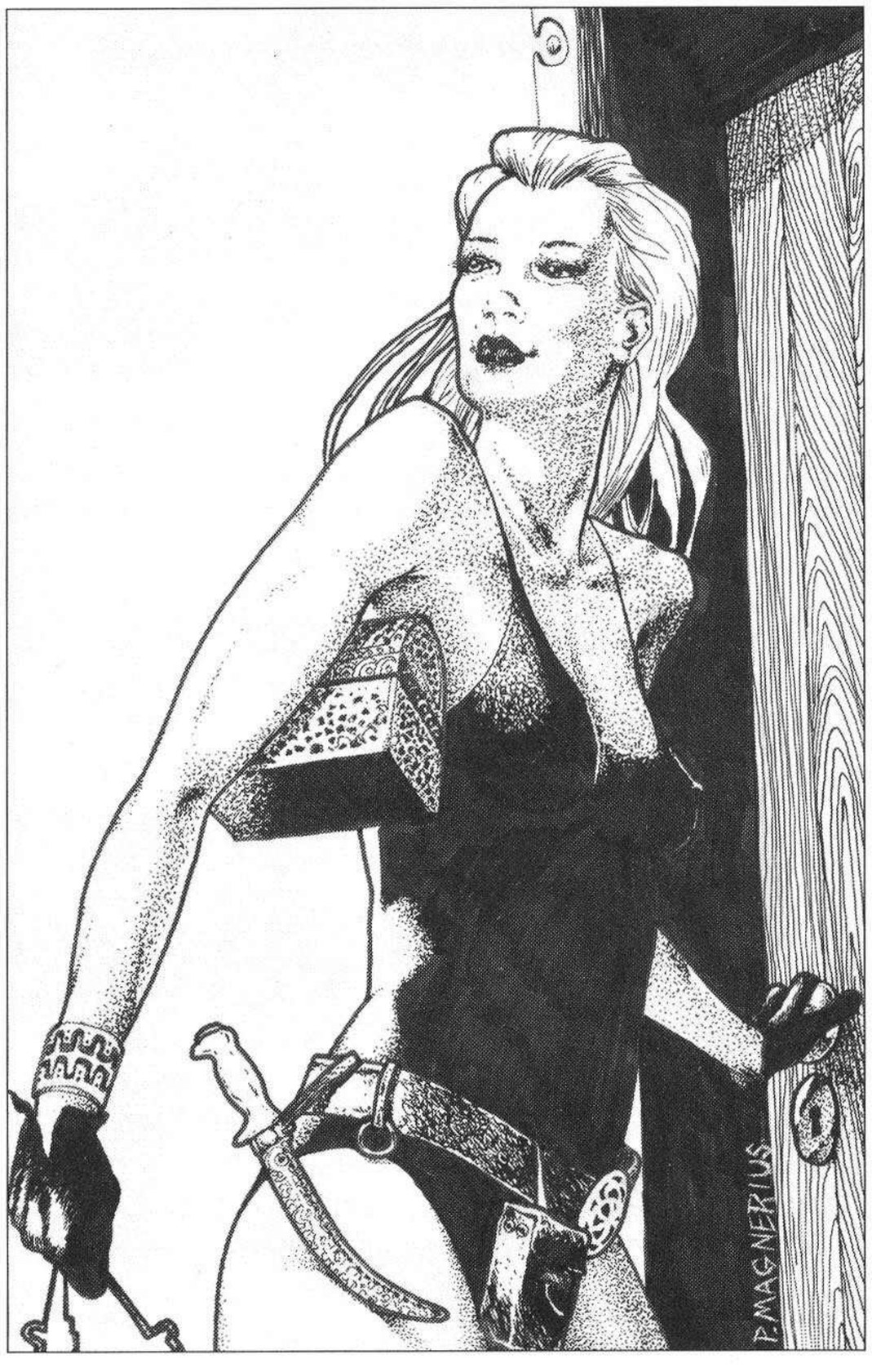
Vanlig brottsverksamhet hos gentlemannatjuven är fasadklättring, att mitt i natten utföra svåra repövningar och stjäla smycken, eller rån där offren blir mycket trevligt men bestämt behandlade. Han är ibland en skicklig hasardspelare med tur, han gör då av med ansenliga summor vid spelborden.

Yrkesförmåga

Gentlemannatjuvens yrkesförmåga är att alltid handla med finess och skicklighet på ett belevat sätt. Därför är det sällsynt att han fumlar med färdigheter, under strid, osv. Genom att offra tre PSY-poäng per fummel räknas det istället som misslyckat resultat. PSY-poängen återvinns som normalt. Förmågan får maximalt användas två gånger mellan varje sömnperiod om åtta timmar (fyra timmar för alver).

Möjliga yrkesfärdigheter

Två valfria vapenfärdigheter, Tala tre valfria främmande språk, Läsa/skriva två valfria främmande språk, Administration, Akrobatik, Avväpna, Dans, Djurträning, Dolk, Dra vapen, Geografi, Hantera fällor, Hasardspel, Heraldik, Historia, Knopar, Kulturkännedom, Kunskap om magi, Låsdyrkning, Massage, Muta, Målning, Räkning, Schack & brädspel, Simma, Spela instrument, Språkkunskap, Stavhopp, Trästav, Två vapen, Undre världen, Änterhake, Fallteknik, Fly, Kamouflage, Slå medvetslös, Strid i mörker, Förhöra, Förföra, Provsmaka, Skugga, Förklädnad, Kunskap om takvägar.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Gillrare

(SMI 16, INT 16)
Gillraren är en hantverkare, en skicklig tjuv som kan det mesta om lås, fällor och andra mekaniska ting. Hon vet var lönndörrar brukar finnas, hur de fungerar, hur man desarmerar fällor och gillrar dem, tillverkar nycklar, dyrkar och andra redskap. Hon har en praktisk utbildning som är lika avancerad som de teoretiska kunskaper en lärd man kan besitta. Vanligen har hon en speciell känsla för finmekaniska konstruktioner. Många dvärgar brukar bli gillrare, fast utan att besitta tjuvfärdigheter.

I det vanliga livet utger hon sig ibland för att vara låssmed, tillverkare av fällor, konstruktör av finmekaniska urverk och mekaniska ting eller finsmed. I ett sällskap av äventyrare är gillraren ovärderlig för att undanröja fällor och lås.

Yrkesförmåga

För varje offrat PSY-poäng kan gillraren öka CL med 1 i en av följande färdigheter: Hantera fällor, Låsdyrkning, Hantverk; Finsmide, Finna dolda ting eller Knopar (max +3 i CL). PSY-poängen återvinns som normalt. Förmågan får maximalt användas sex gånger mellan varje sömnperiod om åtta timmar (fyra timmar för alver).

Möjliga yrkesfärdigheter

Två valfria vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Läsa/skriva ett valfritt främmande språk, Administration, Dolk, Geografi, Geologi, Hantera fällor, Hantverk, Knopar, Kulturkännedom, Kunskap om magi, Låsdyrkning, Muta, Orientering, Räkning, Schack & brädspel, Teckenspråk (tjuv), Undre världen, Kamouflage, Dölja, Förhöra, Ljuga, Provsmaka, Fly, Kunskap om takvägar, Utbrytarkonst, Fingerfärdighet, Häleri.

Gravplundrare

(SMI 16, PSY 12)
Gravplundraren försörjer sig på de dödas bekostnad, hon plundrar gravar på skatter och kanske säljer de dödas kroppar till någon nekromantiker eller läkare. Talesättet 'den enes död, den andres bröd' gäller i högsta grad. Gravplundraren är inte överdrivet vidskeplig när det gäller gravar, men vet att mystiska skepnader och spöken existerar. Hon kommer ofta i kontakt med sjukdomar och har byggt upp en immunitet mot de flesta. En gravplundrare kan bl.a. annat vara en utforskare av uråldriga ruiner, arkeolog, en tjuv som stjäl liken, en bandit som gräver upp de dödas skatter eller en helt vanlig gravgrävare.

Yrkesförmåga

Gravplundrare har genom sitt yrke förskaffat sig god resistans mot alla de sjukdomar som förekommer när man handskas med döda, oftast halvt förruttnade, kroppar. De har +5 på FYS på alla motståndsslag mot alla typer av sjukdomar.



Möjliga yrkesfärdigheter

Två valfria vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Läsa/skriva ett valfritt främmande språk, Administration, Dolk, Förfalskning, Geografi, Giftkunskap, Hantera fällor, Hantverk, Historia, Heraldik, Knopar, Kulturkännedom, Kunskap om odöda, Låsdyrkning, Muta, Orientering, Räkning, Teckenspråk (tjuv), Undre världen, Trästav, Kamouflage, Slå medvetslös, Strid i mörker, Ljuga, Provsmaka, Fly, Häleri.

Hantlangare

(STY 14, SMI 16)
Hantlangaren är en underhuggare till de större gangstrarna, en småtjuv och slagskämpe, någon som får

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

utföra de smutsiga jobben, eller en råbuse som tillsammans med sina kompanjoner rånar, gör överfall och bråkar. Hantlangaren kan också vara livvakt, utkastare eller inkastare vid någon skum krog, dörrvakt eller liknande. Han är duktig på att slåss och det kombinerat med tjuvfärdigheter gör honom synnerligen lämpad att kräva in pengar, ägna sig åt beskyddarverksamhet, röja folk ur vägen, idka slagsmål, kidnappning och hot.

Inom tjuvgillet och Kharynos återfinns de flesta hantlangarna som vanliga medlemmar, livvakter åt de högre cheferna, etc.

Yrkesförmåga

Han har förutom tjuvens yrkesförmåga även krigarens yrkesförmåga.

Möjliga yrkesfärdigheter

Tre valfria vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Administration, Avväpna, Dolk, Dra vapen, Bärsärkagång, Geografi, Hantverk, Hasardspel, Knopar, Kulturkännedom, Muta, Simma, Stavhopp, Teckenspråk (tjuv), Trästav, Två vapen, Undre världen, Anfall bakifrån, Fallteknik, Kamouflage, Slå medvetslös, Strid i mörker, Tortyr, Förhöra, Ljuga, Provsmaka, Fly, Kunskap om takvägar, Skugga, Häleri.

Stråtrövare

(FYS 12, SMI 16)
Stråtrövaren lever som laglös ute i skogen eller landsbygden. Det finns flera olika typer av stråtrövare: banditer, rövare, m.fl. Gemensamt är att de har kunskaper om vildmarken, hur man anfaller och flyr i ödemark respektive täta skogar, vilka djur och växter som är ätliga, vilka örter som helar, var man kan finna skydd, osv.

De lever av det som naturen bjuder plus det byte de plundrar från byar, resande sällskap och karavaner av rika och feta köpmän. Inte sällan är de jagade av prisjägare eller ordningsmaktens soldater.

Yrkesförmåga

De har alltid minst 10 i CL i Överleva i skogstrakter. De får dessutom +1 i CL i färdigheterna Gömma sig, Orientering, Kamouflage, Smyga, Spåra när de befinner sig i skogen.

Möjliga yrkesfärdigheter

Tre valfria vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Djurhelning, Djurträning, Dolk, Geografi, Geologi, Giftkunskap, Hantera fällor, Hantverk, Knopar, Kulturkännedom, Muta, Orientering, Simma, Spå väder, Teckenspråk (jägare), Trästav, Undre världen, Zoologi, Örtkunskap, Överlevnad, Anfall bakifrån, Fallteknik, Kamouflage, Slå medvetslös, Förhöra, Provsmaka, Fly, Ljuga, Skugga.

Tiggare

(SMI 16)
Tiggare utgör samhällets lägsta skikt, krymplingar, lytta och halta vars enda chans att överleva är småstölder och folks medlidande. Omkring hälften av alla tiggare har fysiska men (se mer vid avsnittet om tiggarnas gille), och resterande använder ofta sot eller kol för att se eländigare ut än vad de är. En välmående tiggare i fina kläder får inga allmosor, därför är de flesta tiggare väl tränade i konsten att se miserabel ut.

Många tiggare har stor och varierande erfarenhet, det finns exempel på hur stora krigare tvingas ta till



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

tiggarskålen efter att fått en arm amputerad, framgångsrika köpmän som ruinerats av konkurrenterna, tjuvar som fått kroppsdelar avhuggna, magiker som blivit hjärnskadade efter en katastrofalt misslyckad besvärjelse, adelsmän som blivit slavar och sedan tiggare, m.fl. Naturligtvis utgör dessa en försvinnande liten del, men de existerar.

De äger ingenting från spelets början förutom trasiga kläder, en vandringsstav och en tiggarskål. De startar alltid som egendomslösa.

Hälften av alla tiggare är handikappade på ett eller flera sätt. Slå 1T4–2 slag på tabellen nedan (resultaten 0 och –1 räknas naturligtvis som inget slag) och läs av resultatet.

1T20	*Handikapp*
1	Halt, –2 i förflyttning.
2	Vanställt ansikte, KAR –1T4.
3	Saknar en hand p.g.a. missbildning eller amputation, bestäm slumpmässigt vilken hand.
4	Mycket mager, nästan ett levande skelett. FYS –1.
5	Sårig hud som inte läker, FYS –1.
6	Krokig rygg.
7	Bortruttnade tänder, KAR –1, svårt att tugga mat.
8	Imponerande ärr över ansiktet eller annan synlig kroppsdel.
9	Kraftiga skakningar, SMI –1T4.
10	Blind på ena ögat p.g.a. sjukdom eller utstucket, CL i avståndsvapen halveras.
11	Grov stamning, –5 i CL i alla kommunikationsfärdigheter, t.ex. Övertala.
12	Hudsjukdom, stora röda fläckar eller liknande. Ser farligt ut men smittar inte.
13	Saknar en arm, avgör vilken slumpmässigt.
14	Saknar ett ben, avgör vilket slumpmässigt. Minska förflyttningen med 4, med 2 om kryckor används.
15	Jättelikt födelsemärke på ansiktet, hals, hand eller annan synlig kroppsdel, KAR –1.
16	Puckelrygg.
17	Klumpfot, förflyttningen minskas med ett steg.
18	Stum, saknar tunga (ev. bortskuren).
19	Slå 1T4 extra slag på tabellen, ignorera resultat 19 och 20.
20	SL väljer ett av resultaten ovan eller hittar på något nytt.

Yrkesförmåga

Tiggarens yrkesförmåga är att förställa sitt utseende, klädsel och beteende. Hon kan verka svårt sjuk, se ut att sakna lemmar, låtsas vara blind, halta övertygande, spela galen, tugga fradga, locka till sig flugor, få övertygande spasmer och okontrollerade ryckningar eller rent allmänt se ömklig och sårbar ut. Tiggarens PSY ställs mot de tvivlandes INT på motståndstabellen om någon inte tror på henne. Har tiggaren något handikapp får hon öka sitt värde på motståndstabellen med två steg för varje handikapp. Yrkesförmågan är utmärkt att använda för att tigga, lura sig in genom stadens portar eller lyckas väcka folks medlidande. I vissa fall händer det att tiggaren istället för att väcka medlidande blir brutalt slagen (SL avgör när), men lyckligtvis inte särskilt ofta.

Möjliga yrkesfärdigheter

En valfri vapenfärdighet, Tala ett valfritt främmande språk, Administration, Dolk, Dra vapen, Geografi, Hasardspel, Knopar, Kulturkännedom, Låsdyrkning, Läppläsning, Muta, Spå väder, Spåkonst, Teckenspråk (Tiggare), Trästav, Undre världen, Kamouflage, Slå medvetslös, Tigga, Dölja, Ljuga, Provsmaka, Fly, Skugga, Fingerfärdighet, Häleri.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR FÖR TJUVAR

5-6	Storstadsbakgrund. Du får +2 på FV i Stadskunskap och Bluffa.
11-12	Tjuvbakgrund. Du får +3 på FV i Undre världen.
21-22	Flinka fingrar. Du får +3 på FV i Stjäla föremål.
23-24	Kattfot. Du har +3 på FV i Smyga.
31-32	Nattsyn. Du ser obehindrat i stjärn- eller månljus och får inga minus för strid nattetid. Du ser inte i kolmörker.
33-34	Dra snabbt. Du får +3 på FV i Dra vapen.
35-36	Vardagligt utseende. Folk har svårt att placera ditt utseende, du ser ut och agerar som alla andra. Du verkar inte märkvärdig på något sätt, man känner igen någon i dig men har svårt att komma ihåg hur du ser ut. Vittnen måste slå under sin halva INT för att kunna ge en bra beskrivning av ditt utseende.
39-40	Dolkmästare. Du får +3 på FV i Dolk.
41-42	Gifttålig. Dubbla din FYS när du slår för att motstå gifter.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KARAKTÄRER

Karaktärer är en hjälp både för spelarna och spelledaren, beskrivningar av olika intressanta personligheter som är lätta att spela, antingen som rollperson eller SLP. Karaktären är inget eget yrke, utan ett komplement till detta, något som förklarar varför t.ex. lönnmördaren agerar som han gör.

BESKRIVNINGEN

Varje karaktär beskrivs kortfattat enligt följande mall:

Beskrivning—en kortfattad översikt av karaktären, vad som utmärker den, i vilken miljö och äventyr den passar. Något om bakgrunden.

Rollspel—Goda råd och tips hur karaktären kan spelas.

Yrken—vilka yrken som passar karaktären.

ENSAMVARGEN

Se *Krigarens handbok*

Yrken: Alla bard-, lönnmördar- och tjuvyrken är möjliga.

DEN VÅGHALSIGE TJUVEN

Beskrivning: Den våghalsige tjuven är vanligen en ung nykomling i tjuvgillet, välsignad med nästan övernaturlig skicklighet som leder henne att försöka utföra de mest omöjliga inbrott och stölder. Hon försöker utföra de perfekta brotten där ingen kan bevisa vem som har gjort vad, och skryter gärna om hon har lyckats. Våghalsiga trick hon kan försöka utföra är inbrott hos högadel, klättra uppför lodräta murar, stjäla en skatt mitt framför näsan på ägaren.

Rollspel: Du är nedlåtande mot oskickliga tjuvar som rånar och slår ned, nej, vad du söker är elegans och skicklighet. Du vill i allmänhet att dina dåd ska vara makalösa, du försöker gärna genomföra sådant som anses som omöjligt eller galenskap. Men du planerar allt noga, kräver av dina vänner att de ska hjälpa till. Du skryter ofta, men är rädd om dina vänner.

Yrken: Alla bard-, lönnmördar- och tjuvyrken är möjliga.

DEN GIRIGE

Se *Krigarens handbok*

Yrken: Alla bard-, lönnmördar- och tjuvyrken.

DEN HEDERLIGE TJUVEN

Beskrivning: Den hederlige tjuven är just det: hederlig. Han stjäl inte om det inte vore rätt, aldrig från de fattiga och behövande utan från större tjuvar som giriga köpmän och tyranniska adelsmän. Alla 'brott' den hederlige tjuven utför måste ha en grund, något som förklarar varför handlingen är rättfärdig och inte brottslig. Sådana skäl kan vara om tjuven blivit grovt förolämpad eller förorättad, stjäl från de rika och ger till de fattiga, vill ge en elak härskare en näsbränna, lära någon hyfs och trevligt beteende, osv...

Rollspel: Du är alltid trevlig och vänskaplig, försöker vara mån om dina vänner. Du engagerar dig ofta och kanske för lätt i olika händelser där någon råkat illa ut. Du försöker då ställa saker till rätta.

Yrken: Alla bard- och tjuvyrken är möjliga.

HÄMNAREN

Se *Krigarens handbok*

Yrken: Alla bard-, lönnmördar- och tjuvyrken. Lönnmördaryrkena är dock mest troliga om hon har haft tid att förbereda sin hämnd.

DEN KÄNSLOKALLE DRÅPAREN

Se *Krigarens handbok*

Yrken: Alla lönnmördaryrken.

DEN ÄREGIRIGE

Beskrivning: Den äregirige strävar efter att var man ska ha hennes namn eller täcknamn i huvudet. Hon utför dåd enbart för att bevisa att hon är bäst, lämnar tydliga bevis på att det var just hon och ingen annan. Vanligen har hon två sidor, en grå och vardaglig sida som hon använder som fasad, och en mer djärv och vågad sida som hon tar fram under uppdrag. Hon utför alltid en serie dåd med en gemensam tråd, kanske inbrott hos rika köpmän som handlar i vapen, och lämnar alltid ett spår, t.ex. en svart ros på brottsplatsen.

Rollspel: Du ligger lågt med din verksamhet i ditt umgänge. Ingen vet egentligen vad du sysslar med; om någon frågor så svarar du nonchalant att du inte har uträttat värst mycket senaste tiden och konstaterar uppgivet att du inte är någon särskilt framstående tjuv.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Om däremot någon annan skulle börja göra brott och utge sig för att vara du, t.ex. lämna samma 'visitkort' som du, blir du iskallt rasande och börjar genast att planera en raffinerad hämnd.

Yrken: Alla bard-, lönnmördar- och tjuvyrken

DEN SLIPPRIGE

Beskrivning: Den slipprige tjuven har tagit den lätta vägen att överleva. Allt som är riskfritt och lätt utför han även om det innebär att stjäla från gamlingar, barn och sådana som inte kan försvara sig. Han har inga moraliska värderingar, ingen känsla för etik, bara en egoism och vilja att skydda sig själv.

Rollspel: Du är egoistisk och därför ibland otrevlig t.o.m. mot dina kamrater. Du värderar ditt eget välbefinnande över andras och skyr inga medel om det verkar enkelt och ofarligt. Du utför dåd som andra skulle vägra utföra, du har inget mot att slicka uppåt och sparka nedåt.

Yrken: Alla tjuvyrken utom gentlemannatjuv, alla bardyrken och lönnmördaryrken.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SPELARRASERNA

I *Drakar och Demoners* spelvärld finns fler raser än människan och dessa har i allmänhet en annan inställning till tjuvar, lag och brott. Lätt schematiskt beskrivs nedan de största skillnaderna samt vilka yrken de olika raserna bäst är lämpade till med avseende på kultur och egenskaper.

Människa

Människan är mycket lätt att beskriva: brott och tjuvar har ständigt funnits i hennes samhällen. Hela denna bok är centrerad kring människans dåd, färdigheter och lagar.

Dvärg

Dvärgar är stolta varelser, de minns oförrätter och tjänster till döddagar. De har ingen egentlig brottslighet, vanliga tjuvar och bedragare är mycket sällsynt förekommande, men lönnmördare och gillrare finns det gott om. Särskilt gillrare är vanligt, dvärgars intresse för mekanik, lås, konstruktioner och liknande är väl känt. Dvärgiska gillrare är inte sällan låssmeder och fällmästare, de tillverkar mithrillås som är omöjliga att dyrka eller slå sönder, de konstruerar små mekaniska underverk till lås och nycklar, fällor som är omöjliga att upptäcka eller desarmera, dödliga fällor som direkt ger resultat, osv... De utgör en elit av hantverkare, respekterade och ärade.

Lönnmördare är vanliga p.g.a. de ständiga krigen mot illvättar, gråalver, vättar och andra underjordiska folkslag. De utgör de perfekta spjutspetsarna mot fienden, de tar sig in bakom deras försvar och undanröjer nyckelpersoner. De har en mycket svår uppgift eftersom deras fiender vanligtvis inte liknar dvärgen till storlek och utseende, de måste därför vara mästare att smyga och dölja sig i skuggor och skrevor.

Dvärgiska barder som är skumma och bedragare är ovanliga företeelser eftersom dvärgar har ett gott minne för oförrätter. Men skalder är mycket uppskattade och en kraftfull stämma som kan recitera de urgamla verserna eller sjunga blodisande krigssånger är alltid välkommen.

I människornas samhällen finns det emellertid vanliga dvärgtjuvar; deras storlek och förmåga att se i mörker gör dem till mästare.

Halvlängdsman

Halvlängdsmän har ingen egentlig brottslighet i sitt eget samhälle, men det händer att de lånar saker av varandra utan att fråga, bjuder sig själva på fester utan att fråga eller tar ett äpple om det ser gott ut. Men detta är något som få halvlängdsmän höjer på ögonbrynen åt, det är ett accepterat sätt att leva. Saker som ser intressanta ut är begärliga, liksom mat och dryck och sådant som gör livet behagligt; guld och ädelstenar är sekundärt. Girighet, att behålla något för sig själv, anses som något sjukt och olycksbådande.

Detta synsätt ställer onekligen till med vissa problem ute i människornas värld, men halvlängdsmännen lär sig snabbt att de stora blir sura om man lånar något utan att fråga. De brukar emellertid glömma sig när något intressant uppenbarar sig eller när någon inte ser något.

Halvlängdsmännen brukar klara sig undan att bli upptäckta vid stölder; de är små och har en förbluffande smidighet och snabbhet i sina knubbiga kropparna. De brukar dessutom inte stjäla sådant som många anser som det dyrbaraste, utan hellre en bit paj, en skön kudde, tobak, en vackert snidad pipa, etc...

Alv

Alver blir aldrig några bra tjuvar eller bedragare. Deras samhälle är inte uppbyggt på lögner, förtal och sociala klyftor mellan medborgarna, de har inget behov av dem. Vissa band av stråtrövare förekommer, liksom avfällingar som utför inbrott och stölder, men i regel utanför alvernas rike. Ondskefulla alver, t.ex. blodsalver har dock tjuvar och bedragare, men sammanhållningen inom rasen gör dem sällsynta. Barder är dock mycket uppskattade, högklassig underhållning och skådespel är högt ärade, och en hederlig fingerkonstnär eller gycklare är varmt välkommen, men dessa saknar alla brottsliga färdigheter, som t.ex. Stjäla föremål.

Alviska lönnmördare finns dock, de utgör liksom dvärgiska lönnmördare elitsoldater som smyger sig bakom fienden linjer och röjer undan viktiga nyckelpersoner. Många orchattacker har undvikits på sådant sätt, ledaren mördas och i de oundvikliga slagsmålen om ledarskapet orcher emellan utplånas oftast en stor del av orchernas styrka.

Halvalv

Halvalver växer upp i en kluven värld, de har ärvt olika egenskaper från människa och alv och betraktas i allmänhet som annorlunda. Växer halvalven upp hos alverna gäller dessas syn på tjuvar, men vanligen bryter hon sig loss och beger sig ut i stora världen. Uppvuxen hos människor händer det att hon använder sina förmågor till att luras och stjäla, vilket är mycket lätt för någon med en alvs egenskaper och en människas synsätt. Bedragare, spelare, tjuvyrken är vanliga.

Halvorch

Halvorcherna är i allmänhet missförstådda sorgliga figurer som förenar det sämsta hos människan och orchen. De är utstötta av orcherna (för mjäkiga) och föraktade av människor och andra (fula, groteska bestar). Detta driver dem ofta till hämnd, även om de inte själva inser det. De tar hämnd för allt de stått ut med genom att stjäla, slå ned och döda. De blir typiskt sett tjuvar med brutala metoder

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



eller lönnmördare. Barder och liknande yrken är inte att tänka på.

Anka

Svarta ankor brukar vanligtvis bli piratankor (se *Kopparhavets kapare*), bruna ankor blir krigare (se *Krigarens handbok*) och vita ankor blir köpmän eller lärda ankor. Detta är enligt traditionen och seden, men det har hänt att svarta ankor tagit på sig lönnmördarens roll, bruna ankor blivit tjuvar och vita ankor skumma barder som gärna lurar de egna, men ännu hellre de andra storvuxna raserna (t.ex. människan, alver, m.fl..).

Det finns ett beryktat lönnmördarskrå vid namn Den blodsbestänkta fjädern som enbart består av svarta lönnmördarankor. De sprider skräck med sin framfart, deras storlek tillåter dem att gömma sig på ställen där människor inte får plats, deras svarta fjädrar syns knappt i mörker och deras smygande sakta gungande gång ger knappt något ljud från sig. Offrens sista upplevelse blir vanligtvis ett lågt och elakt kvack i örat. De kidnappar ibland viktiga offer som de förhör mycket grundligt, ibland t.o.m. med tortyr. Arne Stålvinges fjäderkittling av känsliga hudområden är ökänd.

Vissa vita ankor är ökända bedragare som gärna tjänar extra genom att luras, ge falsk växel, smattra bort förklaringar, sälja undermåliga varor dyrt, etc... De tillhandahåller ibland en häleriservice åt sina bruna släktingar och andra. Få människor orkar uthärda en förhärdad bedragarankas smatter till kvack utan godtar snabbt en felaktig växel eller får med sig fel eller trasig vara.

ANDRA RASER

Förutom ovan uppräknade raser finns en mängd andra folkslag med olika syn på lag och ordning. Nedan ges några fler exempel.

Orcher och annat svartfolk

Bland svartfolken lever devisen 'starkast är smartast' och detta gäller även lagen. Den som har mest kraft bakom nävarna är den som bestämmer, därför finns det två slags "tjuvar" hos svartfolken. Detta är å ena sidan den starke som öppet tar det han vill ha; möter han motstånd slutar det hela för det mesta med blodvite, samt å andra sidan den svage men lurige tjuven som väntar till dess att tillfälle yppar sig. Den sista är mycket sällsynt, dels för att orcherna slår ihjäl de svagare och dels för att det krävs intelligens för att hemlighålla sina dåd. Svartalfer och orcher i allmänhet brukar bli stråtrövare. Se *Drakar och Demoner Svartfolk* för mer om svartfolk i allmänhet.

Illvättar

Illvättar har ingen brottslighet, möjligen någon enstaka hädare som man dock snabbt gör processen kort med. Däremot utbildas många av deras bästa krigare till ypperliga lönnmördare (kultister), deras fanatiska tro till guden och prästerskapet gör dem till de bästa krigarna som finns. Se *Drakar och Demoner Svartfolk* för mer om Illvättar.

Jättar

Hos jättarna händer det att någon olycklig stackare döms till bannlysning, jätten har då förstört något, hädat mot guden eller uppfört sig bråkigt under en längre tid. När jättarna inte står ut längre driver de iväg den utstötte. Utstötta jättar brukar försöka överleva ute i världen genom att överfalla karavaner, han blockerar vägar med en fullvuxen ek i ena handen och kräver att få mat och rikedomar. De utstötte är dock djupt olycklig över att ha mist sin familj och lever inte särskilt länge.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

NYA FÄRDIGHETER

Nedan presenteras en rad nya färdigheter, dessa fungerar precis som i *Drakar och Demoners* regelböcker, förutom att extraordinära rollpersoner och hjältar har fler EP att dela ut. Vissa färdigheter är hämtade ur *Krigarens handbok*, dessa är markerade med ett *. Färdigheterna är specialskrivna för att passa för barder, lönnmördare och tjuvar.

ALLMÄNKUNSKAP

Typ: Sekundär

Yrken: Bard, Bedragare, alla Lönnmördaryrken utom Kultist, Fixare, Helare, Lärd man, Munk, Sjöfarare, Riddare

Grundegenskap: INT

Denna färdighet är inget annat än en rejäl insikt i en mängd konster, yrken, företeelser, m.m. Ett lyckat slag gör att man drar sig till minnes fragmentarisk information om något, t.ex. hur en smed arbetar i stort, hur ett visst vapen hålls, osv. Färdigheten ger dock ingen praktisk kunskap, dvs. man kan inte smida eller använda det speciella vapnet.

Färdigheten används ofta av lönnmördare och andra som utger sig för att vara något de inte är. Men även lärda män, magiker, präster och andra har nytta av Allmänkunskap. Ett perfekt slag innebär att man faktiskt kan göra något också, t.ex. smida enklare saker, kanske slå ett slag med det speciella vapnet.



ANFALL BAKIFRÅN*

Typ: Sekundär

Yrken: Alla Lönnmördaryrken, Tjuv, Stråtrövare, Hantlangare

Grundegenskap: SMI

Denna färdighet används för att utdela dödande hugg bakifrån. Den kan endast användas med små vapen; dolkar och dolkliknande, vassa föremål. Vapnet får inte vara större än ett kortsvärd (ca 40-50 cm långt). Om anfallaren smyger upp mot en motståndare bakifrån och lyckas med ett Smyga-slag, samtidigt som offret misslyckas med Upptäcka fara, kan han göra ett Anfall bakifrån. FV i anfall bakifrån adderas då till den skada anfallet gör normalt. En lönnmördare som p.g.a. sin yrkesförmåga kan få dubbla eller fyrdubbla skadan, gör detta innan FV läggs på. Offret måste vara en humanoid som inte är mer än två meter längre än anfallaren.

BLUFFA

Typ: Sekundär

Yrken: Alla yrken

Grundegenskap: KAR

Bluffa fungerar precis som i *Drakar och Demoners* regelböcker. I strid kan Bluffa komma till användning, t.ex. genom att distrahera motståndaren att titta åt fel håll (FV–10) och missa en attack. Färdigheten bygger på en hel del mod och övertygelse.

DUBBELTUNGA

Typ: Sekundär

Yrken: Alla Lönnmördaryrken

Grundegenskap: INT

Dubbeltunga är ett speciellt utvecklat språk som används av vissa lönnmördare, kultister och en del andra. När två personer samtalar med Dubbeltunga kan de utbyta hemliga meddelanden utan att någon i omgivningen märker det. Det går till så att de använder sig av det

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

vanliga språket och betonar vissa ord och stavelser, använder vissa standardfraser och får på så vis fram sitt budskap. En enkel hälsning kan vara en fråga om ett lönnmord utförts enligt planerna. De som samtalar måste båda lyckas med Dubbeltunga för varje hemligt ord som ska utbytas. Ett misslyckande gör att de inte förstår varandra; fummel feltolkas helt och hållet.

Dölja

Typ: Sekundär

Yrken: Alla Bardyrken, Lönnmördare, Spion, Kunskapare, Kultist, Tjuv, Ficktjuv, Tiggare, Gillrare

Grundegenskap: SMI

Med denna färdighet kan man dölja små föremål på sin kropp och klädsel så att de är svåra att upptäcka. Saker man kan dölja kan vara dolkar, mindre vapen, dyrkar, ädelstenar, mynt, ringar etc... Ju större föremål, desto svårare är de att gömma: ge negativa modifikationer för allt som är större än en dolk. Utsätts man för kroppsvisitation halveras CL, en mycket noggrann genomsökning kan minska CL till noll.

Fallteknik*

Typ: Sekundär

Yrken: Gycklare, Lönnmördare, Spion, Kunskapare, Kultist, Tjuv, Gentlemannatjuv, Stråtrövare, Hantlangare

Grundegenskap: SMI

Fallteknik är konsten att landa på ett kontrollerat och behärskat sätt. Vid vanliga fall från stora höjder börjar man ta skada först när antalet fallna meter överstiger ens FV, istället för efter 3 meter, som normalt. I strid innebär ett lyckat slag för Fallteknik att rollpersonen inte förlorar någon handling eller skadas när han faller eller slungas bakåt. Färdigheten kan användas vid Slåss bakåt och vid fall från hästrygg.

Fingerfärdighet

Typ: Sekundär

Yrken: Spelare, Gycklare, Kurtisan, Fingerkonstnär, alla lönnmördaryrken utom Giftmördare, Ficktjuv, Tiggare, Gillrare, Sjöfarare

Grundegenskap: SMI

Med denna färdighet kan man utföra massor av trick och konster, t.ex. dra en näsduk genom någons näsa, plocka mynt ur folks öron, frammana kaniner ur en tom hatt, osv. En mängd traditionella trolleritrick kan utföras om de rätta redskapen finns. Halverar man FV får man FV i färdigheten Stjäla föremål, de två färdigheterna står varandra ganska nära.

Fly

Typ: Sekundär

Yrken: Bedragare, Spelare, Gycklare, Lönnmördare, Spion, Kunskapare, Kultist, alla Tjuvyrken, Krigare, Utbygdsjägare

Grundegenskap: SMI

Fly är konsten att komma undan en förföljare genom att springa snabbt, vräka omkull saker som hinder bakom sig, tränga sig genom folkmassor, välja flyktvägar som är svåra att följa, inte lämna spår, gömma sig, hoppa över hinder, klättra över staket och murar och smyga.

Ett lyckat slag gör det svårare eller omöjligt att lyckas förfölja. Ett perfekt slag gör att förföljarna går vilse. Fummel betyder att man snubblar och automatiskt tas till fånga.

Differensen vid ett lyckat slag ger minus på förföljarens CL i Skugga, Spåra och på förflyttningen (saker och folk som blockerar de förföljande). Minus på förflyttning kan upphävas med ett lyckat Hoppa eller Klättra-slag (om man måste ta sig över hinder), eller ett lyckat STY-slag (knuffa folk åt sidan, risk finns dock att dessa blir uppretade).

Förföra

Typ: Sekundär

Yrken: Bard, Bedragare, Kurtisan, Spion, Kunskapare, Gentlemannatjuv, Krigare, Riddare

Grundegenskap: KAR

Förföra är inte bara en färdighet, utan en kombination av utseende, Karisma, uppträdande, klädsel, renlighet, kunnande och gott rollspel. FV i färdigheten jämförs med offrets PSY eller INT (vilket som är högst) på motståndstabellen. Ett lyckat slag innebär att vissa aktiviteter kan genomföras, ett perfekt slag får offret att bli hejdlöst förälskat, ett fummel kan sluta med våldsamheter. Förföra kan användas för att skaffa information, vänner, tillträde till olika platser, etc... SL avgör om en rollperson ska få välja denna färdighet, en ansiktsförlamad grisodlare med svårtydd dialekt kommer åtminstone få kraftigt negativa modifikationer.

Förhöra

Typ: Sekundär

Yrken: Alla Lönnmördaryrken, Tjuv, Gentlemannatjuv, Stråtrövare, Hantlangare, Gillrare, Krigare, Lärd man, Sjöfarare, Riddare

Grundegenskap: KAR

Med denna färdighet kan man förhöra en person och lura ut information. Jämför FV i förhöra med offrets PSY, INT eller FV i Förhöra (vilket som är högst) på motståndstabellen. Ett lyckat slag innebär att offret sagt något av värde, ett misslyckat resultat ger inget, ett perfekt ger hela sanningen rakt av och ett fummel ger en

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

övertygande lögn. Färdigheten förutsätter att inga tvångsmetoder eller hot används. Ett slag i timmen får göras och offrets motståndsvärde minskas med 1 för varje lyckat eller med 1T4 för varje perfekt slag.

Förklädnad

Typ: Sekundär

Yrken: Bard, Bedragare, Gycklare, alla Lönnmördaryrken utom Giftmästare, Tjuv, Gentlemannatjuv, Magiker

Grundegenskap: INT

Med Förklädnad kan man klä ut sig och sminka sig för att likna någon annan. Kombineras denna färdighet med Skådespeleri kan illusionen av en annan person bli näst intill fullständig. SL ger modifikationer i CL beroende på vem man vill klä ut sig till, en ung flicka som vill passera som rese får troligen stora negativa modifikationer. Ett färdighetsslag slås varje gång man träffar någon som lägger märke till en, eller när någon försöker syna en ordentligt (med färdigheten Finna dolda ting). Ett misslyckande betyder att förklädnaden genomskådas.

Häleri

Typ: Sekundär

Yrken: Spelare, Fingerkonstnär, alla Tjuvyrken utom Gentlemannatjuv och Stråtrövare, Krigare, Sjöfarare

Grundegenskap: INT

Denna färdighet är en specialiserad variant av Undre världen och Värdera. Häleri ger kunskaper rent allmänt hur en hälare arbetar, var man kan finna dem, vad som är skäligt att ta betalt för 'heta' saker och lite mer ingående om vilka hälarna är i en stad (där man bott en längre tid och 'arbetat'). Med färdigheten kan man också köpa och avyttra heta saker, det vanliga inköpspriset brukar ligga omkring en tiondel eller lägre av det ordinarie priset (ett perfekt slag ger en tjugondel) och försäljningspriset på minst det dubbla inköpspriset (perfekt ger fyrdubbla priset). Fummel är detsamma som att ordningsmakten gillrat en fälla, tjuvgillet tänker stänga verksamheten eller att en fiende tänker ta hämnd.

Imitera röster

Typ: Sekundär

Yrken: Bard, Bedragare, Gycklare, Lönnmördare

Grundegenskap: INT

Med hjälp av denna färdighet kan man imitera röster så att man lurar folk att tro att någon annan pratar. Med andra färdigheter, t.ex. Förklädnad och Skådespeleri, kan man totalt dupera andra. Färdigheten kräver att man hört personen man ska härma vid minst ett längre tillfälle.

Kamouflage*

Typ: Sekundär

Yrken: Lönnmördare, Spion, Kunskapare, Kultist, Tjuv, Gravplundrare, Gentlemannatjuv, Ficktjuv, Tiggare, Stråtrövare, Hantlangare, Gillrare

Grundegenskap: SMI

Ett lyckat Kamouflage-slag innebär att rollpersonen smälter samman med bakgrunden. Differensvärdet för Kamouflage dras från motståndarnas Upptäcka fara eller Finna dolda ting. Till skillnad från Gömma sig kan Kamouflage användas både av den som ligger gömd och den som smyger fram (man kan dock inte förflytta sig snabbare än Smyga).

Kunskap om takvägar

Typ: Sekundär

Yrken: Tjuv, Gentlemannatjuv, Hantlangare, Gillrare, Fixare

Grundegenskap: INT

Färdigheten ger kunskaper om en stads takvägar, vilka tak som är osäkra, vilka tak som leder vart, etc... Ett lyckat slag kan avgöra huruvida ett tak är säkert, om det finns ett lämpligt gömställe, var det är enklast att bryta sig in i ett hus från taket, vilken väg som är bäst om man måste fly snabbt, m.m. Fummel resulterar i att tjuven hamnar i en återvändsgränd, rasar genom taket eller halkar ned från taket.

Ljuga

Typ: Sekundär

Yrken: Alla Bardyrken, alla Lönnmördaryrken, alla Tjuvyrken utom Gentlemannatjuv, Lärd man, Sjöfarare

Grundegenskap: INT

Ljuga är färdigheten att komma på lögner som inte kan genomskådas. De kräver vanligen bakgrundsforskning och kunskaper om det man ljuger om, om en rollperson t.ex. ska ljuga om var han har varit krävs att han behärskar färdigheten Områdeskännedom. Ett färdighetsslag krävs i båda färdigheterna för att lögnen ska bli trodd. Ett perfekt slag i båda färdigheterna innebär att lögnen inte kan genomskådas på något sätt, ett perfekt slag i en av färdigheterna gör att lögnen kan genomskådas om någon forskar ordentligt, ett lyckat slag ger en trovärdig, men inte särskilt avancerad lögn, ett misslyckande genomskådas om någon har reda på det minsta fakta och ett fummel slutligen, avslöjar lögnaren för vad han är.

Provsmaka

Typ: Sekundär

Yrken: Alla yrken

Grundegenskap: INT

Färdigheten ger kunskaper i hur olika saker smakar och doftar, t.ex. kan gifter upptäckas, goda viner avsmakas

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

och blaskigt öl avslöjas. Ju sällsyntare en substans är desto svårare är det att bestämma vad det är för något, SL ger modifikationer från +20 till –20. Vissa substanser smakar och doftar mer än andra, återigen modifieras FV med allt från +10 till –10

Skugga

Typ: Sekundär

Yrken: Spelare, Gycklare, alla Lönnmördaryrken utom Giftmästare, Tjuv, Gentlemannatjuv, Ficktjuv, Tiggare, Stråtrövare, Hantlangare, Krigare, Utbygdsjägare

Grundegenskap: SMI

Med Skugga kan du förfölja någon på avstånd utan att denne upptäcker dig,
upptäcka att du är skuggad eller skaka av dig någon som förföljer dig. Det sista förutsätter att du inte spurtar för fullt, hoppar och klättrar vilt, detta styrs av färdigheten Fly. SL modifierar CL beroende på hur mycket folk det finns runt omkrig dig. SL slår ett slag varje gång den som skuggas gör något knepigt, t.ex. går in i en fullproppad bar, när SL vill ha mer stämning eller när minst fem minuter gått.

Ett misslyckat slag innebär att man mister kontakten med den som ska skuggas, ett nytt slag får göras, men denna gång med –10 i CL. Ett fummel innebär att man går vilse. Den skuggade får slå för PSY/2, Finna dolda ting, Upptäcka fara eller Skugga (vilket som är högst) för att upptäcka en förföljare. Misslyckas förföljaren med Skugga får den skuggade +5 i CL att upptäcka.

Slå medvetslös*

Typ: Sekundär

Yrken: Bedragare, Spelare, Lönnmördare, Spion, Kunskapare, Kultist, Tjuv, Gravplundrare, Gentlemannatjuv, Ficktjuv, Stråtrövare, Hantlangare

Grundegenskap: STY

Rollpersonen kan med hjälp av ett trubbigt föremål slå en motståndare medvetslös. Han måste ha möjlighet att träffa huvudet. Har motståndaren hjälm dras absorberingen från FV i Slå medvetslös. Om rollpersonen bara har sina bara händer sjunker FV till hälften. Den nedslagne får automatiskt 0 SP (se *Krigarens handbok*) i huvudet och svimmar under 1T100–FYS antal minuter (dock lägst fem minuter). Han förlorar inga KP.

Smyga osedd

Typ: Primär

Yrken: Alla yrken

Grundegenskap: SMI

Smyga osedd är en kombination av färdigheterna Gömma sig och Smyga, FV i färdigheten är medelvärdet av dessa två (avrundat nedåt). FV i Smyga osedd kan höjas oberoende av Smyga och Gömma sig, men om de färdigheterna höjs, så höjs även FV i Smyga osedd. För att upptäcka någon som använder Smyga osedd krävs antingen två lyckade eller ett perfekt slag för Finna dolda ting.

Spela död

Typ: Sekundär

Yrken: Lönnmördare, Kultist

Grundegenskap: PSY

Genom att Spela död kan rollpersonen näst intill koppla bort kroppsfunktionerna eller sänka dem till ett slags komatillstånd. Andningen blir omärklig, hjärt-, matsmältnings- och hjärnaktiviteten sänks till ett minimum. Kroppstemperaturen sjunker. Denna skendöd kan högst vara FV antal timmar och bestäms innan färdigheten används. Under den tid som personen Spelar död kan inget väcka honom ur dvalan. Han vaknar av sig själv efter att tiden gått ut ±30 minuter. SL bestämmer slumpmässigt tidsvariationen.

Färdigheten är riskabel och gör 1 KP i skada per timme, och varje timme slår SL för att se om man faktiskt dör på riktigt. Chansen är 1% x antal timmar, och man slår en gång varje timme. Om KP blir noll slutar färdigheten att fungera och man blir medvetslös, och måste dessutom lyckas med FYS mot 15 på motståndstabellen för att överleva.

Spåkonst

Typ: Sekundär

Yrken: Bard, Bedragare, Gycklare, Kurtisan, Fingerkonstnär, Magiker, Munk, Sjöfarare

Grundegenskap: PSY

Med denna färdighet kan man spå framtiden, kärleksliv, viktiga händelser, saker som hänt, m.m.. Vilken spåmetod man använder är valfritt, det finns mängder av varianter. Några av dessa är att spå med hjälp av kort, studera vädret, läsa handflator, läsa teblad, tolka ansiktsformer, skåda i kristallkula, osv... Hitta gärna på en helt egen spåkonst. Färdigheten bygger mycket på iakttagelser, hur kunden är klädd, vilka förväntningar han har, etc...

Ett lyckat slag ger information som kunden önskar höra (du kommer att möta en kurvig främling med mörkt långt hår och vackra bruna ögon), ett misslyckande låter kunden höra sådant han inte vill höra, ett perfekt slag berättar något sant som kommer att inträffa och ett fummel gör kunden uppretad och ilsken. Endast en fråga kan besvaras per färdighetsslag. I allmänhet tar spåmannen/gumman 1T6 sm per spådom. Alla tärningsslag slås dolt. Tips till SL: låt vissa spådomar *vara* sanna, och utnyttja det i äventyr.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Strid i mörker*

Typ: Sekundär

Yrken: Alla Lönnmördaryrken, Tjuv, Gravplundrare, Gentlemannatjuv, Hantlangare

Grundegenskap: PSY

Konsten att slåss i mörker eller halvmörker. Ett lyckat slag för Strid i mörker gör att rollpersonen inte har några avdrag alls från CL i halvmörker, som fackelsken eller månljus. I kolmörker får han –5 i CL.

Tigga

Typ: Sekundär

Yrken: Bedragare, Ficktjuv, Tiggare

Grundegenskap: PSY

Med denna färdighet kan man tigga småmynt, få allmosor och förbättra sina blessyrer så att de ser mycket hemskare ut. Ett slag med färdigheten får göras per timme, ett lyckat resultat ger 1T10 kopparmynt, ett perfekt ger 1T6 sm och ett fummel innebär att ett par vakter eller busar ger tiggaren ett rejält kok stryk. SL får modifiera CL beroende på var färdigheten utövas, i fattigkvarteren är chansen ganska låg medan vid ett välbesökt torg är den högre. Färdigheten kräver viss förberedelse, trasiga och skitiga kläder, en tiggarskål och att tiggaren själv ser ömklig ut.

Tortyr

Typ: Sekundär

Yrken: Alla Lönnmördaryrken, Tjuv, Hantlangare, Krigare, Lärd man, Magiker

Grundegenskap: INT

Tortyr kan användas på huvudsakligen två sätt, dels för att skada någon fysiskt och psykiskt, dels för att tvinga ur offret information. Ett lyckat slag gör 1 poäng i skada, ett misslyckat 1T4, ett fummel dödar offret och ett perfekt slag ger ingen skada alls. Ett slag per timme kan göras, men för det mesta är intervallen längre. Varje lyckat slag tvingar offret att avlägga en bekännelse, ett perfekt slag ger hela sanningen och ett misslyckande ger ingen information alls. Offrets PSY minskar med ett poäng varje gång. Offret kan försöka uthärda om ett PSY-slag lyckas, i så fall kan han fritt ljuga eller neka att svara på frågor. För att använda färdigheten krävs utrustning av olika slag; en helt utrustad kammare med järnjungfru, glödande kol, sträckbänk, komplett uppsättning knivar och tänger m.m. ger +5 i CL.

Hjältar förväntas inte använda sig av tortyr, om så är fallet minskas deras HP med 1T6 poäng och deras rykte ökas med samma summa. Hjälten blir nu känd för sina hemska metoder.

Utbrytarkonst

Typ: Sekundär

Yrken: Bard, Fingerkonstnär, Gycklare, alla Lönnmördaryrken utom Giftmästare, Gillrare, Krigare

Grundegenskap: SMI

Med Utbrytarkonst kan rollpersonen ta sig ur hårt bundna rep, tränga sig genom smala sprickor eller lirka sig ur fot- och handbojor. Genom att spänna muskler när rollpersonen blir bunden är det lättare att ta sig ut, eller koppla armar och ben ur led så kan han ta sig loss. SL ger modifikationer på slaget beroende på hur svår situationen är. Ett fummelslag innebär att man ohjälpligt sitter fast och har skadat sig (1T3 eller vad SL anser rimligt), medan ett lyckat slag innebär att man kommer loss efter ett antal minuter motsvarande differensvärdet. Naturligtvis kan någon upptäcka om man försöker bryta sig fri.

Modifikationer

Lätt (lösa rep, 25 cm öppning)	+10
Fick tid att spänna muskler och förbereda sig (dvs. ej medvetslös, etc...)	+3
Normalt (medelhårda rep, 21 cm öppning)	±0
Svårt (hårda rep, stålvajer, kedjor, 18 cm öppning, handbojor)	–10
Mycket svårt (extremt hårda rep, fotbojor, 15 cm öppning)	–20

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

STRID OCH VAPEN

Det finns flera nya regler för strid och vapen. Vissa kan användas till 100% endast med *Krigarens handbok*, se denna för mer om smärtpoäng (SP), strypning, detaljerade strider, osv…

VAPEN

Vapentabellerna innehåller många nya vapen och några gamla, den gemensamma nämnaren är att de utgör tjuvens och lönnmördarens främsta vapen och redskap. Tabellen visar först vilken vapenfärdighet de listade vapnen tillhör och sedan själva vapnen. Många av dem är olagliga i vissa samhällen eller visar tydligt att man är tjuv eller lönnmördare. Ett gott råd är att hålla dessa gömda för andra.

NAMN	SKADA	SP	STY	LÄNGD	VIKT	BV	PRIS
Slagsmål							
Knogjärn el. stålhätta	+1	+1	1	0	0,5	—	20
Knogjärn el. stålhätta m. spikar el. knivblad	+1T3	+1	1	0	0,5	—	70
Knogjärnsdolk	+1/1T4	+1+1/1T3	1	0	1	9	110
Dolkar							
Dolk	1T4+1	1T3	1	0	0,5	9	70
Basilard	1T6	1T4	5	0	1	15	300
Testikeldolk	1T6	1T3	1	0	0,5	15	75
Parerdolk	1T4+1	1T3	1	0	0,5	15	80
Stilett	1T3	1T3	1	0	0,25	5	50
Rustningsdolk	1T4/1T4+2	1T3	1	0	0,5	7	120
Dubbeldolk	1T4+1	1T3	1	0	0,5	9	100
1-H Krossvapen							
Blydagg	1T2	1T4	1	0	0,5	—	20
Lönnmördarvapen							
Tigerklor	1T4+1	1T3	1	0	0,5	5	80
Lönnmördarnål	1T4+1	1T2	1	0	0,25	5	30
Fingerknivar	1T3	1	1	0	0,1	—	50
Strypsnara	1T3	1T3	1	0	0,1	—	20
Värjbrytare							
Värjbrytare	1T4+1	1T3	1	0	0,5	9	130
Fångstpåle							
Fångstpåle	Spec.	Spec.	12	2	9	11	140

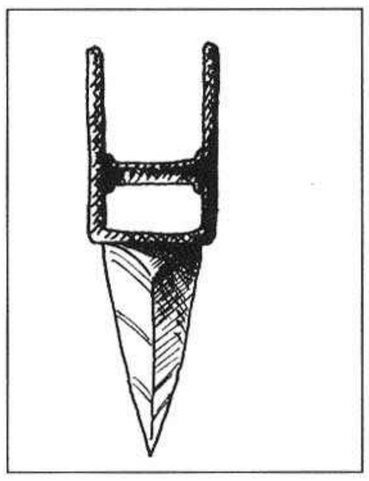
Armborst	*Skada*	*SP*	*STY*	*Räckv.*	*Vikt*	*Laddn.*	*Pris*	*PV*
Armborstpistol	1T6+1	1T4	12/6	20 m	1,8	2 SR	1,600	1/1

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Förklaring av nya vapen

De nya vapnen beskrivs kortfattat med utseende och användning och specialfunktioner. För att underlätta är de uppräknade i bokstavsordning och inte vapenkategori.

Basilard

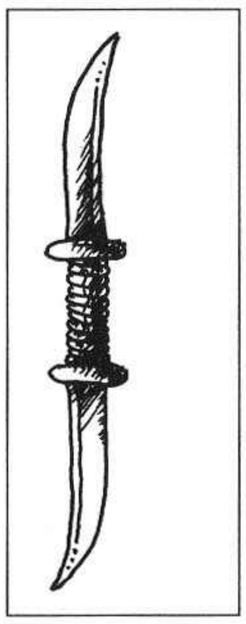


Detta vapen ser ut som ett H med själva klingan fastsatt på bokstavens ena tvärstapel; grepphandtaget sitter i mitten skyddad av de längsgående stängerna i sidled. Något större än en vanlig dolk, nästan som ett kortsvärd. Används som stöt- och skärvapen.

Blydagg

En tygpåse, stor som en strumpa, fylld med sten eller blytyngder. Kan användas till färdigheten Slå medvetslös.

Dubbeldolk

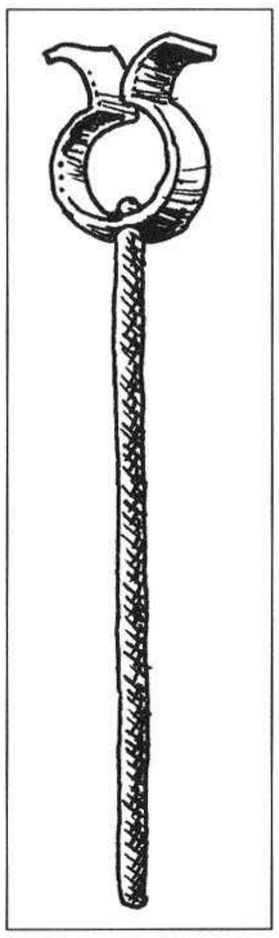


Denna dolk har två blad, ett uppåt och ett nedåt, och kan därför snabbt användas till både hugg och stötar.

Fingerkniv

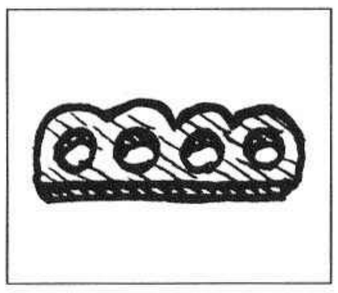
Fingerknivar är små dolkblad som sätts fast under naglarna och används för att överraska en fiende. Brukligt är att ha dessa knivblad på åtminstone ena handens alla fingrar. De utgör inget effektivt vapen men används ofta av lönnmördare som vill chocka sitt offer eller skrämmas.

Fångstpåle

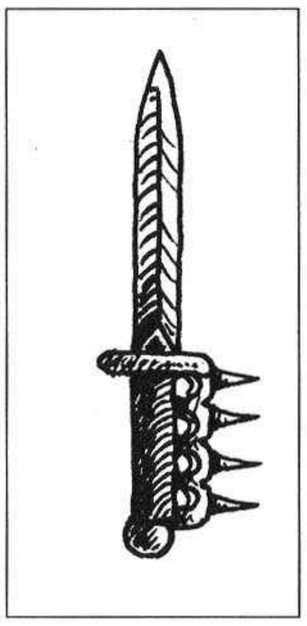


Den medeltida ordningsmakten använde detta vapen mot brottslingar, antingen för att gripa dem eller för att hålla dem på avstånd. Gripklon riktas mot offrets hals. När något slår i klons insida fjädrar den samman och sluts. De två skänklarna hakar i varandra. Vakten har nu sitt offer i en tämligen utsatt position. Fångstpåle är en egen färdighet som inte ger minus i CL för att träffa halsen (kroppsdelen huvud). Ett fångat offer kan försöka slita sig loss om han övervinner vaktens STY+FV i Fångstpåle med sin STY på motståndstabellen. Fångstpålen används med två händer.

Knogjärn och stålhätta



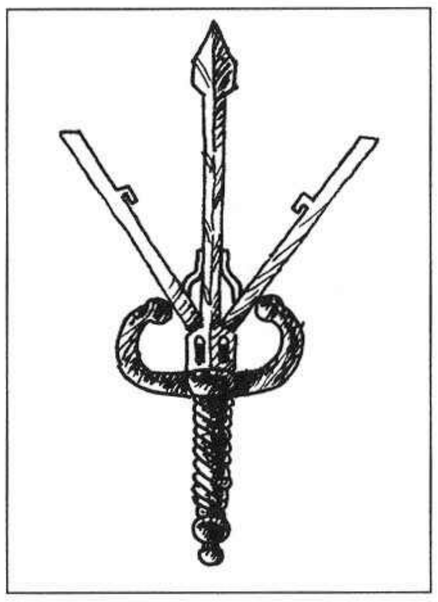
Knogjärn skyddar handen och ger extra skada, stålhättan är fastsatt i en sko och skyddar fotens främre del samtidigt som den ger extra skada. I vissa fall kan knivblad eller spikar förekomma på dessa anordningar, särskilt lönnmördare brukar använda sådana.



Knogjärnsdolken kombinerar färdigheterna dolk och slagsmål och utgörs av en dolk med en knogskyddsanordning. Den kan antingen användas som dolk eller som knogjärn. Knogjärnsdolken kan även förekomma med spikar och kostar då 40 sm mer.

Parerdolk

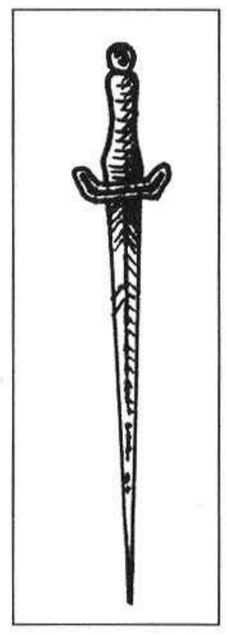
Dolken har två sidoarmar som hålls på plats av ett dragband insatt i den mellersta klingan. Den är försedd med två metallfjädrar vid klingans fäste. När dragbandet dras samman öppnar fjädrarna de bägge sidoarmarna, som stöds mot ändarna på den böjda parerstången. På så sätt bildas en gaffel som gör det lättare att fånga upp motståndarens klinga. Parerdolkens gaffel ger +3 i CL vid parering.

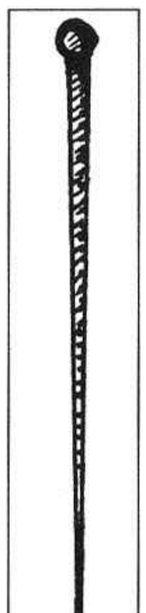


Gaffeln kan också öppnas först i såret hos motståndaren efter en lyckad attack. Skadan slits då upp och blir större. Skadan ökas med 1T4 KP, 1T2 SP.

Rustningsdolk

En dolk med mycket tunt blad för att lättare kunna genomtränga metallrustningar vid skarvar och öppningar. Dolken måste smidas av en mästersmed på ett speciellt sätt så att bladet blir extra starkt och uthålligt. Den gör 1T4 i skada i vanlig strid, men 1T4+2 om offret överraskas (t.ex. ett hugg i ryggen) eller om offret inte kan försvara sig ordentligt (t.ex. vid 'brottning' eller fasthållning).





Nålar

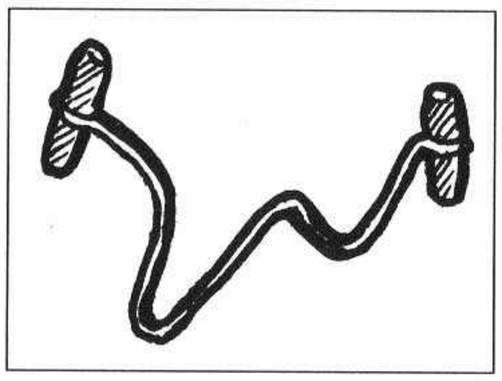
En lång, smal och sylvass nål som ofta används av kvinnliga lönnmördare som en del av klädseln, t.ex. instucken i en hatt eller hårknut. Ett vapen som lätt går att gömma.

Stilett

En mycket smal, sylvass dolk med egg på båda sidorna. Utan parerstänger. Mycket populär hos tjuvar och lönnmördare, lättare att gömma och billigare än en vanlig dolk.

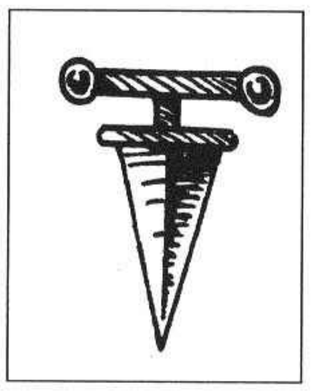


Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Strypsnara

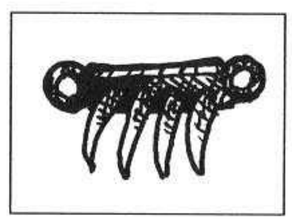
Regler för strypning finns i *Krigarens handbok*; saknar du den kan följande regler användas: Strypsnara är en egen färdighet och ett lyckat slag mot en fiende betyder att denne är hjälplös om han inte kan slå under sin STY–din STY med 1T20. Hans STY minskar med ett för varje SR och hans KP minskar med 1T3 poäng per SR. Skadan räknas både från totala KP och från huvudet. När KP i huvudet nått noll förlorar offret medvetandet. Att strypa någon med bara händerna är svårare. Offret får slå på motståndstabellen varje SR, STY mot STY för att ta sig loss.



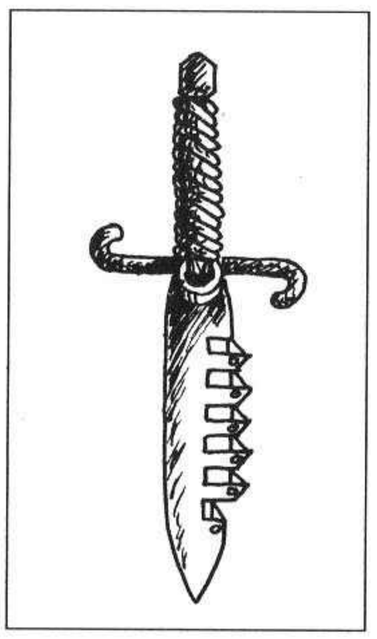
Testikeldolk

En bred, kraftig dolk med testikelformat parerskydd och trekantig klinga. Lämplig att bryta sig genom ringbrynja. Används regelmässigt av lönnmördare.

Tigerklor



Tigerklor utgörs av ett handtag med flera vassa knivar fastsatta. När man håller i vapnet med knuten hand sticker knivbladen ut mellan fingrarna. En annan variant är med knivbladen fastsatta på en handskes översida. Fördelen med detta är att handen kan användas till något annat, t.ex. att hålla i en dolk.



Värjbrytare

En dolk med brett bladliknande klinga vars ena sida är försedd med djupa skåror och hullingar. Genom att kroka fast motståndarens klinga med hullingarna och sedan bryta till med en kraftig handrörelse kan det fångade vapnet gå sönder. Svärd och bladvapen som inte får vara större än ett bredsvärd kan brytas sönder. Sätt motståndarens vapens BV och mot din STY på motståndstabellen. Ett lyckat slag innebär att klingan bryts av, vid fummel går värjbrytaren av.

Armborstpistol

Armborstpistolen är ett slags miniatyrarmborst. Trots sin storlek är den ganska tung, då de flesta delarna är av järn och stål. Vapnet fattas med en hand (kräver STY 12) eller med båda händerna (STY 6). I det senare fallet får man +1 i CL att träffa. Pilarna är av stål och är ungefär 20 cm långa, tio pilar väger två kg och kostar 90 sm. Oladdat väger vapnet 1,8 kg (2,0 kg laddat). Armborstpistolen favoriseras av lönnmördare p.g.a. sin ringa storlek.

PILVARIANTER

En mängd varianter av en vanliga pilen finns; gemensamt för dem som är uppräknade här är att de oftast är svåra att göra och kräver expertkunskaper samt är dyra att köpa.

Eldpilar

Det finns flera slag av eldpilar, den vanligaste varianten är en vanlig pil med spetsen inlindad med trasor indränkta med lättantändlig vätska (nästan ren alkohol). Den är enkel att tillverka men brinner inte särskilt bra. Det är 60% chans att den slocknar, 85% chans vid extremt långa avstånd. Pilen gör en poäng mindre i skada men gör eldskada istället. 2 sm/st.

En annan variant är en specialdesignad pil med en liten gallerbur av metall längst fram vid spetsen. I denna bur packas tygtrasor, brännbart ämne och dränks sedan in med ren alkohol. Buren ger vindskydd och elden slocknar inte lika lätt (45% chans). Vid långa avstånd är chansen 70%. Pilen gör bara eldskada. 10 sm/st.

En ovanlig eldpil har en bräcklig behållare istället för spets, som innehåller stark alkohol. Virat runt behållaren är tygtrasor indränkta med brännbart ämne. När hettan blir för stark, eller när pilen träffar målet, exploderar behållaren. Det är 50% chans att pilen slocknar, 25% chans att den exploderar i förtid men 25% chans att den fungerar perfekt. Pilen gör ingen vanlig skada, men gör dubbel eldskada istället under 1T4 SR. 10 sm/st.

Roterande pil 2 sm/st

Denna pil är formgiven för att bryta genom rustning: spetsen är smal, mycket spetsig och tunn. Fjädrarna är vridna snett så att luftmotståndet får pilen att skruva sig genom luften. Pilen gör ett poäng extra i skada. Används reglerna för penetreringsvärde gör pilen normal skada men har PV på 5/3. Se *Krigarens handbok*.

Klubbpil 2 sm/st

Pilens spets är utbytt mot en klubba som kan knocka en fiende medvetslös utan att döda honom. Beräkna skadan som vanligt men halvera resultatet, detta är den verkliga skada offret tar. Träffas huvudet sätts den framslagna skadan mot totala KP på motståndstabellen. Ett misslyckat slag får offret att knockas och förlora medvetandet under (antalet förlorade KP) minuter. Ett medvetslöst offer kan väckas efter 1T6 SR av upplivningsförsök, t.ex. att hälla vatten över huvudet, klappa den medvetslöse på kinderna... Ett lyckat Första hjälpen gör detta automatiskt.

Pil med hullingar 3 sm/st

Denna pil har ett par vassa krokar vid spetsen som gör att den inte kan dras ut ur sår utan att förorsaka extra skada. Den gör ett poäng i skada (KP/SP) om man drar ut den och misslyckas med ett Första hjälpen eller liknande färdighet.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Giftpil 4 sm/st

Pilens spets har skåror och ihåligheter där gift lätt kan appliceras i större mängder. SL kan ge giftet modifikationer p.g.a. större doser, t.ex. öka giftets STY, dess verkningar, etc...

Repskärande pil 2 sm/st

Den repskärande pilens spets liknar en halvmåne med spetsarna framåt. Den är mycket vass och ypperligt lämpad att skära av rep, t.ex. när någon ska hängas eller klättra över en mur. CL att träffa smala mål ökas med 3, men avstånd, vind, mörker m.m. minskar chanserna rejält.

Den används även i fiske men då med en liten metallring vid spetsen med en tunn tråd att hala in pilen med.

Reppil 2 sm/st + kostnad för rep

Denna pil har en liten metallring vid spetsen vid vilken ett tunt rep kan fästas. Räckvidden på pilen minskar dock till en tredjedel. Pilen kan användas till att hala in saker, kanske hjälpa en vän som fastnat på ett tak (denne tar då repet, förankrar det och kan klättra ned).

Krokpil 10 sm/st + kostnad för rep

Krokpilen liknar reppilen, men har istället för en spets en änterhaksliknande krok. På detta sätt kan bågskytten klättra upp för, t.ex., en mur. Repet måste vara av ypperlig kvalité, så pass att det håller för en vältränad person.

Visslande pil 4 sm/st

Spetsen på denna pil har ett eller flera hål genom vilka luften susar snabbt när pilen avlossas. Ett surrande, pipande eller visslande ljud uppstår som klart och tydligt kan höras. Denna pil är inte skapad för att döda, utan snarare för att skrämmas, signalera eller jaga någon.

DETALJERADE TRÄFFOMRÅDEN

Dessa regler för strid är något mer komplicerade än de i *Drakar och Demoners* regelböcker, men mer realistiska. De bör endast användas vid rätt tillfällen, när det passar med detaljerade träffområden, då striderna tar något längre tid. Det är upp till både spelarna och SL att avgöra om systemet ska användas vid ett givet tillfälle, kanske slutstriden mot fiendearméns härförare eller liknande envig.

Detaljerade träffområden baseras på det detaljerade stridssystemet i *Drakar och Demoners* regelböcker vilket måste användas. Detta system ger möjligheten att mycket specifikt attackera ett visst område av motståndarens kropp. Att sikta på ett visst träffområde ger –5 i CL, och att sikta på ett specifikt delområde ger –10. Viktigt att avgöra är hur mycket av kroppen ev. rustning skyddar; exempelvis skyddar de flesta hjälmar inte ansiktet eller halsen.

Kolumn A används vid vanliga närstridsattacker, kolumn B för avståndsvapen och för anfall då motståndaren inte kan försvara sig, t.ex. vid attacker i ryggen.

Träfftabellen

A 1T100	B 1T100	Delområde	Träffområde
01	01-02	Fot	Ben
02	03-05	Vrist	Ben
03-05	06-11	Underben	Ben
06-08	12-17	Knä	Ben
09-26	18-25	Lår	Ben
27-40	26-30	Höft	Ben
41-55	36-50	Mage	Mage
56-59	51-75	Bröstkorg	Bröstkorg
60-68	76-77	Hand	Arm
69-72	78-81	Underarm	Arm
73-78	82-85	Armbåge	Arm
79-85	86-90	Överarm	Arm
86-90	91-95	Axel	Arm
91-95	96	Hals	Huvud
96-97	97-98	Ansikte	Huvud
98-00	99-00	Skalle	Huvud

SKADORS EFFEKTER

Används dessa regler sätts regler för minskade CL p.g.a. skador i *Drakar och Demoners* regelböcker ur spel (sid. 19). CL-minskningar gäller naturligtvis bara nämnda kroppsdel, t.ex. skador i foten minskar CL för sparkar, skador i underarmen (svärdshanden) minskar CL för vapenattacker. Skador på bröstkorg och mage ger hinder för t.ex. brottning, fasthållning, stridskonster, akrobatik, etc... Skador på huvudet ger minus på *alla* CL. CL-minskningarna varierar från delområde till delområde beroende på att de är mer eller mindre tåliga. Använd sunda förnuftet när du bedömer olika färdigheter.

Vissa CL-minskningar är temporära, de är kumulativa med de andra CL-minskningarna men försvinner efter 1 SR. Detta gör att CL kan minska mycket drastiskt under korta tider. Använder du inte systemet med smärtpoäng (SP) kan du helt enkelt låta SP vara lika med antalet förlorade KP fast du inte räknar med den senare.

T.ex. ger ett slag som gör två KP i skada mot knäskålen totalt –6 i CL samt –2 i CL, summeras till –8 i CL under 1 SR, följande SR ger –6 i CL. I *Drakar och Demoners* regelböcker skulle denna skada endast ge –4 i CL. Ett slag på underarmen som gör 2 KP i skada ger däremot endast –2 i CL medan det tidigare gav –4 i CL enligt *Drakar och Demoners* regelböcker.

- **Fot.** Varje SP minskar förflyttningen med 1 under 1 SR. Varje förlorad KP ger –2 på förflyttningen till dess

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

att skadan är läkt. Varje förlorad KP minskar CL med 1 till dess att skadan är läkt.

- **Vrist.** Varje förlorad KP ger –1 på förflyttningen till dess att skadan är läkt. Varje förlorad KP minskar CL med 3 till dess att skadan är läkt. Varje SP minskar CL med 1 under 1 SR.
- **Underben.** Varje förlorad KP ger –1 på förflyttningen till dess att skadan är läkt. Varje förlorad KP minskar CL med 1 till dess att skadan är läkt.
- **Knäskål.** Varje SP minskar förflyttningen med 1 under 1 SR. Varje förlorad KP minskar CL med 3 till dess att skadan är läkt. Varje SP minskar CL med 1 under 1 SR.
- **Lår.** Varje förlorad KP ger –1 på förflyttningen till dess att skadan är läkt. Varje förlorad KP minskar CL med 1 till dess att skadan är läkt.
- **Höft.** Varje förlorad KP ger –1 på förflyttningen till dess att skadan är läkt. Varje förlorad KP minskar CL med 3 till dess att skadan är läkt. Varje SP minskar CL med 1 under 1 SR.
- **Mage.** Varje förlorad KP minskar CL med 1 till dess att skadan är läkt.
- **Bröstkorg.** Varje förlorad KP minskar CL med 1 till dess att skadan är läkt.
- **Hand.** Ett halverat SMI-slag måste göras för att inte tappa det man håller i handen. Når KP noll har 1T6 fingrar skurits av eller krossats totalt. Vid resultatet 6 har inte sex fingrar förstörts utan själva handen. Varje förlorad KP minskar CL med 3 till dess att skadan är läkt. Varje SP minskar CL med 1 under 1 SR.
- **Underarm.** Varje förlorad KP minskar CL med 1 till dess att skadan är läkt.
- **Armbåge.** Varje förlorad KP minskar CL med 3 till dess att skadan är läkt. Varje SP minskar CL med 1 under 1 SR.
- **Överarm.** Varje förlorad KP minskar CL med 1 till dess att skadan är läkt.
- **Axel.** Varje förlorad KP minskar CL med 3 till dess att skadan är läkt. Varje SP minskar CL med 1 under 1 SR.
- **Hals.** Varje förlorad KP minskar alla CL med 1 till dess att skadan är läkt.
- **Ansikte.** Varje förlorad KP minskar alla CL med 3 till dess att skadan är läkt. Varje SP minskar alla CL med 1 under 1 SR. Om huvudets SP når noll är det 75% chans att näsan har krossats, når KP noll är det en chans (slå 1T4) för (1) ett imponerande ärr, att (2) näsan eller (3) ett av öronen kapats eller (4) ett ymnigt sår i hårfästet som blöder så att synen hindras (–1 på alla CL, CL i Finna dolda ting halveras).
- **Skalle.** Varje förlorad KP minskar alla CL med 3 till dess att skadan är läkt. Varje SP minskar CL med 1 under 1 SR.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

BROTTSORGANISATIONERNA

Nedan presenteras fem olika brottsorganisationer, sammanslutningar av tjuvar, lönnmördare, kultister, hälare, lömska typer, brutala busar och övriga. De är Kharynos, Lönnmördarnas skrå, Sekten, Tiggarnas gille och Tjuvarnas gille. Det är schematiska beskrivningar då de finns utspridda runt hela världen i en eller annan form, men grundtankar och grundläggande organisation finns med.

KHARYNOS

Kharynos (av nidl. Qarhinosh, *klanen*) är en organisation av familjer, med ett överhuvud och de övriga familjemedlemmarna som underhuggare, ledare, tränare, lärare, osv. De sysslar inte enbart med brottslig verksamhet utan består av handelshus, affärer, hantverkare, banker och andra lagliga affärer.

Man föds in i Kharynos och har ständigt släktens ära att försvara. Det anses som en stor heder om en av överhuvudena bjuder in en utomstående att bli medlem, en handling som närmast för tanken till adoption.

Kharynos bildades först 469 e.O. i Felicien av flyktingar från Nidland. De knöt ihop sina familjer för att lättare kunna överleva i det nya landet, för att känna trygghet och ha kvar en förankring med hemlandet. De behandlades inte särskilt väl av befolkningen när de började med handel, öppna små butiker eller sälja hantverk utan tvingades att fly undan till ett visst kvarter eller i utkanten av staden. Ungefär då började de idka småbrottslighet parallellt med den lagliga handeln, vilket senare ledde till att de började fruktas och på så sätt vann respekt. Kharynos delades ett flertal gånger och verksamheten spred sig över landet och till nya länder.

ORGANISATION

Överhuvuden

Organisationen är hierarkisk, med överhuvudena samlade i ett slags råd. Detta råd leds av den främste, men oroligheter och spänningar hör till vardagen. Ibland splittras toppen och nya familjer bildas, då ofta i fejd med varandra.

Specialisterna

Under överhuvudena finns specialisterna, dugliga medlemmar som är framstående inom något speciellt område. De kan vara nästan allt, från lönnmördare till bedragare, från gentlemannatjuv till helare, hantverkare till magiker, osv.

Döttrar och söner

Den stora massan utgörs av vanliga medlemmar, de antas vara ärliga mot familjen, hedra den och vara aktsam mot alla inom den. De utgörs av alla sorter, vanliga hederliga bönder, vaktsoldater, krigare, köpmän, springpojkar, sillförsäljare, fiskare, osv.

De får betala omkring en tiondel av sina inkomster till Kharynos, men är i gengäld en del av familjen.

VERKSAMHET

Till ungefär hälften utgörs Kharynos affärer av lagliga företeelser, men den resterande delen är mer eller mindre förbjuden. Varje gren leds av en specialist, exempelvis leds lönnmord och spioneri av den främste av Kharynos mördare.

Lönnmord är inte särskilt vanligt men Kharynos har en eller flera medlemmar som är specialister. De används dock oftare som livvakter åt överhuvudena, som spioner eller kunskapare. Lönnmördare hyrs annars helst från lönnmördarnas skrå.

Beskyddarverksamheten är mycket utvecklad, bl.a. då detta var just en av de första olagliga verksamheterna Kharynos sysselsatte sig med. Vanligen utgörs beskyddarna av vanliga medlemmar, stora starka busar utan alltför stor fantasi. Det är trots allt ett enkelt jobb.

Droghandel förekommer, Kharynos har en egen giftmästare som producerar beroendeframkallande gifter. Dessa droger säljs enbart utanför familjen, men det händer att de egna medlemmarna missbrukar dem.

Olaglig handel i stort är ett omfattande område, man spionerar på andra handelshus, utpressar köpmän, säljer olagliga saker, smugglar slavar och kontraband, osv. Detta fungerar som ett komplement till den lagliga handeln som Kharynos driver, fast i regel går dessa ihop så att det är svårt att se någon skillnad.

Mutor, utpressning och hot är vanligt, särskilt mot mot lagmän, vissa köpmän, magikernas gille, och härskaren. Allt för att Kharynos verksamhet ska fungera som smort, utan protester från konkurrerande tjuvgillen, köpmän och handelshus. Man tar väl hand om de egna medlemmarna och försöker alltid hjälpa en fasttagen medlem att inte dömas eller få ett straff, om medlemmen förtjänar det.

Träning av de egna medlemmarna upptar en stor del av Kharynos tid.

Specialisterna tjänstgör som lärare och en medlem inom Kharynos kan få gratis träning under ett år i olika konster. Maximalt kan 72 EP förvärvas om alla tärningsslag lyckas. Extra träning kostar minst 8000 sm per år om man inte har utmärkt sig utomordentligt.

HÖGKVARTER

Kharynos har flera högkvarter, minst ett för varje familj och en speciell samlingsplats vid rådsmötena. Detta gör att ordningsmakten har svårt att slå till mot rätt ställe. I allmänhet utgörs högkvarteret av en medlems praktfulla

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

hus, nere i källaren som inte sällan är mycket rymlig. Man litar på att mutor till ska hålla borta lagen från dessa platser varför det ofta är väl känt i den undre världen var Kharynos har sina högkvarter. Ingen brukar våga angripa dem av rädsla för hämnd.

Fiender och rivaler

Kharynos har en mängd fiender, först och främst olika handelshus som tar lagen i egna händer och använder legosoldater. De övriga brottsorganisationerna, i synnerhet då tjuvgillet som sysslar i stort med samma saker, är också bittra fiender till organisationen.

Den största fienden är emellertid de egna medlemmarna; regelbundet uppstår blodiga strider inom familjerna i kampen om makten.

LÖNNMÖRDARNAS SKRÅ

Lönnmördarnas skrå är en liten men mycket mäktig brottsorganisation, den förekommer endast i de större städerna. De arbetar tillsammans med tjuvgillet och Kharynos sporadiskt när dessa vill ta deras tjänster i anspråk. Lönnmördarnas skrå sysslar enbart med lönnmord av olika slag, spioneri och agentverksamhet. Härskare och kungar har enligt illasinnade men ibland sanna rykten även anlitat dessa tjänster för att bli av med irriterande uppkomlingar och hot.

Organisation

De flesta skrån är uppbyggda på liknande sätt. Lönnmördarnas skrå är litet i medlemmar räknat, men stort med hänsyn till den makt det förfogar över. Den har en strikt hierarki där medlemmarna först blir noviser eller lärjungar efter hårda inträdesprov och får sedan avancera till torped, strupskärare, lönnmördare, lärare för att slutligen kunna bli mästare.

Åldermannen

Åldermannen är centralfiguren i lönnmördarnas skrå, han som leder, planerar och ser till att allt flyter. Vanligtvis är det åldermannen själv som en gång i tiden startat skrået eller själv tagit över makten efter en blodig inbördes strid i ledningen. Han är en mycket kompetent lönnmördare som besitter stora kunskaper inom vitt skilda områden. Eftersom interna strider förekommer är åldermannen av hälsoskäl ständigt paranoid, maten kan vara förgiftad, mördare kan vänta över allt, fällor kan gillras, etc... Han omger sig med fanatiskt lojala livvakter, har ett mycket väl skyddat hem och utsätter aldrig sig själv för några medvetna risker.

Mästare

Den näst högst rangen utgörs av mästare, lönnmördare som avancerat så långt det går inom skrået utan att behöva inkräkta på åldermannens suveränitet. De är verkliga mästare i lönnmordets konst, de behärskar flera tekniker, är mästare med vapen, kan förklä sig, osv.

Inom skrået brukar endast en handfull mästare finnas, många lämnar nämligen skrået för att finna ny verksamhet långt borta någon annanstans. Ofta kan de få en lönande anställning som spion eller agent hos en konspiratorisk härskare.

Lärare

Lärare utgörs av mycket kompetenta lönnmördare, de har nått stora kunskaper inom yrket och tillåts att lära upp de nya lärjungarna. De leder en hård och skoningslös träning som ger grunderna och insikter i de mer avancerade konsterna. Förutom lärarrollen tar de sig an de flesta lönnmördaruppdragen som kräver något. De verkligt svåra fallen tar sig mästarna an efter det att läraren rekognoscerat och gjort bakgrundsforskning.

Det finns omkring tio till trettio lärare inom ett normalstort skrå.

Lönnmördare

Efter några lyckade uppdrag som strupskärare och intensiv träning erhåller lönnmördaren titeln lönnmördare och får nu ensam utföra uppdrag eller leda operationer. Rollpersoner med yrket Lönnmördare startar med rangen lönnmördare. De måste betala 10% av alla inkomster till Skrået oavsett var pengarna kommer från.

Strupskärare

Efter det att torpeden har kvalificerat sig skickas han ut på sitt första uppdrag med minimala instruktioner från skrået. Vanligtvis övervakas han av en av mästarna eller av åldermannen själv, för detta första uppdrag är examensprovet. Lyckas allt blir han godkänd och upptas i skrået som en fullvärdig medlem.

Strupskärarna skickas i regel ut i gäng på uppdrag, några håller vakt, någon gör en skenmanöver eller distraktionshandling medan en utför själva dådet. De anses ej ännu som riktigt fullärda utan återvänder då och då till speciella träningsbaser för att läras av lärare eller en mästare. Strupskäraren får behålla hälften av alla sina inkomster, resten betalas till skrået.

Torped

Efter att ha fullgjort novisskapet upphöjs noviserna till torpeder, underhuggare som får utföra småuppdrag, vara med på större operationer som utkik eller något liknande. De har enkla uppgifter och tränas i rutinuppdrag, vilka de måste behärska för att bli riktiga lönnmördare. Torpeden har ingen egentlig inkomst utan försörjs helt och hållet av skrået.

Lärjungar

Lärjungar är blivande lönnmördare om de har tillräckligt mycket tur, skicklighet och vilja. Här sållas alla bort som inte passar (dvs. de med för låga grundegenskaper) och många klarar inte av den hårda träningen med inslag av livsfarliga element. Man ges en grundläggande utbild-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ning under första fasen, under andra fasen fördjupar man kunskaperna inom några speciella områden (det kan vara skråets speciella färdigheter, vapentekniker, etc.) och under tredje och sista fasen får lärjungen tillsammans med läraren vara med i praktiken, se och dra slutsatser vid riktiga fall.

Lärjungen har ingen inkomst alls utan alla vinster tas hand om av skrået.

Verksamhet

Lönnmördarnas skrå sysslar inte enbart med mord utan med en mängd olika saker. De utbildar spioner, giftmästare, speciella kunskapare och ibland tränar de andra som betalar väl. Kultister och speciellt utvalda soldater ur kungens sold som vill lära sig grundläggande tekniker i lönnmord och spioneri utbildas, men mot bra betalning. Skrået lär aldrig ut det mest avancerade (dvs. färdigheter som är mycket speciella, och andra till högst FV 13). Det kostar 10.000 sm att träna under ett år och eleven kan maximalt få 72 EP under denna tid. Eleven har två månader ledigt, en på våren och en på hösten. Med de rätta kontakterna kan dock inträdesavgiften bli lägre.

Skråets giftblandare säljer sina dekokter till tjuvar och andra som betalar bra, inte sällan under täckmanteln alkemist, örtkännare eller apotekare.

Spionservicen är utvecklad så att vem som helst med bra kontakter och mycket pengar kan ta reda på nästan vad som helst om vem som helst. Både spioner och kunskapare utnyttjas inom detta område. Ibland ger skrået medvetet falsk information, särskilt om de ombeds spionera på en allierad eller en inom skrået! Vanlig täckmantel är Äventyrare.

Men lönnmord utgör deras största inkomstkälla, och den hugade kan välja mellan olika varianter. Lönnmord som ser ut som hjärtattacker, sjukdomar eller på något annat sätt verkar vara olycksfall. Terrordåd, fasansfulla mord med groteska detaljer där offren mer eller mindre slaktas rituellt för att skrämma och uppröra. Giftmord av olika sorter, gift i mat och dryck, gaser, kontaktgift på dörrhandtag, gift som måste ges upprepade gånger, gift som måste ges vid flera tillfällen med olika komponenter varje gång, osv... Den sista giftmetoden möjliggör bl.a. ett perfekt alibi, giftmördaren kan äta samma mat som offret då endast en av komponenterna finns i maten.

Högkvarter

Skrået har flera högkvarter, alltid undangömda, kanske långt ute i vildmarken som träningsläger, i källaren till ett nedgånget hus i slumkvarteren eller under ett respekterat tempel. Högkvarteret är alltid skyddat av vakter, lömska fällor, lösenord, koder, osv. Allt för att skydda skrået från konkurrenter och stadsvakten.

Fiender och rivaler

Den största fienden till skrået utgörs av oförstående härskare som vill ha kontroll över lönnmord och spioneri. Trots det är det vanligen de härskande som har råd att betala och hyr lönnmördare.

SEKTEN

Sekten är en religiös rörelse, en vanligen mindre grupp troende och anhängare av en förbjuden gud. Dessa gudar är nästan alltid ondskefulla, själviska, mordiska, blodtörstiga eller på annat sätt så farliga eller sjuka att de inte tolereras.

Organisation

Sekten har en mycket sträng hierarki, där de lägre underkastar sig de högres vilja. Lydnadsbrott straffas hårt, att inte göra som mästaren säger renderar alltid ett hårt straff. Att bli fri från sekten är nära på omöjligt; en gång med, alltid med. Avhoppare förföljs, trakasseras och undanröjs om de inte återvänder.

Överstepräst

Överstepräst är den som leder och driver sekten, en fadersgestalt, en profet, gudens ställföreträdare eller guden själv. Överstepräst är nästan alltid, men inte i vissa fall, själv fanatiskt troende. I några fall rör det sig om en bedragare som nyttjar folks tro och rädsla och förvandlar dem till lydiga redskap.

Överstepräst har fanatiskt lojala underhuggare som försöker göra allt han ber om, även om de tvingas ut på självmordsuppdrag.

Överstepräst lever många gånger inte som han lär, trots allt är han utvald och får därför leva ett bekvämare liv. Han har enorma rikedomar, allt som de värvade medlemmarna äger tillfaller sekten, liksom allt det som lärjungarna tjänar in.

Rådet

I några fall har sekten ett råd av präster, de mest hängivna, fanatiska och farliga av sektmedlemmarna. De delar antingen makten med överstepräst eller ger råd och planerar och har hand om världsliga ting.

De händer att en av de högre uppsatta medlemmarna försöker störta den nuvarande överstepräst för att själv bli ny ledare, vanligtvis påstående att han hört gudens sanna röst säga åt honom att göra det.

Profeter och orakel

Genom speciellt utvalda lärjungar, och alltid genom överstepräst, meddelar guden, den enda kraften, eller motsvarande entitet, sin vilja. Inte sällan krävs svåra och minnesbedövande ritualer med hallucinerande rökelse och självplågeri för att hamna i rätt trans eller stämning för att höra guden ordentligt. Överstepräst äger i regel ensamrätt att tolka visioner, drömmar och syner, och som genom ett under överensstämmer alltid gudens vilja med hans behov.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Lärjungarna

Lärjungarna utgör den stora massan i en sekt, de är vanliga medlemmar, i allmänhet unga män och kvinnor som varit vilsna i livet innan de fick kontakt med sekten. De är undantaglöst hjärntvättade eller "renade" och tänker och tycker inte som vanliga personer. De är fanatiskt hängivna och kan offra sitt liv för den rätta saken. Ofta måste alla deras tillhörigheter, ägodelar och värdeföremål tillfalla sekten och dess ledare.

Hos sekten får de träning, religiösa studier, mat och husrum och vänner att känna samhörighet med. Omvärlden försvinner snart ur deras medvetande, föräldrar och gamla vänner glöms eller ignoreras.

VERKSAMHET

Sekten sysslar med olika saker, inte bara med sökandet efter sanningen och religiösa göromål:

Medlemsvärvning. En stor del av de vanliga lärjungarnas tid används till att färdas riket runt för att värva blivande medlemmar med de rätta egenskaperna. De har memorerat standardsvar på de flesta frågor som förekommer.

Träning. De drillas i olika konster, strid utan vapen, med vapen, härdas i olika prov, uthärdar fasta, sover inget vissa perioder, kämpar genom hårda fysiska tester, osv. Att bryta ihop är att visa svaghet och gör man det får man ett straff och sedan hjälp av lärare att åter se det rätta. Man kan maximalt få 80 EP under ett år av oavbruten träning. Detta sker några gånger om året under månadslånga perioder. Speciella lönnmördartekniker lärs ut, liksom hur man ska argumentera för sekten på ett vettigt sätt.

Religiösa högtider. Högtider, festivaler och ritualer som får sektmedlemmarna att komma närmare varandra, får dem att känna sig utvalda, bättre och glada. Ibland är dessa högtider fruktansvärda blodbad, offer av folk och fä, frammanande av demoner, osv... Att inte medverka eller respektera kultens ritualer utgör hädelse, vilket alltid straffas hårt.

Dina fiender kan bli sektens fiender om du betalar bra. Genom att skänka gåvor till översteprästen kan de hjälpa till att undanröja någon. Detta utnyttjas ibland av köpmän, adelsmän och andra tanklösa, ty de riskerar att själva bli utsatta för påtryckningar att bli medlemmar i sekten.

Sökande. Vanligen väntar sekten på något, ett under, en uppenbarelse, ett tecken och deras profeter och siare talar ibland luddigt om okända platser och dimensioner. Ofta krävs att deras gud ska släppas lös från ett fängelse, eller bli mäktigare genom att man finner och sedan använder försvunna artefakter i någon ritual. Sektmedlemmar sänds då över världen för att leta, sammanställa information, undanröja hot, osv...

HÖGKVARTER

Som man kunde förvänta håller kultisterna till i ett tempel eller på en helig plats. I allmänhet är detta ställe hemligt, "endast de utvalda får levande beträda templet heliga mark", av religiösa skäl och för att sekten nästan alltid är förbjuden av härskaren/ordningsmakten. Lämpliga platser är långt ute i oländig ödemark, i kloaksystemet eller katakomberna under staden, i källaren till något hus, etc. Ibland kan sekten anta en annan mer fredlig framtoning och få tillstånd att etablera sig som vanlig kyrka, t.ex. det fridsamma Sydstjärnan med utskänkning av mat till de fattiga som egentligen enbart sysslar med mord, offer till deras demongud.

FIENDER OCH RIVALER

Sekter har alltid fiender, antingen andra sekter, ordningsmakten, munkar som protesterar, någon som förtalar dem, någon som misstänks inte gilla sekten, någon som inte uppfyller sektens krav, osv. Normalt sett är alla utanför sekten potentiella fiender, särskilt otrogna som dyrkar avbilder (dvs. någon annan gud). Sekten för nästan alltid utan undantag en svart lista över vilka som bör undanröjas; beroende på sekt kan denna lista vara allt från en papperslapp till tio tjocka böcker fullklottrade med namn.

Lönnmördarnas skrå gillar inte konkurrens och brukar sabotera för vissa sekter.

TIGGARNAS GILLE

ORGANISATION

Tiggarnas gille är det mest löst organiserade av de olika brottsorganisationerna. Det utgörs enbart av halta, lytta, krymplingar och småtjuvar med tiggeriet som främsta inkomstkälla. Det kan liknas vid en förening med några viktiga personer som vet vad som händer i stort och en massa medlemmar som ibland utför mindre ärenden.

Mästaren

Tiggarmästaren, som ledargestalten brukar kallas, är en slug filur med hållhakar på många och omfattande information om vad som händer på gatorna. Han brukar hålla ett hov av illaluktande fanatiskt tillbedjande tiggare som livvakter och informatorer. Detta hov utgörs av den näst högsta rangen av tiggare (tiggarmästaren innehar den högsta rangen), vilken åtrås av de olyckliga människospillrorna. Mästaren har inte sällan kontakter med både tjuvgillet och lönnmördarnas skrå, eller rättare sagt de har kontakt med honom.

Hovet

Hovet utgörs av hyggligt friska och krya personer, som kämpat sig ur den stora massan för att tjäna mästaren och kanske ersätta honom en vacker dag.

Tiggarna

Den stora massan medlemmar utgörs av krymplingar, utblottade, egendomslösa, sjuka, hemlösa, smutsiga och trasiga spillror. De försöker överleva genom att tigga. Ett

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

tiggargille brukar bestå av omkring sextio till hundra medlemmar i en stor stad, omkring 30 i en liten stad och en handfull i en by. Ofta flyttar tiggare från landsorten till städerna i förhoppning om ett bättre liv. Det är också i städerna där organisationen av tiggare blir synlig, med ledare och ett gemensamt gille. Vid hungersnöd och krig har det hänt att hundratals tiggare och småtjuvar förenat sig med de fattigaste i upplopp som fått grevar och baroner att kapitulera.

För att bli medlem är enda kravet att man skänker alla sina tillhörigheter till gillet samt betalar en tiondel av alla inkomster. Tiggare som inte tillhör gillet som försöker utöva sitt yrke blir i allmänhet lynchade av en hord av tiggare.

Verksamhet

Den främsta aktiviteten är tiggandet; överallt på gator och torg och vid de finare kvarteren kan man finna tiggare i en större stad. De lever på vanligt folks välvilja och de rikas dåliga samvete. De skickligaste sminkar sig med enkla medel, kol och krita, och spökar ut sig i de eländigaste trasorna för att väcka medlidande.

Tiggare finns överallt på stadens gator och ser inte sällan mer än vad de bör. Därför brukar tjuvarnas gille ha infiltratörer och representanter i tiggarnas gille, och en tjänstvillig tiggarmästare brukar leva längre. Rykten, ögonvittnesskildringar och information brukar dock vara av tvivelaktigt värde (slå 1T20), ofta är den endast till hälften sann (1-10), oviktig eller ointressant (11-15), helt felaktig (16-17), men ibland är den helt sann (18-20). Ett lyckat slag i undre världen ger kontakt med tiggargillet och en summa pengar (1T10 sm eller mer) ger information, slå ett slag enligt ovan.

De utför vanligtvis småbrott, stölder av små föremål, en limpa bröd, saker som tappats och ficktjuveri när tiggandet inte gett dem mat för dagen. Några få kan sagor som de berättar i utbyte mot småmynt.

Högkvarter

Tiggarna har i allmänhet flera mötesplatser i slumkvarteren där ordningsvakten är vek, ofta har de också ett övergivet ruckel till hus att kampera i. I detta ruckel serveras medlemmarna någon typ av billig mat varje morgon och kvällning, typiskt sett en vattnig gröt eller stuvning. Pengar till denna utfodring har tiggarna själva fått ihop genom sin vanliga verksamhet utdrygat med bidrag från vänliga tempel och andra barmhärtiga och godtrogna. Tiggarmästaren har dock så gott som alltid ett 'palats', en undangömd plats, som hans undersåtar kan besöka. Vanliga platser där dessa är belägna är fattigkvarteren, kloaksystemet (om det är riktigt stort med katakomber), ett tomt förråd vid hamnen, etc...

Fiender och rivaler

Tjuvgillet har alltid varit motståndare till tiggarnas gille trots att de normalt sett rekryterar nya medlemmar från det. Detta beror på att alltför stora mängder fattiga tiggare väcker avsky hos den styrande och rika medel- och överklassen, som kräver fler vakter. Dessutom står tiggarna för en irriterande stor del av småstölderna. Det är helt okej att tiggarna finns, bara de inte stör alltför mycket.

Deras största fiende är naturligtvis de styrande, som med vakter driver bort dem från de bättre tiggarplatserna, misshandlar dem eller får dem att försvinna.

TJUVGILLET

Tjuvgillet är en organisation som består av olika tjuvar, busar, utpressare, smugglare, bedragare och andra som lever på att stjäla, utpressa, lura eller göra inbrott. De har hand om de flesta brott utom beställda lönnmord, brott som lönnmördarnas skrå med näbbar och klor ser till att de inte får konkurrens om. Sanningen är att tjuvarnas gille och lönnmördarnas skrå helst inte strider mot varandra utan hellre samarbetar.

Tjuvgillen finns enbart i större städer, ofta handelsstäder, hamnstäder eller liknande där det finns tillräckligt mycket folk och värdefulla saker att stjäla. Tjuvar i mindre städer och större byar är ibland medlemmar av tjuvgillet i närmsta större stad. Alla gillets medlemmar måste betala en viss del av allt byte de kommer över, vanligen varierar detta från trettio procent ned till tio procent. Minimisumman per vecka brukar ligga kring 10 sm för en småtjuv, och 1000 sm för en riktigt framgångsrik stortjuv. Att inte vara medlem och stjäla i en stad som kontrolleras av gillet kan vara fatalt om man spåras. I allmänhet får en besökande tjuv först en varning och kanske ett erbjudande att bli medlem, men efter upprepade stölder väntar i tur och ordning ett rejält kok stryk, märkning och tredje gången hyrs lönnmördarnas skrå in.

Organisation

Tjuvgillet har en mycket strikt organisation med en hierarkisk medlemsuppbyggnad med mästaren i topp och noviserna längst ned på skalan. De flesta tjuvgillen i större städer är uppbyggda på liknande sätt som nedan även om titlar, regler och annat kan skilja sig.

Mästaren

Tjuvgillet leds av en mästare, eller av ett litet råd med de mest erfarna och intelligenta av medlemmarna. Mästaren är alltid en dold person, en hemlighet som endast småbossarna och skattmästaren känner till. Bland de vanliga tjuvarna kallas han respektfullt för den gamle, bossen, eller mästaren. Mästaren fungerar som spindeln i nätet, det är han som håller ihop tjuvgillet och endast han som har överblicken. I regel är mästaren själv en mästertjuv med gedigna kunskaper inom olika områden, vilket gör att han lätt kan planera olika aktioner. Men ibland är mästaren en rik person, kanske en köpman,

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

adelsman, lärd man eller magiker som med pengar byggt upp en brottsorganisation.

Eftersom mästaren är en dold person kan han vara en respekterad medlem av societeten utan att någon anar hans brottsliga förehavande. Han kan då använda sig av sitt ledarskap för att förbättra sin offentliga position genom att undanröja konkurrenter, m.m.

Mästaren får alltid minst 15% av tjuvgillets totala inkomst per år, vanligen i rena mynt eller värdeföremål. Han kan också beordra fasadklättrare och andra att stjäla specifika föremål, kanske något han råkat se hos en adelsman han besökt.

Skattmästaren

Skattmästaren är nummer två i rang, endast skyldig att redovisa till gillesmästaren, och har hand om all ekonomisk planering. Han är i vissa fall inte en tjuv utan en lärd man, en person som specialiserat sig på ekonomi och strategi. Han delar ut de rätta summorna av gillets vinst till de högst uppsatta medlemmarna, mästaren och sig själv.

Skattmästaren är aldrig en offentlig person utan hemlighålls på tjuvgillets ägor, skyddad mot lagen och under överinseende av mästaren själv. Det är dock inte alla gillen som har en skattmästare, ibland tvingas mästaren själv ta hand om det ekonomiska. Speciellt i små gillen är detta vanligt.

Han har alla kontakter med de lagkunniga som gillet anlitar när deras mer framstående medlemmar hotas av straff. Vanligen kan de tillsammans med rejäla mutor förmildra eller avlägsna straffet.

Han leder också gillets lagliga affärer, t.ex. handelshus, hantverkare, massageinstitut, pantbanker, värdshus, osv., och ser till att dessa inrättningar skyddas mot rån och beskyddarverksamhet och utser vilka som ska ansvara för varje plats. Det är via dessa lagliga verksamheter tjuvgillet kan avyttra stulet gods och olagliga saker.

Skattmästaren får mellan tio och femton procent av gillets årliga inkomst, ibland i form av ett hus på landet eller värdefulla föremål, men till större delen i klingande mynt.

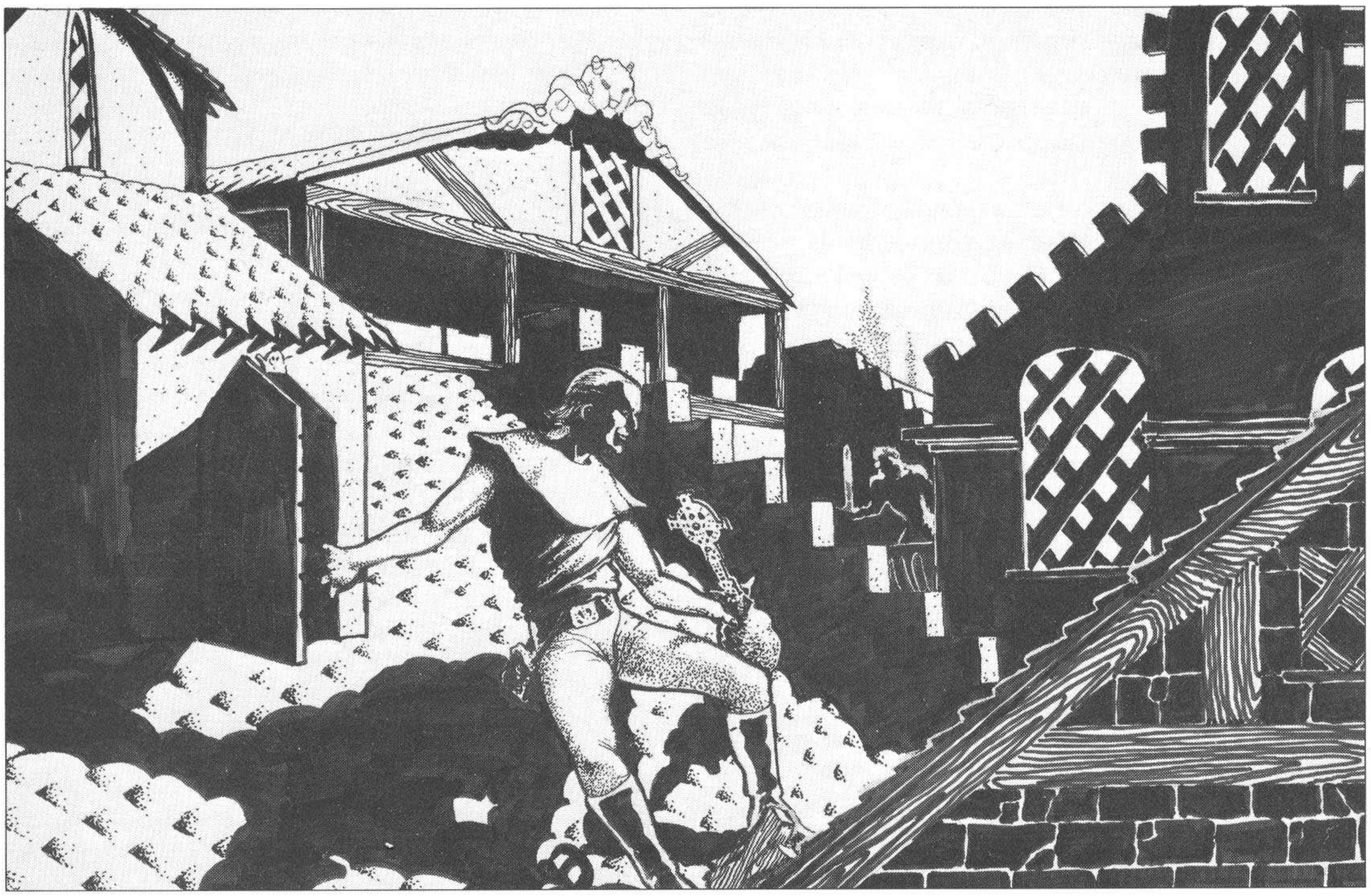
Småbossar

Småbossarna är mästarens personliga hantlangare och kontakt med de vanliga medlemmarna. De utgörs alltid av framgångsrika tjuvar som nu får leda och organisera brottsligheten enligt mästarens order. De informeras vid gemensamma råd med mästaren och skattmästaren om vad som ska göras. De ansvarar för att ett visst område går med vinst, om inte byts småbossen ut mot någon ny förmåga.

En småboss brukar få omkring 5% av gillets årliga inkomst, ofta i form av lättsålt stöldgods som ädelstenar och guldsmycken.

Specialister

Specialister är framstående medlemmar inom gillet som specialiserat sig på olika områden, t.ex. väggklättring, lås, etc... Vid speciella uppdrag anlitas dessa experter mot bra betalning. De utgör tjuvgillets spjutspets och leder olika operationer tillsammans med lägre tjuvar.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Lärare

Lärarna utgör gillets grund och framtid, de är erfarna tjuvar och rånare som lär upp de unga och oerfarna till tjuvar.

Lärjungar

Lärjungarna tillhör det lägsta skiktet inom tjuvgillet, de tränas av lärare för att bli tjuvar men de fungerar mest som tjänare, utkikshållare, ficktjuvar eller livegna.

Verksamhet

Tjuvarnas gille sysslar med alla sorters av olagliga handlingar, från beskyddarverksamhet, rån, stölder, falskmynteri till smuggling, förbjuden magi, tempelskändning, osv. Alla gillen har dock ett eller flera huvudområden, de vanligaste är inbrott, utpressning, beskydd, rån, överfall och ficktjuveri.

Tjuvgillet tillhandahåller träning i olika tjuvkonster. Det kostar 10.000 sm att träna för en redan utexaminerad tjuv under ett år och eleven kan maximalt få 72 EP under denna tid. Eleven har två månader ledigt, en på våren och en på hösten. Med de rätta kontakterna kan dock inträdesavgiften bli lägre.

Högkvarter

Tjuvarnas gille har nästan alltid sitt högkvarter i tjuvarnas kvarter, de fattigas område eller slummen. Inte sällan är detta ett stort hus med en ännu större källare fylld med lönnrum, träningslokaler, sovceller, fällor, gångar, fängelseceller, tortyrkammare, förhörsrum, mästarens besöksrum, skattrum, osv. Det är ordentligt skyddat med mutor till stadsvakten, hot, vakter, vakande tjuvar, spioner, fällor, etc.

Fiender och rivaler

Tjuvgillet har flera konkurrenter, andra gillen, tiggarnas gille, lönnmördarnas skrå om de jobbar för mycket och flera fiender som ordningsmakten, handelshus, etc. Alla som är mot gillet är potentiella fiender.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

STRÅTRÖVERI

Det finns många olika slags rövarband. Det är stor skillnad mellan upprorsmän som har stöd bland bönderna och rena banditgäng och rövarbaroner. Det de har gemensamt är att de plundrar landsbygdens bönder, markägare och/eller förbipasserande.

Banditer

Banditer är benämningen på små band (1T6+1 personer) av rånare och våldsmän som gör vägar och skogar till farliga ställen att färdas genom. De är laglösa män och ibland kvinnor, som enligt lag får dräpas av vem som helst utan rättsliga påföljder. De är farliga, desperata och i allmänhet utan nåd. De utgörs till stor del av mördare, våldsmän, galningar och störda människor. De lever korta liv; antingen dödas de av prisjägare, faller offer för karavanernas vakter eller mördas av en girig eller hämndgirig kompanjon.

Vanliga taktiker är att fälla träd över vägar och på så sätt få stopp på häst-och-vagns-ekipage. De rånar då alla på värdeföremål och vissa banditer går så långt att de tar bokstavligen allt, vagn och hästar, kläder och smycken. Några ökända banditer tar t.o.m. resenärerna till fånga och säljer dem som slavar till slavhandlare eller svartfolk. Andra banditer kanske inte vill ha vittnen utan dräper alla.

Ensamma vandrare och små ressällskap attackerar de gärna. Större sällskap och synligt välrustade grupper med vapen och rustning undviker de emellertid. Ensamma vandringsmän fångar de lättast genom att antingen omringa dem eller kasta ned fångstnät från träd.

Rövarband

Rövare är benämningen på större band laglösa män och kvinnor. Skillnaden mellan banditen och rövaren är att den sistnämnde lever betydligt mindre våldsamt. De utgörs av fler människor (3T6+4 personer) och måste därför fungera bättre som grupp för att överleva; banditer har svårare att tåla folk och samlas därför i mindre grupper. Eftersom rövare är laglösa bildar de i allmänhet en stamorganisation med stränga regler som förbjuder en enskild medlem att avslöja lägerplatsen eller vilka som tillhör bandet.

Rövare är vanligen småtjuvar, jägare som dömts för tjuvjakt, soldater som deserterat, anhängare av fel religion, bönder som inte kunnat betala de hårda skatterna och andra som hamnat fel i livet eller blivit orättvist behandlade.

Den ädle rövaren

Den ädle rövaren är en sann hjälte som p.g.a. orättvisa eller förföljelse av myndigheterna tvingas att bli fredlös för något de styrande, men inte det enkla folket, anser vara brottsligt. En Robin Hood-figur som lever gömd i skogarna tillsammans med sina muntra män. Den ädle rövaren är en upprorsman som kämpar mot en sak han anser orättvis. Han leder alltid ett rövarband.

Den ädle rövaren lockar i vanliga fall till sig stora skaror anhängare och hans rövarband kan uppgå till femtio eller fler medlemmar. Det är normalt sett en brokig blandning, allt från bönder till präster. En ädel rövare karakteriseras i allmänhet av fem egenskaper. Han är alltid en hjälte vilket ger grunden till de spridda berättelser om underverk, omöjliga rymningar, makalösa överfall, osårbarhet m.m.

För det första har han inte utfört någon egentlig brottslig gärning, även om lagen anser något annat. Han är fredlös och jagad, inte sällan med ett pris på sitt huvud.

För det andra gör han goda gärningar, tar från de rika och ger till de fattiga, rättar till fel och förhindrar olyckor. Han älskas därför av det enkla folket.

För det tredje dödar han aldrig annat än i självförsvar eller om han måste utkräva en rättmätig hämnd.

För det fjärde så stöds han och hjälps av sitt eget folk. Han har alltid en fristad att återkomma till.

Och slutligen måste han ha en eller flera hjältepoäng.

Bondebanditer

På landsbygden beskrivs dessa banditer som hjältar eller avskum, beroende på vem man frågar. För hembygden, där rövaren är uppvuxen och har familj, släkt och gård, är han en hjälte. Han plundrar tillsammans med sina kompanjoner andra bönders rikedomar långt från hemmet, eller utsugare till markägare och herrar. Naturligtvis anser de sistnämnda att rövarna är avskum, som man bekämpar med egna motattacker eller hyrda soldater.

Den främsta tillgången för bondebanditen är att han har en trygg plats att komma tillbaka efter plundringstågen, där han stöds och skyddas av sina grannar och vänner. Hans plundring är legal och inget fel i hemtrakten, snarare tvärt om. Det är vanligt att gäng med bondebanditer uppstår i trakter där landets kung har svårigheter med att upprätthålla lagen och skicka soldater. Den typiske bandithövdingen styr ett helt samhälle, med egna lagar och regler.

De är i allmänhet många (5T6+6 personer) när de drar ut på plundring och vanligtvis bara män. Kvinnorna stannar i de flesta fall hemma och sköter om hemmet, matlagning och barnen, vilket t.ex. rövare och banditer inte kan eller har tid med.

Rövarbaroner

Rövarbaronen är en adelsman eller rik markägare som tjänar pengar på och roar sig med att terrorisera landsbygden. Inte sällan för de rena plundringståg mot byar som inte betalar 'tillräckligt' med skatt eller mot

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

avlägsna platser. Rövarbaronen har ett band om flera tungt rustade och väl beväpnade legoknektar eller vakter med sig, vilket enkla bönder har mycket lite att sätta emot. Vanligtvis är de beridna, vilket bönderna sällan är. Dessa rövarbaroner jagas i allmänhet inte av kungen eller de styrande men hatas av det enkla folket. I många fall organiserar folket sig i stora gäng tillsammans med bondebanditer för att ta kol på rövarbaronen, inte sällan ledda av en ädel rövare.

Unga adelsmän utan hopp om arv brukar ibland flockas under en rövarbarons ledning och dra riket runt och plundra. Dessa blåblodiga banditer attackerar adelsmännens sommarhus, rika handelsmäns karavaner, markägares herrgårdar och väcker således stor missbelåtenhet. De jagas av prisjägare och äventyrare. Anledningen till att de attackerar de rikas hus är enbart att det är där de större bytena finns, det är inte under deras värdighet att råna ensamma vandrare.

Rövarorcher m.fl.

Små band av svartfolk, många gånger enbart bestående av orcher, men ibland med någon enstaka rese, svartalf och/eller svartnisse i följe, plundrar landsbygden i små räder. De attackerar allt som inte ser alltför farligt ut, gärna obeväpnade bönder, kvinnor och barn. Den störste, starkaste och dummaste av orcherna brukar vara ledare och eventuell strategi brukar vara därefter.

Svartalfer är beryktade för sina stråtrövare, de sveper omkring på landsbygden i stora gäng, inte sällan på stora svarta vargar eller ulvar, och plundrar folk och byar.

STRATEGIER

Stråtröveri förekommer i många olika former, utförda av olika sorters personer och nedan presenteras olika strategier och sätt röveri kan förekomma på. Alla sätt är inte lämpliga för alla sorters rövare, det är upp till dig att bestämma vad som passar vem.

Rån

Överfall på små sällskap eller ensamma vandrare som berövas alla värdesaker, från mynt till kläderna. Vanligen sker detta med många rövare mot några enstaka vandringsmän, så i regel är rån enkla saker. De rånade klarar sig nästan alltid utan skada om de inte attackerar eller förolämpar rövarna.

Plundring

Ett större gäng banditer sveper in över en liten by eller gård och stjäl allt av värde som hittas, hantverk, boskap, kvinnor, mynt, verktyg, husdjur m.m. Vanligtvis sticks gården i brand och allt mansfolk dödas. Det händer att man hinner gömma undan värdesaker, t.ex. gräva ned myntskatten bakom en gran, därför brukar rövarna hålla förhör med eventuella fångar.

Terror

Genom att slumpmässigt eller efter ett schema avrätta folk, bränna gårdar, döda husdjur och boskap utövar man terror och gör antingen folket underkuvat eller rasande ilskna och hämndlystna. Med terror kan man utpressa eller utöva beskyddarverksamhet och få rikligt betalt.

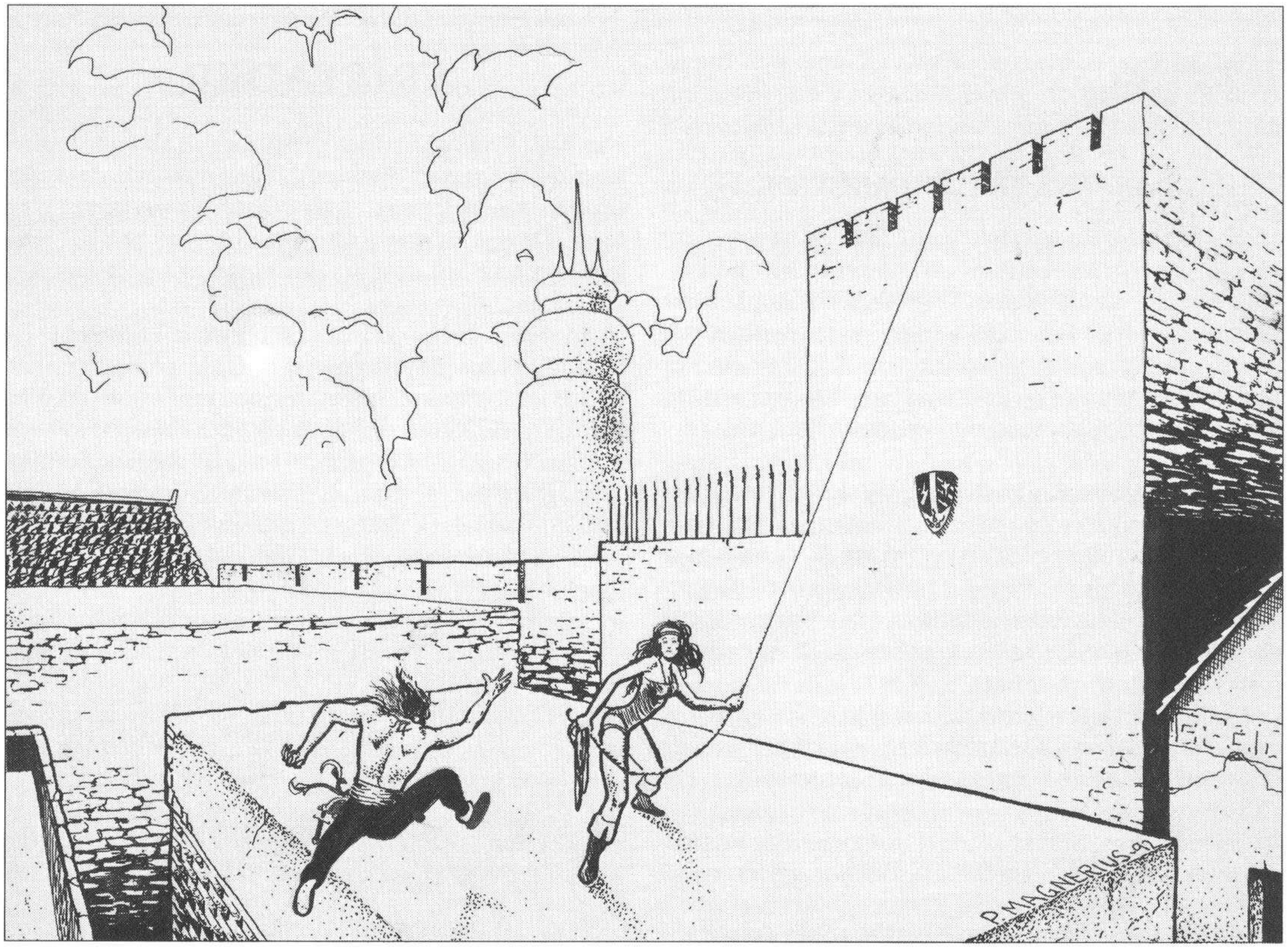
Avståndsattacker

Väl gömda avlossar banditerna sina armborst eller pilbågar mot fienden som för det mesta är för bra rustade för att banditerna ska våga sig i närkamp. Denna taktik brukar bönder utnyttja mot rövarbaronens underhuggare. Ibland kan man få motståndaren att retirera och fly undan från en vagn med skatter, eller liknande.

Överfall i skogen

Många färdleder slingrar sig genom mörka skogar, mellan tätt växande trädstammar, och utgör på så sätt idealiska överfallsställen. Man placerar ut flera män uppe i trädkronorna, några utspridda längs vägen, några förbereder fällandet av några träd bakom och framför följet de ska överfalla. För att dölja sig i skogen klär man sig i mörkgröna kläder och svärtar ansiktet och händerna. Vid lämpligt tillfälle efter en signal—ett fågelrop eller attackskri—fäller några män träden över vägen och spärrar på så sätt in följet, från sidorna skjuter man med armborst eller båge och från ovan svingar sig eller hoppar rövare ner mot ryttare och vagnar. Många gånger har rövarna överraskningsmomentet på sin sida och kanske rent av chockar följet med vakter att ge upp; trots allt är de inspärrade och har oddsen emot sig om de inte är duktiga med vapen och väl beväpnade.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



FLYKTVÄGAR, FRISTÄDER OCH TJUVMILJÖER

Tjuvar lever ett rörligt liv, ständigt på flykt från rättvisan och hårda domar. Trygghet finns hos tjuvgillet, men försiktighet är en dygd och en försiktig tjuv lever längre. Viktiga kunskaper om flyktvägar och fristäder är essentiell.

Takvägar

Vad de flesta medborgare i städerna sällan tänker på, är att det finns flera vägnät än de stenbelagda gatorna, nämligen taken. Takvägen är idealisk för inbrottstjuven och väggklättraren, få, om några, patrullerande vakter, ont om vittnen och stor framkomlighet (inga folkmassor som kan hindra vid en snabb flykt). Det finns mängder av sidospår, små skrymslen och öppna vindsfönster att gömma sig i. Det är enklare att ta sig in i ett hus genom att knyta fast ett rep och sänka sig ned till ett fönster än att klättra upp för en vägg, det tar kortare tid och väsnas mindre.

Tjuvgillet har katalogiserat de mest kända takvägarna och lär ut dessa kunskaper till blivande inbrottstjuvar. Det finns dock nackdelar med takvägar. Den främsta är att befinner man sig på taket och upptäcks, så är det ganska tydligt vad man sysslar med. Framkomligheten är begränsad så till vida att tjuven måste klättra upp och ned för branta tak och kanske tvingas att hoppa mellan hustak där ett fall kan betyda döden. Dock brukar husen i städerna vara ihopträngda (vilket tyvärr regelbundet leder till förödande bränder). Taken behöver inte vara i god kondition, särskilt tydligt är detta i fattigkvarteren där ras är vanliga. Det ger tjuvgillet dåligt rykte när deras medlemmar brakar genom taket till vanliga medborgare. Att halka ned för tak är inte särskilt ovanligt, regn och trasiga tegelpannor, fågelträck, våta löv och brant lutande tak utgör ofta hinder vid en snabb flykt.

Hoppa, Klättra och Kunskap om takvägar är nödvändiga färdigheter för den som använder takvägarna. Rep och olika klätterredskap är också viktiga. Tjuvgillet har

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

många gånger 'ensamrätt' på sina takvägar och endast deras medlemmar får använda dem. De har dessutom inte sällan små lönnrum på taken där en tjuv kan pusta ut.

Kloakerna (katakombsystem)

Under varje stor stad värd sitt namn finns ett kloaksystem som forslar bort, eller åtminstone gömmer, medborgarnas avskräde. Kloaksystemet är i många fall ihopkopplat med katakomber och andra gångar under marken och mynnar vanligen ut i en flod eller sjö. Kunskap om hur detta system sträcker sig är sällsynt och innehas i allmänhet av några högt uppsatta styresmän och finns nedskrivna på kartor.

Dessa gångar användes ibland av tjuvgillet, som flyktväg eller fristad. Vem skulle leta där, bland alla råttor och skräp? Stanken är så pass avskyvärd att de flesta ryggar undan. Gångarna leder under hela staden med förgreningar till de rikas kvarter. Inbrott från underjorden är ovanliga då de kräver exakta kunskaper och stor arbetsinsats, men de förekommer.

Farligheter kan vara stora flockar av utsvultna gnagare, t.ex. svartråttor som för smitta med sig, att gå vilse i de labyrintiska gångarna, dränkas om tidvattnet sköljer rent i kloakerna, attackeras av monster som irrat sig ned eller lever i kloakerna, t.ex. krokodiler, sumpgas som avges av allt träck och bildar brandfarliga gasfickor, attackeras av tjuvar som försöker gömma sig, etc. Det förekommer att ljusskygga grupper, andra än tjuvgillet, tar sin tillflykt här nere, kanske en kaoskult, ett lönnmördarskrå...

Färdigheterna Grottorientering (med inriktning på kloaksystem och katakomber) och Kartografi är bra att behärska.

Folkmassor

Den bästa flyktvägen för en jagad ficktjuv torde vara folkmassor; genom att tränga sig förbi målmedvetet mot en fristad kan han skaka av sig förföljare som hindras av allt folk. Ficktjuven har utvecklat en färdighet som ger honom fördelen att kunna ta sig fram, ständigt bedömande vilken väg som är den lättaste genom det rörliga folkhavet.

Färdigheterna Gömma sig och Fly är användbara.

Stadslabyrinter

I staden finns nästan alltid små kringelikrokvägar, återvändsgränder, bakgårdar, parker och hus lite huller om buller, då stadsplanering i allmänhet inte förekommer, man har helt enkelt byggt där det funnits plats, trängt ihop hus för att nyttja marken bättre och glömt att gatorna måste vara framkomliga. Gatorna kan vara mindre än en halvmeter breda! I de rika delarna är detta inget problem, men i hantverkarnas kvarter och i fattigkvarteren är det smått svårt att hitta rätt. En tjuv med de rätta kunskaperna kan lätt villa bort förföljare i dessa labyrinter.

Färdigheterna Stadskännedom, Fly, Gömma sig och Smyga är bra att kunna.

FRISTÄDER

Det finns flera olika ställen dit tjuvar och andra kan bege sig för att undvika rättvisan. Tjuvgillet och de andra brottsorganisationerna håller naturligtvis gömställen öppna för dem av sina medlemmar som kan betala. Dessa kan användas till dess att det värsta pådraget lagt sig, kanske en, två, veckor.

En ibland förbisedd fristad är templen: i allmänhet får inget våld eller störande moment finnas på dessa platser och då får stadsvakter och andra med vapen inte tillträde. Brottslingen hinner omvända sig eller kanske rent av är troende och utlämnas då inte, templet skyddar honom. Detta gäller bara de stora accepterade templen, små sekter som inte har något stöd av härskaren bryr man sig oftast inte om. Det finns exempel på hur mäktiga tjuvgillen och lönnmördarskrån har gömställen i tempel som de mer eller mindre styr genom utpressning, mutor och/eller hot.

Vissa tjuvar kan finna fristad hos en mäktig person, kanske en mycket god vän som tillhör högadeln. Inte döms kungens bästa vän för mord på en bonde, snarare betalas någon ersättning eller så avrättas den stackare som vågar komma med anklagelsen för ärekränkning.

Värdshus utgör också klassiska exempel på fristäder, där förvaras den efterlyste i källaren eller under källaren i ett lönnrum. Dessa lönnrum är vanliga i städer där importerade viner, öl och sprit är tullbelagda, på många skumma ställen smugglar nämligen in sådant och måste gömma undan varorna. Källare rent allmänt, liksom takvindar, utnyttjas regelmässigt.

Ruckel i fattigkvarteren med dolda källare är mycket populära hos lönnmördare som dels kan gömma sig (eller offret), hålla sina saker dolda och leva under längre perioder utan att väcka uppmärksamhet. Ibland är dessa ställen bokstavligen små bunkrar, med mängder av saltad mat och vattentunnor. De är också alltid skyddade av lömska och dödliga fällor, då det endast är lönnmördaren som förväntas vara där.

TJUVMILJÖER

Beroende på var man letar finner man olika sorters tjuvar, lönnmördare och barder. I de stora städerna finns kvicka tjuvar som stjäl med finess när det är mycket folk i närheten, med brutalitet i mörka gränder, inbrottstjuvar som klättrar in i hus om natten. Det finns stadsvakter i städerna och många vittnen, vilket skapar villkoren för stadsbaserad tjuvaktivitet.

På landsbygden, i byar och gårdar finns en annan typ av tjuv. Man stjäl t.ex. boskap från granngården och märker om den. Till skillnad från staden finns det mindre värdeföremål att stjäla och därför färre riktiga tjuvar. Naturligtvis förekommer parasiter som mer eller mindre lever på böndernas arbete utan att göra något verkligt handtag själv, skumma barder har många gånger stor framgång hos det enkla och vanligtvis lättlurade folket.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Bedragare och fingerkonstnärer kan tjäna lättförtjänta pengar även om bytet bara blir en ko, sju getter eller några höns.

Ute i vildmarken finns knappast några tjuvar, men vissa lönnmördarskrån kan ha träningsläger där inga människor förväntas störa dem. Ute i vildmarken finns bara stråtrövare, banditer, rövare och deras läger. Från en eller flera baser slår de till mot landsbygden, vandrare och andra som har oturen att vara på fel plats.

Skumma syltor

Nedan beskrivs olika ställen som ljusskygga individer gärna söker sig till, platser att gömma sig eller stulna saker på, att knyta kontakter eller hyra lönnmördare. Naturligtvis är inte alla inrättningar nedan skumma eller olagliga, men några är det och det är dessa som beskrivs.

Värdshus

Värdshus utgör en idealisk plats att mötas vid, att iaktta blivande rånoffer, gömma sig eller bara besöka för att få en bit mat. Särskilt i de skummare kvarteren samlas tjuvar och lösdrivare på billiga värdshus—tjuvgillet rent av driver inrättningen—för att samspråka.

Krogslagsmål är inte helt ovanliga, de börjar kanske lite oskyldigt på kvällens sena timma med att någon råkar knuffa till någon eller sluddra något olämpligt. Plötsligt flyger glas och stolar genom luften, ibland t.o.m. bord. Till slut slåss alla som orkar vara med, med knytnävarna eller grova tillhyggen. Blanka vapen är ovanliga, men förekommer; det finns nämligen en oskriven lag att aldrig dra kallt stål. Krogslagsmål behöver inte vara så spontana som de ser ut som, några listiga tjuvar kanske har iscensatt det hela för att på ett enkelt sätt kunna plundra de nedslagna och vittja fickor utan att någon bryr sig. Det kan också vara att stadsborna vill sätta 'bönderna' (dvs. rollpersonerna) på plats.

Underhållningen på värdshusen kan variera, allt från trubadurer och dansare till hasardspel och sagoberättare, men i de fattigare kvarteren finns ingenting. Trubadurer kräver betalt för att stanna. Ibland opererar ficktjuvar tillsammans med trubaduren.

Dansare, inte sällan unga och kraftigt målade flickor, uppträder vanligtvis på de skummare inrättningarna som en fast attraktion eller kringresande sällskap. De lever på publikens dricks och värdshusvärdens betalning.

Hasardspel, ofta kortspel och tärning men också andra varianter som knivkastning, supartävlingar och vadslagning utgör en vanlig del av värdshusens underhållning. Någon gång kan det vara olagligt med spel, men då det vanligen är tjuvgillet som står för aktiviteterna ser stadsvakten mellan fingrarna p.g.a. mutor och utpressning. Flera professionella spelare står till tjänst att skinna de dumma, utlånare väntar i närheten för att låna ut stora summor till otursdrabbaded våghalsar (och betalas inte pengarna tillbaka väntar en stor sten fastknuten med ett rep och en flod på den skuldsatte), utkastare för att kasta ut dem som inte har råd eller stör. Det är måhända onödigt att påpeka att en stor del av spelen är uppgjorda i förväg.

Droghandlare vistas ibland på de mer ökända värdshusen där olagliga droger säljs öppet och vilorum uthyrs. Dessa inrättningar besöks bara av nedgångna som tvingas stjäla eller döda för att stilla sitt begär efter drogen och av dem som sköter det hela. Värdshusvärden har alltid flera stora starka slagskämpar som livvakter och utkastare.

Skumma helare

I de större städerna finns vanligtvis minst en skum helare, en fältskär eller barberare som hjälper de sjuka och inbillningssjuka mot betalning. Tjuvgillet har kontakt med dessa, ofta måste en av deras viktigare medlemmar snabbt få effektiv vård efter misslyckat uppdrag. De vanliga medlemmarna kan dock inte förvänta sig någon vård. Helaren får betalt eller utför uppdragen under utpressning eller hot.

Ibland har tjuvgillet och helaren ett utbyte av tjänster, döda kroppar forslas till helaren sent om natten så att denne kan forska i anatomins hemligheter och lära sig mer om människokroppen. Inte sällan mycket hedervärda läkare och medici nyttjar, medvetet eller ej, tjuvgillets tjänster på detta vis. Det är nästan alltid både svårt och olagligt att gräva upp kroppar, speciellt om det gäller uppenbart färska kroppar som fortfarande är varma.

Massageinrättningar

Flera massageinrättningar har ett betydligt större utbud av tjänster än massage, i allmänhet är flera kurtisaner anställda. De är vanligen välbesökta av män och kvinnor från alla samhällsskikt, även om vissa ställen har specialiserat sig på en sorts kund. Det innebär att man mot rätt betalning kan ta del av en mängd rykten som florerar, alla håller inte helt tyst om sitt arbete, vanor etc., under sina besök. Man kan få veta vilka som besöker vem, vad de gör osv., vilket kan vara besvärande för t.ex. heliga män som avlagt kyskhetslöfte, gifta rikemän med svartsjuka hustrur, handelsherrar m.fl.

Handelshus

Många mindre handelshus, och en del av de större, utövar smuggling av olagliga eller beslagtagna varor, t.ex. slavar, droger, guld och ädelstenar, vapen och rustningar, etc. Man smugglar också folk, t.ex. efterlysta tjuvar, utövare av förbjuden magi eller sådana som tror på fel gud, mot rejäl betalning (vanligen mer än femdubbla normala passagerarpriset) och det har hänt att den olycklige blivit nedklubbad efter betalning och såld till slavhandlare eller pirater.

Vissa bedriver en omfattande häleriservice och transporterar vidare stulna saker till andra hamnar för att sälja dem billigt där. Tjuvgillet har i allmänhet goda kontakter med sådana handelshus.

Slavhandel är vanligare än många tror p.g.a. de stora vinsterna man kan få för rätt person: en ung man eller kvinna med gott utseende och utan fel kan inbringa flera hundra silvermynt eller mer. Det händer att man lockar med sig intet ont anande unga människor på handelsfartyg för att sedan klubba ned och sälja dem.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

BROTT OCH STRAFF

”Lagen baseras på fruktan;
om man slutar hänga brottslingar
finns det inget för folket att frukta:
häng därför en då och då.”
— Ökänd caddisk domare

STADSVAKTER

Det är stadsvakterna som upprätthåller lag och ordning i städerna, längs vägarna patrullerar liknande vaktstyrkor och i byarna har den lokale bydomaren hand om lagen. De griper misstänkta brottslingar, förhör, visiterar och använder våld vid motstånd.

SOLDAT

Den vanliga stadsvakten, här kallad soldat, utgör den stora delen av ordningens upprätthållare. Det är unga män och kvinnor som efter träning i vapen patrullerar stadens gator och landsortens vägar. De finns lite överallt i staden, fast flest i de rikas kvarter.

De är vanligtvis utrustade med en standardutrustning, typiskt sett ett svärd, dolk, klubba, ringbrynja och hjälm. Klubban är ett kort skaft som används till att skingra folkmassor och puckla på dem som inte hörsammar vad de säger. Svärdet och dolken används inte alltid, de bärs mycket som ett tecken på myndighet.

Längs vägarna rider ibland grupper av vaktsoldater för att skydda karavaner och hålla vägarna säkra. I byarna brukar bydomaren ha en, två eller tre hårdföra män som hjälp med samma värden som soldater.

STY	14	SMI	11	KAR	9
STO	13	INT	11	KP	13
FYS	13	PSY	9	SB	+1

Yrke: Krigare

Färdigheter: Svärd 12, Dolk 12, Klubba 12, Slagsmål 12, Finna dolda ting 8, Upptäcka fara 8, Undre världen 6,

Utrustning: Något slags igenkänningstecken, ringbrynja, hjälm, klubba, svärd, dolk

KORPRAL

Korpralen är soldatens befäl, i vanliga fall leder han en grupp stadsvakter om fem personer.

De har en gedigen vapenutbildning och är duktiga i slagsmål. De är utbildade till att snabbt fatta beslut i svåra situationer och i allmänhet leder de attacker mot tjuvnästen och smugglarställen. De patrullerar i regel kring de rikas kvarter.

I mindre samhällen eller i byar brukar bydomaren ha samma värden som korpralen fast med större befogenheter. Han får dessutom färdigheten Administration 8.

STY	14	SMI	11	KAR	10
STO	13	INT	12	KP	13
FYS	13	PSY	12	SB	+1

Yrke: Krigare

Färdigheter: Svärd 13, Dolk 13, Klubba 13, Slagsmål 13, Finna dolda ting 10, Upptäcka fara 10, Undre världen 8,

Utrustning: Något slags igenkänningstecken, ringbrynja, hjälm, klubba, svärd, dolk

SERGEANT

Sergeanten är korpralens befäl och lyder under vaktkommendanten. Han handhar de specialiserade funktionerna hos stadsvakten, ordnar med livvakter åt mordhotade köpmän, leder räder mot skumma tillhåll, sysslar med information, osv.

Sergeanten har en lång och gedigen utbildning, i allmänhet började han som vanlig enkel vaktman för att efter goda insatser ökat i rang och fått nya uppgifter. Han har viss kunskap i lagen och är ofta en mycket god kämpe. Han har tillgång till heltäckande ringbrynja, sköld, svärd och hjälm förutom den vanliga vaktutstyrseln.

De patrullerar ibland de rikas gator i sällskap med en korpral och minst fem soldater. De kungligas område, eller härskarens hus bevakas ständigt med sådana grupper.

STY	15	SMI	11	KAR	12
STO	13	INT	14	KP	13
FYS	13	PSY	14	SB	+1

Yrke: Krigare

Färdigheter: Svärd 14, Dolk 14, Klubba 14, Slagsmål 14, Finna dolda ting 14, Upptäcka fara 14, Rättskunskap 6, Undre världen 10,

Utrustning: Något slags igenkänningstecken, ringbrynja, hjälm, klubba, svärd, dolk

KOMMENDANT

I en stad finns i regel bara en eller kanske två vaktkommendanter. Det är de som styr vakthållningen, planerar rutter, ordnar så att parader får skydd, ser till att festligheter går lugnt till, osv. De har det övergripande ansvaret över stadens säkerhet och skulle inte stadsvakten räcka till vid t.ex. våldsamma uppror, hungerkravaller eller liknande, kan hären sättas in efter vädjan från kommendanten.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

STY	14	SMI	11	KAR	14
STO	11	INT	16	KP	13
FYS	12	PSY	16	SB	—

Yrke: Krigare

Färdigheter: Svärd 12, Dolk 12, Klubba 12, Slagsmål 12, Finna dolda ting 16, Upptäcka fara 12, Rättskunskap 18, Undre världen 10, Administration 16, Övertala 14, Läsa/skriva modersmål 14

Utrustning: Något slags igenkänningstecken, svärd, dolk

EN LITEN ÖVERSIKT ÖVER BROTT

Nedan beskrivs en mängd olika brottsliga gärningar, vad de är för något och hur hårt de bedöms av ordningsmakten. Det är ganska allmänna regler som gäller på ett ungefär i de flesta länder, men undantag finns, t.ex. i landet Caddo där magi är brottsligt. Använd dessa regler med modifikationer för din egen värld.

Brottets art

Vilken modifikation till straffet ett visst brott ger syns i tabellen.

Ringa	modifikation
störande av ordning	–16
misshandel	–12
falsk identitet	–8
skadegörelse	–4
allvarligt	
vanhelga*	±0
häxeri*	+4
bedrägeri	+8
inbrott/stöld	+12
grovt	
förolämpning†	+16
skadegörelse†	+20
vanhelga*	+24
rån	+28
uppvigling	+32
häxeri*	+36
mord/dråp*	+40
mycket grovt	
rån†	+44
misshandel†	+48
mordbrand	+52
mord/dråp*†	+56
häxeri*	+60
vanhelga*	+64
högförräderi	+68

**Varierar kraftigt från plats till plats*
†Om brottet riktas mot en rik och mäktig

Bedrägeri

Att lura någon, t.ex. med förfalskade dokument.

Falsk identitet

Att utge sig för att vara någon annan i syfte att begå brott.

Förolämpning

Att vanära någon, smutsa ned dennes namn, ära och heder.

Häxeri

Att bruka eller behärska olaglig magi, t.ex. nekromanti, demonologi, häxkonster m.m.

Högförräderi

Att förråda sitt hemland eller sin konung.

Inbrott/stöld

Att ta sig in på annans egendom och stjäla/att stjäla.

Misshandel

Att skada någon allvarligt utan att avsikt att döda, och utan att offret självt bidrog till bråket.

Mord/dråp

Att döda någon efter att ha/utan att ha planlagt dådet.

Mordbrand

Att bränna ned en byggnad som intelligenta varelser befinner sig i. Det anses som ett mycket grovt brott, särskilt i städer där ruckliga träbyggnader står tätt intill varandra. Om någon verkligen dör, döm dessutom även för mord.

Rån

Att stjäla från någon under hot.

Skadegörelse

Att förstöra andras egendom.

Störande av ordningen

Att störa ordningen på allmän gata med våldsamt/mycket bråkigt och högljutt beteende.

Uppvigling

Att hetsa andra till att begå grova brott.

Vanhelgande av helig plats

Förstörelse, bortrövande av heliga saker på helig plats.

RÄTTEGÅNGEN

En rättegång ska avgöra huruvida den anklagade är skyldig eller icke. Hur denna går ger vi ingen tabell för; det måste SL själv avgöra. Modifiera för den anklagades respektive målsägarens (offrets) sociala status, och tänk på att bägge sidor kan försöka muta domaren. Naturligtvis kan hela rättegången vara en fars med ett i förväg uppgjort mål: att sätta dit rollpersonen. I så fall blir utfallet automatiskt ”skyldig”.

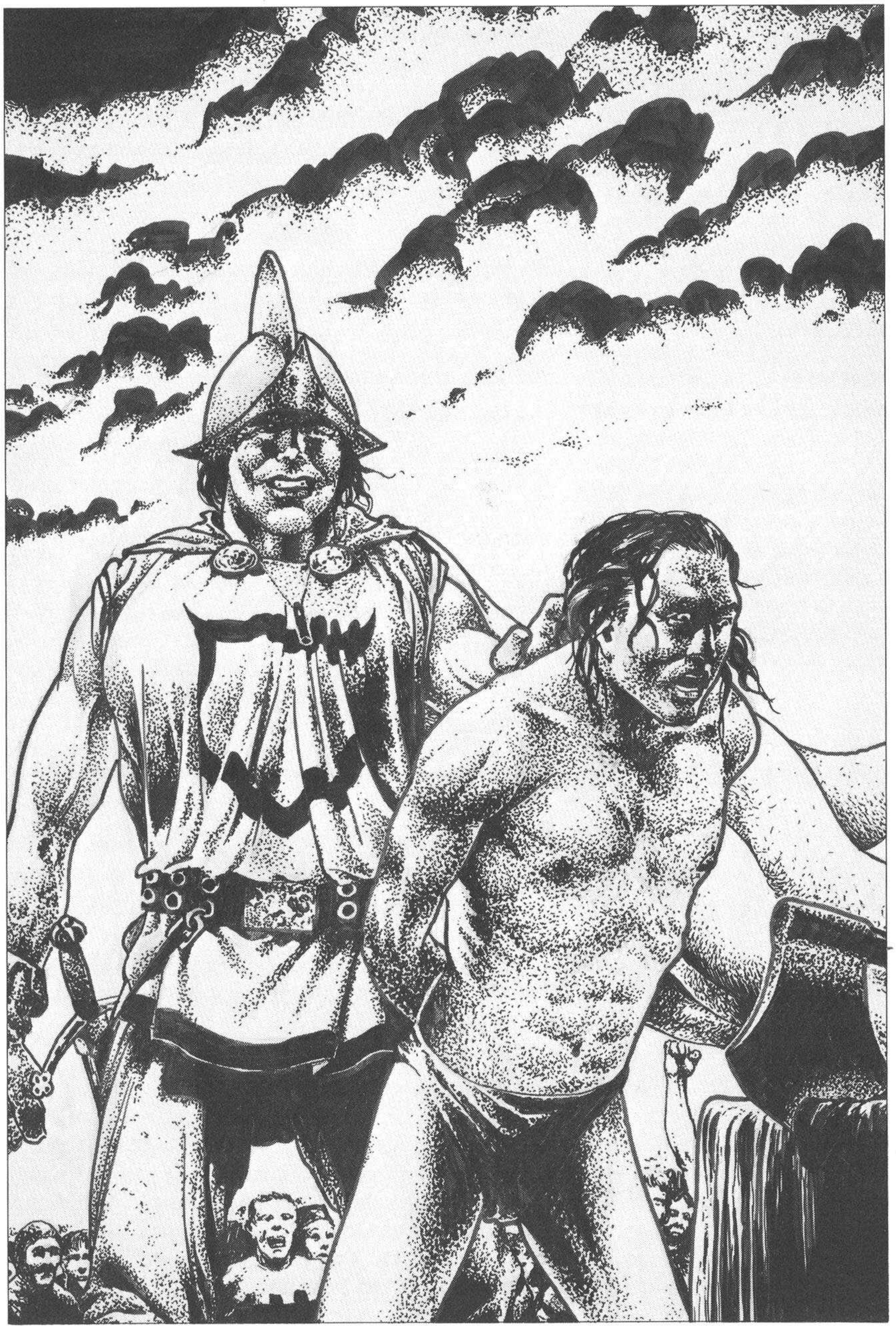
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Övriga modifikationer

Innan tärningsslaget om straffpåföljden kan mutor framföras (endast om SL har bestämt att domaren är mutbar). Ta hänsyn till hur rollpersonen lyckas med Muta. Subtrahera upp till det dubbla differensvärdet från straffpåföljden.

Den anklagade kan kanske leja en försvarsadvokat. Berätta i så fall vilka chanser han har och vilka straff som kan tänkas utdömas. Lyckas försvarsadvokaten med Administration minskas påföljden. Subtrahera upp till det dubbla differensvärdet från straffpåföljden.

Främlingar och utlänningar har svårare att göra sin stämma hörd, de betraktas mest med misstänksamhet. Främlingen har normalt sett inga vänner på platsen som kan tala för dennes sak och utlänningen bryter dessutom på ett konstigt språk samt har en annan kultur som ibland anses konstig eller till delar olaglig. Addera 5 för främmande utseende, 5 för kraftig brytning och 5-10 för tillhörighet av ras eller nation som är impopulär på platsen i fråga.



Straffet

Om domen blir fällande ska straffet mätas ut. Bestäm ett passande straff ur tabellen nedan eller slå 1T20 och lägg till alla modifikationer ovan. Läs sedan av på tabellen nedan. Det är upp till SL att använda den med förstånd, se till att samma brott bedöms likadant från gång till gång av samma domare. Vill du ha ett visst straff så ge rollpersonen det. Straff varierar mycket från land till land, stad till stad och även mellan byar. Tabellen nedan ger endast förslag på olika straff, men låt inte det hindra dig att uppfinna andra straff, t.ex. kan en stam infödingar straffa en guldhungrande skattsökare, som vandaliserat deras heliga tempel, genom att hälla flytande guld nedför dennes strupe.

Resultat under 01 räknas som 01 och resultat över 81 räknas som 81.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Straff

01	Varning. Den dömde slipper undan med en varning men registreras i rullorna bland småbrottslingar.
02	Böter à 1 gm
03	Ett rejält kok stryk. Den dömde får ett rejält kok stryk av några vakter. KP minskas med 1T6 poäng.
04	Böter à 5 gm
05	Spottvandring. Den dömde leds fängslad genom gator och torg för allmän beskådan.
06	Böter à 20 gm
07	Husarrest. Den dömde måste befinna sig hemma eller på begränsat område 1T10 dagar. Har den dömde inget hem tillbringas tiden i arresten.
08	Skampåle. Den dömde fängslas vid skampålen, en stående träkonstruktion för allmänt beskådande, under 1T4 dagar.
09	Böter à 50 gm
10	Spottstock. Den dömde fängslas vid spottstockarna, en träkonstruktion med hål för huvud, ben och armar, för allmänt beskådande och spott under 1T6 dagar.
11	Arrest. 2T10 dagars arrest i häktet.
12	Tjuvtatuering. Den dömde får en tatuering på ena skuldran eller annan kroppsyta som visar att han är en tjuv.
13	Spöstraff. Den dömde pryglas offentligt och åsamkas 2T6 KP i skada.
14-15	Gatlopp. Den dömde tvingas springa ett gatlopp mellan två led av människor. Dessa människor utgörs av vakter och allmänheten och de får slå på den dömde med trubbiga föremål, vanligtvis klubbor och pinnar, och kasta stenar. Den dömde åsamkas 1T8+6 KP i skada.
16	1T10 månaders fängelse.
17-19	Böter à 500 gm
20-21	Brännmärkning. Den dömde får ett brännmärke, inte sällan i pannan eller på ena armen, som säger att han är en farlig brottsling.
22-23	Böter à 2.000 gm
24	3T10 månaders fängelse.
25	Utvisning. Brottslingen utvisas från landet med en dödsdom väntande om han vänder tillbaka. I allmänhet forslas fången till andra sidan gränsen.
26-28	Straffarbete. Den dömde måste utföra 3T10 månaders hårt straffarbete i ett läger, han behåller dock sina ägodelar.
29-32	Lemlästning. En fältskär eller slaktare kapar en kroppsdel hos den dömde, med relation till brottet. T.ex. kan en tjuv bli av med vänster hand, en bedragare sin tunga, etc… FYS minskas permanent med det antal KP som fanns i kroppsdelen.
33-35	Brottslingens alla tillgångar, hus, ägor, etc… konfiskeras.
36-40	Fredlös. Brottslingen får dödas av vem som helst utan rättsliga åtgärder, han är ej längre en medborgare utan fördrivs från trakten.
41	Krossandet av lemmar. Den dömde får en kroppsdel utvald beroende på brottets karaktär sönderkrossad mellan två stenar eller under ett hjul. FYS minskas permanent med det antal KP som fanns i kroppsdelen. PSY minskas permanent med 1 av den hemska upplevelsen.
42-44	Fängelse. 1T10 års fängelse på en fängelseö.
45-46	Tortyr. Den dömde torteras svårt, nästan till döden och får sin INT och PSY minskad med 1T4 poäng och FYS minskad med 1T6 poäng permanent. Det tar minst ett halvår innan den dömde fungerar någorlunda normalt igen.
47-48	Slav. Den dömde blir slav och skickas iväg för att arbeta hårt för resten av sitt liv.
49-51	Livstids fängelse på fängelseö.
51-53	Halshuggning. Ofrälse, bönder, äventyrare m.m. halshuggs med yxa, adelsmän och präster halshuggs med svärd.
54-56	Hängning. Den dömde hängs på galgbacken.
57-59	Dränkning. Den dömde dränks som en kattunge, insydd i en grov säck med tyngder.
60-62	Garrottering. Den dömde stryps sakta med stålvajer.
63-66	Brännas på bål. Den dömde bränns på bål, vilket alla häxor och nekromantiker alltid utsätts för.
67-70	Stegling. Den dömde får sina lemmar avhuggna liksom sitt huvud, dessa läggs sedan på ett hjul i formering och upphissas på en påle med hjulet i topp.
71-74	Uppspikning. Den dömde spikas fast levande på en träställning för att sakta dö.
75-78	Svält. Den dömde muras in och svälter sedan till döds, eller glöms bort i någon fängelsehåla.
79-81	Tortyr. Den dömde torteras till döds, efter flera dagar eller veckors lidande.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SKYLDIG ELLER ICKE

Det finns sätt att komma undan ett straff genom att bevisa sin oskuld. Dessa används endast vid speciella tillfällen, t.ex. när det krävs för att äventyret ska gå framåt, om den anklagade är mycket rik, adelsman eller präst.

Prövningar

Populära är s.k. prövningar. Det kan vara allt från att återhämta ett magiskt föremål som varit försvunnet i tretusen år till att bevisa att man inte är häxa genom att överleva vattenprovet; dvs. om du flyter är du häxa och måste dö, men om du drunknar är du oskyldig.

Den som slåss bäst har rätt

Adelsmän kan duellera om sanningen i ett tvistemål där sanningen inte är uppenbar. Antingen slåss man själv eller hyr in en vapenmästare. Den sida som vinner har sanningen på sin sida.

Mutor

Att muta ger inte sällan resultat, många domare är inte helt hederliga. Ju svårare brott desto högre penningsummor krävs och ett misslyckat försök kan ge katastrofala effekter, plötsligt kan straffet bli höjt ordentligt (+5, eller mer).

Slåss för ditt liv

Många barbariska rättssystem låter dödsdömda möta döden under arenaliknande strider inför betalande publik. Många gånger finns det en chans, omkring 5-10%, för varje dräpt motståndare att man kan bli benådad. En benådad gladiator kan få anställning vid en sådan arena, rikligt med betalt, men många gånger mycket hårt motstånd.

FÄNGELSER

"Vi gick nedåt, längre och längre ned, jag hade aldrig trott att man kunde gå så långt ner i fängelsehålorna på fruktans ö. Jag trodde vi var på väg till det kolsvarta infernot."

—Frericc Saderbum, dömd våldsbrottsling som förts till fängelseön Chattaraks fästning utanför Felicien 567 e.O.

Nedan finns exempel på hur fängelsevistelser kan avtjänas. De riktiga helveteshålen är endast till för landsförrädare, galningar och dem som inte har råd att betala för att komma till ett bättre fängelse. Fängelsernas ekonomi bygger nämligen på dels bidrag från konungen eller härskaren och andra men till lika stor del på vad fångarna kan betala för att få bättre behandling. Det mest går att arrangera men det kostar, t.ex. kan besök ordnas, sällskap över natten, ljus, extra god mat, goda viner, helare, präst, etc... Vanligen ligger priserna på varor och tjänster fem gånger högre än ute i det fria, det är många som ska dela på kakan (kommendanten, vakterna osv.).

Något som inte är särskilt ovanligt är att kommendanten för fängelset personligen är ansvarig för att ingen rymmer. Händer detta måste kommendanten ersätta den som sände fången dit ur egen ficka. I många fall brukar kommendanten mer eller mindre tvinga fångvaktaren att med ett skrivet kontrakt överta denna skyldighet vilket får till följd att fångarna vaktas extra ordentligt. Exempelvis brukar alla fångar—även om det inte är nödvändigt—beslås med järnbojor, något de slipper om de kan betala en hög pant, en försäkran om att de inte ska fly.

Fängelser fungerar är utmärkta tjuvskolor för de intagna, medelst ensamträning och tillsammans med mer erfarna kolleger kan den fängslade maximalt skrapa ihop 60 EP under ett års tid.

All vaktpersonal har samma grundegenskaper m.m. som stadsvakten, soldater är fångvaktare, korpralen första fångvaktare, sergeanten är fängelsekommendantens högra hand och kommendanten själv styr och ansvarar för fängelset.

Fängelsefeber

En av riskerna med att leva i ett fängelse är fängelsefebern, vilken drabbar både fångar och fångvaktare. Beroende på fängelsets standard, fångens behandling, hur många andra fångar som trängs, m.m. förekommer fängelsefebern inte lika ofta på vissa ställen. En procentchans per månad står angiven vid varje fängelsetyp, chansen kan modifieras med ±30 beroende på hur mycket eller lite fången betalar.

Febern gör den drabbade matt, yr, illamående, svettig, orolig, blek och mycket varm. Den sjuke måste få ordentligt att dricka varje dag annars minskas hans FYS med ett steg (totalt). Den sjuke kan inte göra särskilt mycket annat än tala vid de få tillfällen feberyrseln släpper.

Har fången fått febern ska FYS jämföras mot feberns STY på motståndstabellen, som är 1T10+10. Perfekt resultat betyder att fången nu är immun mot febern, fummel betyder att han dör, lyckat betyder att han återhämtar sig snabbt och misslyckande betyder att han blir sängliggande ett tag. Ett nytt slag ska göras för varje dag fången är sängliggande, och varje misslyckande betyder att FYS minskar med 1 och när FYS når 0 är fången död. Lyckade slag av en helare i Läkekonst eller Drogkunskap kan häva sjukan, förlorade FYS-poäng återvinns med ett poäng per dag av full vila.

Privat cell

En av de bättre fängelsevistelserna är i en cell, med sängar, bänk och ett avträde. I allmänhet ett litet rum som delas av två fångar, med gallerdörr som täcker ena väggen. Avträde finns även om det vanligen är ett smalt hål som leder rakt ner i kloakerna.

I allmänhet hamnar endast rika fångar här, adelsmän och köpmän med flera. De har nästan alltid fått betala ur

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

egen ficka för att komma hit och för alla bekvämligheter de vill ha. Det är endast 20% chans för fängelsefeber, men oavsett hur bra fången behandlas sjunker chansen som lägst till 5%.

Fängelsecell

I en vanlig fängelsecell kommer de flesta brottslingar att hamna. Det är ett litet utrymme med minst fyra sängbäddar, vanligen två våningssängar, där fyra eller fler fångar sover. Det finns inte plats för något annat i dessa minimala utrymmen utan all tid fördrivs på stora planer eller samlingsrum. Maten serveras i en stor matsal och består av billiga råvaror; kött och färska grönsaker fås endast om man betalar bra. Det dagliga livet är inrutat och monotont.

Risken för fängelsefeber är 50%. Helare kan komma under sjukdomens sista förlopp eller om man kan betala.

Fängelsehåla

Under slott och borgar, djupt nere under marken finns fängelsehålor, i allmänhet bara ett stort hål i golvet dit fången kastas ner, firas med rep eller tvingas klättra ner. Fångarna förväntas inte överleva eller släppas ut i många fall och behandlas därefter.

Det finns inga bekvämligheter, kanske en primitiv säng men inte mycket mer. Vatten och måltider firas ner en eller kanske två gånger per dag. Vattnet är ofta unket, och måltiderna kan bestå av vattnig soppa till mögligt bröd. Inte sällan har råttor och andra gnagare lyckats leta sig in, de utgör en ständig plåga för fångarna då de ibland attackerar under fångarnas sömn och sprider sjukdomar. Har fången otur ligger golvet under vattennivån, dvs. han står upp till knäna i vatten.

Det är 80% chans för fängelsefeber och det är mycket svårt att förhandla till sig förmåner. Många förrädare, mördare och andra hamnar här.

Grotta

Fängelsegrottor förekommer, de är större grottkomplex eller katakomber vars utgångar och öppningar förseglats eller rasats in. Här förvaras stora mängder av fångar som får vandra fritt inne i grottsystemet. De utfodras vid en öppning som kreatur med stuvning eller liknande i stora kar. Vi kanske inte behöver påpeka att det är den starkes lag som råder bland fångarna, med en strikt hierarki där få förväntas överleva.

Fördelen med denna typ av fängelse är att vakterna slipper ta hand om fångarna, man spärrar bara in dem och hindrar dem att fly. Det sista är mycket enkelt, oftast finns det bara en öppning att fly genom.

Risken för fängelsefeber är generellt 70%, 40% för de fångar som behandlas bäst och 95% för dem som behandlas mest uselt.

Fängelseöar

De flesta länder brukar ha en eller flera öar dit man skickar de mest förhärdade brottslingar som anses vara arbetsföra. De är ibland dödsdömda som fått sitt straff ändrat, men vistelsen på en fängelseö är egentligen inget annat än en dödsdom, ingen lämnar ön annat än fastsydd i en säck och kastad i havet. Ön styrs alltid av en hårdför kommendant och många väl beväpnade män, de kräver stenhård disciplin och straffen inkluderar allt mellan förnedring, kroppsstraff och dödsdomar.

Fångarna lever inlåsta i små rum, inte sällan fyra, fem i varje cell, utan några bekvämligheter förutom en primitiv säng. Maten är riklig men usel, de ska orka arbeta hårt. Det är 50% chans för fängelsefeber. Fångarna brukar ha tillgång till helare som ska se till att de orkar arbeta.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

EN HANDLEDNING I KONSTEN ATT STJÄLA

En kort guide över vanliga och ovanliga sätt att göra kriminella handlingar, falskspel, rån och utpressning . Ger dessutom tips för olika situationer, hur man helst bör gå klädd, vad man ska ha med sig, etc...

ALLMÄNT UPPTRÄDANDE

Innan du tänker begå ett brott, se till att ha planerat det noga! De sämst utförda brotten tillhör kategorin impulsbrott, man gör något utan att tänka sig riktigt noga för. Planera, undersök området, tjuvlyssna, leta efter skrymslen att gömma sig i, följ olika gator upp och ned och leta flyktvägar, rita kartor, fråga om rykten om den du ska göra inbrott hos/råna/utpressa, ta reda på dennes vanor, vilka han umgås med, vad för slags förmögenhet han har, osv... Själva förberedelsen är halva dådet.

När allt är färdigt, skrid då till verket på ett smidigt sätt. Låt dig bli anställd i hushållet, ta dig in från taket på natten, bluffa dig in, etc... Behöver du en medhjälpare eller två?

Var beredd på fällor, vakthundar och vakter.

Var alltid lugn och kylig, bered dig på vad som är möjligt, ha alltid flera planer i bakhuvudet och retirera hellre än att riskera att bli fast. Ta alltid endast med dig ett minimum av hjälpmedel, det nödvändigaste. Alltför mycket utrustning kan skramla, är svårt att dölja och man kan tappa något som ger ledtrådar. Ta endast små lättsålda saker, t.ex. smycken, ädelstenar, ädla metaller, värdefulla statyetter, m.m. Det får inte vara alltför tungt eller så skrymmande att det hindrar en säker flykt.

Genom att uppföra sig som om man tillhör massan klarar man sig ofta undan. Undvik att skilja dig från mängden, klä dig i vanliga kläder, uppträd normalt.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Ficktjuveri

Den idealiska platsen att stjäla saker ur folks fickor eller rycka åt sig deras väskor är på ett torg eller plats med mycket folk. Den enklaste metoden involverar tre tjuvar, en som tjänar som distraktion, en som utför dådet och till sist en hämtare som fångar upp det stulna. Dådet går till på följande sätt: distraktionsmomentet är en tjuv som "råkar" stöta till offret, när offret är distraherat tar själva tjuven och snor åt sig bytet och springer iväg och lämnar det hos hämtaren som lugnt småspringer därifrån. Om offret lyckas få tag i tjuven så har han inte bytet kvar och slipper på så sätt i regel undan. Ficktjuven får +5 i CL på Stjäla föremål om dådet utförs på detta sätt.

I många fall utförs ficktjuveri av mycket unga brottslingar som tillsammans i gäng trakasserar vanliga medborgare.

Att skära penningpåsar

En sätt att stjäla väskor m.m. på, är att skära av remmen med en mycket vass kniv. Ofta upptäcks stölden först mycket senare och om tjuven har otur har han åtminstone en dolk uppe till försvar.

Beskyddarverksamhet

En lönande verksamhet för många tjuvgillen är beskyddarverksamhet. Det enda som krävs är några stora busar som hotar slå sönder affärsinnehavaren och sätta butiken i brand för att få in pengarna. En månatlig summa måste då betalas av affären/ hantverkaren/ köpmannahuset /etc... för att inget otrevligt ska ske, kanske måste de betala 10% av vinsten. Ibland vägrar någon, vilket lätt åtgärdas (man går dit och ger denne ett kok stryk) såvida denne inte har anställt skydd, kanske några livvakter eller äventyrare. I dessa fall blir det knepigt, i många fall måste man visa sin vilja riktigt ordentligt och stänga verksamheten.

Beskyddade affärer märks stundom ut med ett märke vid ingången så att ingen tjuv ska ta fel och göra inbrott. Och om så vore fallet är tjuvgillet många gånger så "hederliga" att de letar upp den skyldige och straffar denne. Vanligast är nämligen att förövaren inte tillhör tjuvgillet.

Fasadklättrare

En lönande verksamhet som nästan uteslutande utövas av proffs är fasadklättring, att med enkla redskap, kanske ett kort rep, en liten änterhake, speciella klättrarklor, ta sig uppför och nedför lodräta väggar och över höga murar för att göra inbrott. P.g.a. klättringen kan aldrig några större värdeföremål stjälas, endast små. Detta innebär att fasadklättraren måste redan innan dådet vara väl informerad om vad som finns att ta.

Förfalskare

Förfalskare av kartor, dokument, pengar, religiösa papper, m.m. kan tjäna stora pengar på att lura godtrogna. Det krävs stora kunskaper inom förfalskning, konst, kalligrafi, teckning och liknande färdigheter för att bli en riktig mästersvindlare. Men det är mödan värt, speciella sigill från handelshus eller konungen själv kan innebära enorma vinster för förfalskaren. Att sälja saker som han inte äger, falska tavlor, eller lösa in falska värdepapper är några av möjligheterna.

Myntklippare

Alla mynt som cirkulerar är inte runda, många har skavanker och är utformade på olika sätt, fyrkantiga, m.m. Genom att klippa av eller fila ned mynten kan den värdefulla metallen återanvändas. Det är ganska lätt att upptäcka fusket om man är noga, väger med en våg eller lyckas med ett Finna dolda ting (SL ger dock minus på CL om myntet är ovanligt eller om offret inte sett det förut).

Falskmyntare

En falskmyntare är en bedragare som tillsammans med en skicklig hantverkare har börjat slå egna mynt. Detta görs genom att smälta ned vanliga mynt eller ädelmetall, blanda i billigare metaller samt prägla mynt med en egen förlaga, precis som de vanliga, men betydligt värdelösare. Dessa mynt kan avslöjas genom att de kanske väger för lite eller för mycket än ett vanligt mynt, att metallen blir missfärgad, att de inte ger samma tuggmotstånd om man prövar att bita i myntet.

Under nattens mörka timmar

De flesta inbrott och för all del många andra brott sker under dygnets mörka timmar när de flesta ligger och sover. Ofta råder utegångsförbud på natten i byar och städer, och endast eldvakter, patrullerande soldater och tjuvar är ute. För att undvika vakterna är det rådligt att tjuven förbereder sig på olika sätt. Att klä sig i mörka eller svarta kläder är bra, man syns sämre i mörkret (vakterna får minus på CL i Finna dolda ting) men kan vara till nackdel om man blir tillfångatagen ("varför är ni då klädd som en tjuv?").

Händer, ansikte, ljust hår och tänder har en irriterande benägenhet att synas i mörkret, svärta därför alltid ned dig med kol eller sot och le aldrig så att tänderna syns. Man kan svärta tänderna med växtfärg. Ha aldrig en lykta eller liknande med dig, ljus syns långa vägar och kan vara klumpigt att bära på.

Smyg alltid, ljud hörs minst lika långt som ljus syns på natten. Bär mjuka skor som inte väsnas, se till att inga metallspännen i klädseln klirrar eller vapen skramlar. Metallrustning är otänkbart, såvida det inte rör sig om en ringbrynja vars ljud du dämpat med tjockt tyg. Spänn fast utrustningen så att inte den heller låter, och ta alltid endast med dig det nödvändigaste.

Vilka blir utsatta

De bästa offren är nykomlingar i staden, unga blivande lycksökare som inte riktigt vet vilka faror staden kan utsätta dem för, och utlänningar som många gånger inte ens tas på allvar av ordningsmakten. En utlänning kan alltid räkna med sämre service från ordningsmakten.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

HINDER

Folk i alla tider har försökt skydda sig mot brottslighet i allmänhet och stölder i synnerhet. Man låser in det man värderar högst och om inte det hjälper så gillrar man fällor för tjuven.

LÅS & NYCKLAR

Lås och nycklar förekommer i en rad olika konstruktioner beroende på användningsområde: enklare lås för kistor och skåp till betydligt mer avancerade och utsmyckade lås till kassaskåp, bankvalv och dvärgiska skattkammare.

De mer avancerade låsen med tillhörande nycklar är i regel alltid mycket fint utsmyckade, ibland t.o.m. så mycket att låsfunktionen inte är det primära utan själva utsmyckningen. Beroende på hur pass imponerande lås kunden vill ha kan kostnaden öka med allt från 10% till 1000%. Vid några ovanliga inbrott har det hänt att tjuven stulit själva låset med tillhörande nycklar.

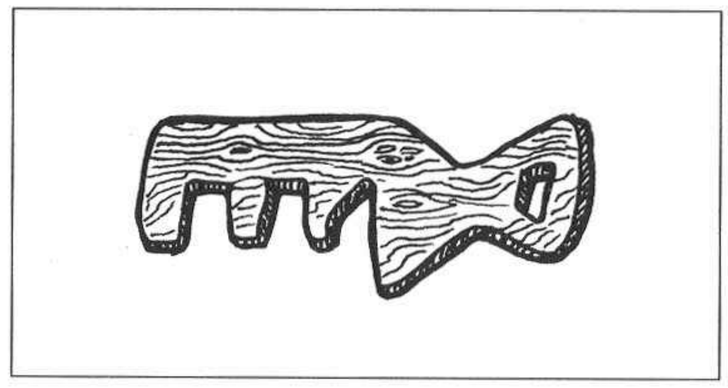
De vanligaste materialen är järn och stål samt för de enklaste varianterna, trä. De rikaste dvärgarna föredrar mithril när detta är möjligt. Alverna använder i de få fall de nyttjar lås, ett järnhårt träslag.

Bultlås

Vanligast förekommande i människornas värld är bultlåset, en konstruktion som kan liknas vid ett hänglås. Den används till dörrar, kistor, skåp, osv. Låset består av två delar, ett låshus och en löstagbar regel, den s.k. bulten. Den är i regel tillverkad av järn och försedd med med pålagda kopparbleck; själva nyckeln är oftast tillverkad av järn. Bultlåsnyckelns ax ser olika ut beroende på om den är avsedd att föras in i låsets ena kortsida eller i ett hål på ovansidan. Låset öppnas genom att nyckeln som förs in pressar ihop fjädrarna så att bulten lösgörs. Låset har svårighetsgrad 16-19 och tål ca 50-150 KP. Kostnaden är 180 sm. Speciella bultlåsdyrkar krävs för att ta sig förbi ett sådant här lås. Bultlås brukar inte vara försedda med fällor, och endast i undantagsfall med magiska fällor eller kontaktgift.

Draglås

Vanligt är också draglåset som är placerat på dörrens insida och öppnas med en klo-försedd dragnyckel som för undan en regel. Dessa lås görs i allmänhet i trä, vilket gör det lättare att slå sönder eller bryta sig in. Låset har svårighetsgrad 10-12 och tål ca 20-35 KP. Kostnaden för detta lås är 120 sm. Draglåset fungerar utmärkt som aktiveringsmekanism för fällor.



Stocklås

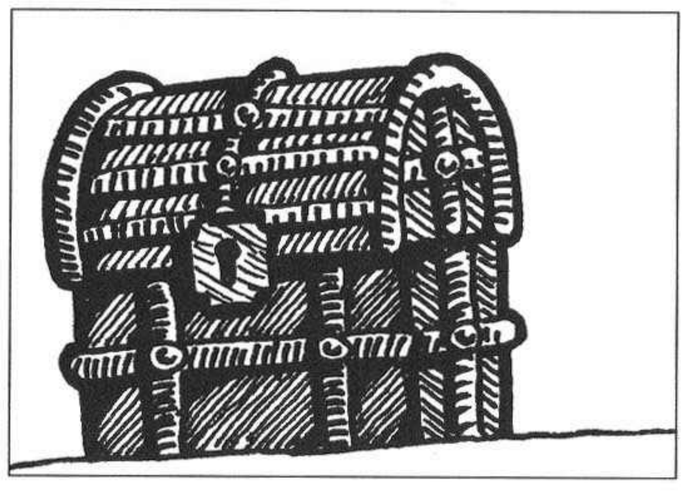
En variant på draglåset är stocklåset som är försedd med ett hölje av trä som innesluter mekanismen. Låset har svårighetsgrad 11-13 och tål ca 20-35 KP. Kostnaden är i detta fall 150 sm. Ibland förekommer låset med varvlåsmekanism och tillhörande vridlåsnyckel. Svårighetsgrad 13-16, tål 25-40 KP, kostnad 160 sm.

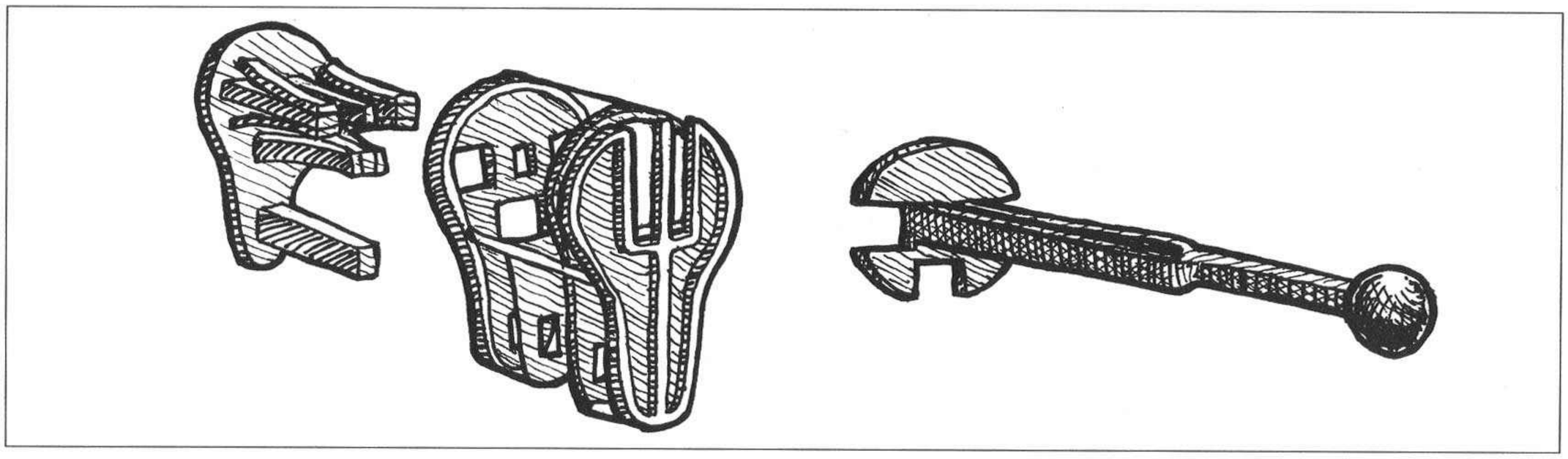
Kistlås

Kistlåset fästes på utsidan och låses med en fallhasp, ungefär som på vår tids resväsklås. Svårighetsgrad 12-15, tål 30-50 Kp. Kostnad 140 sm. Kistlåset förses ibland med små pilfällor som avlossar giftiga pilar eller kanske ett armborstlod.

Vridlås

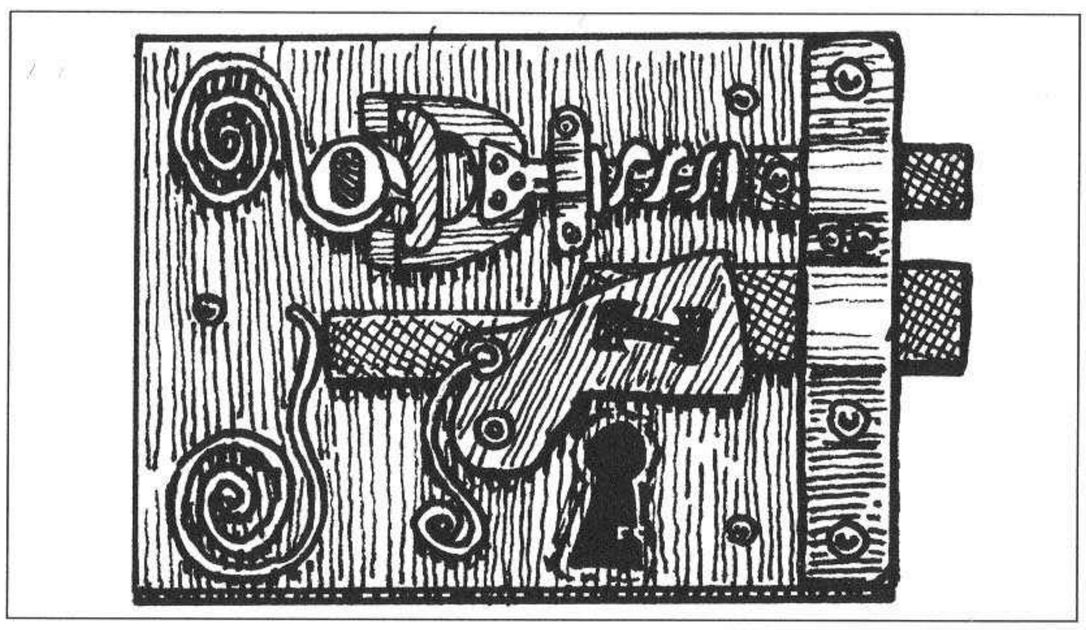
Dvärgiska vridlås tillverkas uteslutande i metall och består av ett fast monterat låshus med en eller flera skjutbara reglar. Låset går att låsa och öppna från båda sidor av dörren. Kunskapen om vridlås behärskas av





Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

de flesta intelligenta folkslag även om dvärgarna är ledande. Ett vanligt vridlås har en svårighetsgrad på 14-20 och tål 50-150 KP. Kostnaden uppgår till 220-600 sm. Dvärgiska vridlås har svårighetsgrad 17-25 och tål 100-250 KP. Kostnaden blir då 300-50.000 sm. Vridlåsen kan förses med olika fällor, t.ex. en bladfälla med ett tunt dolkblad som slungas fram ur nyckelhålet.



FÄLLOR

Aktiveringsmekanism

Alla fällor måste aktiveras på något sätt för att fungera, nedan ges några exempel.

Dörrar, lucka, lock, m.m.

En enkel mekanism får fällan att aktiveras när dörren eller luckan öppnas.

Snubbeltråd

Det är mycket enkelt att spänna ut snubbeltråd som knappt syns i mörkret. CL på Upptäcka minskas med 20 i kolmörker, 10 på halvt upplysta ställen, t.ex. månljus eller fackelsken, och 5 i dagsljus. Snubbeltråden tillverkas helst av en mycket tunn men stark tråd, kanske tvinnat människohår eller siden.

Villkor

Vissa aktiveringsmekanismer utgörs av en eller flera spakar, knappar, etc., som måste användas i rätt ordning, t.ex. genom att dra ned den första spaken, strunta i den mittersta och dra ut den tredje. Genom att lyckas med rätt 'kod' öppnas den dolda luckan eller dörren; ett misslyckande utlöser fällan.

Ljud

Fällan, t.ex. ett jordskred, aktiveras om ljudnivån blir för hög inom ett visst avstånd. Skrikande rollpersoner kan få tak el.dyl. i huvudet. Många gånger kan någon med kunskaper om gruvor eller byggnadskonst upptäcka faran med ett lyckat färdighetsslag.

Tyngd

En liten stenplatta som om den trycks in aktiverar fällan. Golvet i ett rum eller en korridorsektion kan också ha en tyngdutlösaresom reagerar på minst tio kilos vikt.

Olika fällor

En bra fälla verkar realistisk, det finns åtminstone en vag förklaring till hur den fungerar, vilket samspel det finns mellan aktiveringsmekanism och själva fällan. Nedan följer några vanliga fällor, men du kommer säkert själv på en mängd nya varianter. Ett gott råd är att ha klart för dig vad fällans egentliga syfte är, en fälla som ska skydda en köpmans pengakista får inte göra så att taket rasar in. Detta kan däremot gott och väl hända hos en dvärgisk skattmästare. Troligare är i så fall att köpmannens kista skyddas av en missilfälla eller ett alarm.

Alarm

Dessa fällor är inga riktiga fällor utan tjänar till att varna, antingen tjuven, ägaren eller båda. Ett alarm som går förvillar nästan alltid tjuven. Ett exempel kan vara en snubbeltråd som får små klockor att låta.

Gift

De flesta fällorna kombineras med gift, dödligt, sövande, retande, hallucinerande, paralyserande, eller vilken effekt SL än kommer på. Kontaktgift utsmetat på dörrhandtag och på sidorna i förbjudna böcker förekommer.

Katt-och-råtta

Korridorer och rum spärras av med järngaller, stenmurar sänks ned ur taket, ras, etc... Passage förhindras eller omöjliggörs.

Fallande stenblock

Ett stycke av taket faller in och skadar eller dödar den olycklige som står under.

Nålfälla

Ett lås ska dyrkas upp eller ett dörrhandtag ska tryckas ned, resultatet är samma. Rörelsen utlöser en spänd fjäder som slungar iväg en vass nål riktad närmast låset eller handtaget. Den träffar vanligtvis en hand eller arm. Pilen gör 1T8 i skada för beräknandet av penetrering av rustningar, tränger den genom gör den dock endast 1 poäng i skada, men den är i praktiken alltid förgiftad.

Gas

Gasfällor kan ha många olika effekter, sövande, giftig, hallucinerande eller retande verkan. Många gånger kan en uppmärksam äventyrare se de små hål ur vilka gasen kommer att strömma. Fällan kombineras inte sällan med en katt-och-råtta-fälla.

Vatten

Rummet börjar fyllas med vatten och äventyrarna går en långsam död till mötes om inte någon kommer på något genidrag. Kombineras många gånger med katt-och-råtta-fällan.

Fallgropar

Övertäckt grop där den olycklige ramlar ned i, ofta flera meter djup. Ibland är fallgropen dessutom försedd med

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

vassa spjutspetsar, svärd eller dolkblad i botten. Några fallgropar är till hälften fyllda med vatten, vilket innebär en långsam drunkningsdöd för den som inte kan simma.

Svärds-, dolk- och spjutfälla

Ett vapen svingar eller stöts ut när fällan utlöses. Gör normal vapenskada + fällans skadebonus, som varierar mellan –2 och +6.

Missilfälla

Ett spjut, dolkar, pilar, skäktor, pilar eller liknande slungas ut ur fällan (väggen, dörren, nyckelhålet, titthålet, etc…). Många gånger är fällan av engångstyp, den måste aktiveras manuellt för att åter fungera. De flesta pilar, skäktor, nålar är förgiftade med förlamande eller dödligt gift.

Björnsax

En stor djursax klipper till om offrets fötter, skada 1T6 till 4T6. Vissa fallgropar kombineras med björnsaxen.

Rörliga väggar och sjunkande tak

Väggarna kan pressas sakta mot varandra som en press, taket kan sakta sänkas till dess att inget utrymme finns kvar. En kladdig fälla som endast mycket paranoida skattväktare, t.ex. sekter, giriga dvärgakonungar och magiker kan tänka sig att använda.

Giljotinfälla

Denna fälla kan se ut som en vanlig dörr eller fönster. Det finns många gånger inga lås och den öppnas utåt. När den öppnas spänns en stark tråd som sitter fastsatt vid själva fönstret eller dörren, och en sprint dras ut. Denna sprint höll uppe ett vasst giljotinblad som snabbt faller ned när den dras ut. Ett svårt SMI-slag tillåter en att undkomma. Skadan varierar mellan 1T6 och 3T6.

Armborstkista

Fällan är till det yttre en vanlig kista, men öppnas den med nyckel eller låsdyrkning avlossas armborstet inuti. Det är riktat strax ovanför låset mot en tunnare del av trästrukturen. Skadan är som för armborst, beroende på modell, men minskas med 2 poäng. Skäktan träffar antingen en arm, huvudet eller bröstkorgen.

ANDRA FAROR

I detta avsnitt beskrivs några av de faror en tjuv kan råka ut för.

MAGISKA FÄLLOR

Den farligaste risken en tjuv någonsin tar är nar han gör inbrott i ett tempel eller en magikers lya, det finns ofta inget som helst skydd mot magiska fällor. Endast de mest skickliga inbrottstjuvarna vågar utföra sådana dåd och många återvänder aldrig. Fällor kan vara demoner som tagit skepnad av skattkista, illusioner som döljer djupa fallgropar i golvet, symboler som nollställer hjärnan, etc… Det finns ingen som är så paranoid som en magiker: trots allt har de mycket värdefulla saker att skydda. Se *Drakar och Demoner Magi.*

VITTNEN

Detta är tjuvens största yrkesrisk, att någon ser honom under brottets genomförande. Lyckligtvis går det i vanliga fall att skrämma, muta eller slå ned vittnet, men inte alltid. I många fall hinner de ropa på hjälp, kanske finns flera människor i närheten som i hop förföljer tjuven, eller så hör en vaktstyrka ropet. Undvik vittnen, operera endast under dygnets mörka del, på folktomma platser om möjligt.

VAKTHUNDAR

De flesta rika hus tillhörande köpmän och adelsmän har en gård omgärdad av en hög mur. Inne på denna gård går i regel vakthundar lösa, stora aggressiva hundar som tränats att attackera eller varna med skall om en inkräktare tar sig in. Vissa av dessa hundar kan väga uppemot 75 kilo; bara muskler och ben. Vissa attackhundar har dessutom tränats i att anfalla utan att ge ifrån sig något ljud, de varken morrar eller skäller.

VAKTER

Vakthållningen är inte tjuvens största problem, den är i regel lätt att undvika om man lär sig vaktturerna, var de går och vid vilka tidpunkter. Problem uppstår när någon råkar se tjuven under ett inbrott och slår larm; då hinner vakterna många gånger till platsen mycket snabbt. Hade enbart ett normalt vittne funnits i vägen vore detta lätt att slå ihjäl, men beväpnade vakter är en annan sak.

ANDRA TJUVAR

Släkten är värst, lyder ett talesätt; det finns ingen heder tjuvar emellan, är ett annat. Brottslingarnas situation, inte sällan på flykt undan rättvisan, utan pengar men med skulder, leder ofta till att man anger varandra. Man förråder någon man inte riktigt gillar eller litar på, antingen direkt genom att själv överlämna kompisen eller indirekt genom att ge bevis.

PRISJÄGARE

Prisjägare är banditer och rövares största fara, betalda krigare som söker upp brottslingar och för dessa — döda eller levande — till den som betalar bäst. De är oftast mycket erfarna äventyrare, krigare eller jägare som arbetar ensamma eller tillsammans med några få kompanjoner.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SKATTER

I detta kapitel finner du råd om vad olika hus och innevånare kan tänkas innehålla i dyrbarheter. Var förnuftig och använd ditt goda förstånd när du delar ut saker till den framgångsrike inbrottstjuven. Var det ett magiskt vapen han hittade, bör ägaren ha fått en rimlig chans att försvara sitt hus med det i så fall. Alltför mycket kan dessutom leda till tristess, överdriv inte antalet värdeföremål.

En tjuv hinner i regel inte finkamma ett hus efter värdeföremål utan grabbar snabbt åt sig de dyrbaraste godbitarna han ser för att spårlöst försvinna. För stort byte försinkar tjuven.

Observera att man inte bör hålla på och räkna på ett föremåls värde under pågående äventyr — det kan ta ett bra tag och därmed stoppar man upp spelet i onödan. Gör det i stället före eller efter spelmötet, eller i undantagsfall först när det är aktuellt att sälja det. Magiska föremål ska alltid bestämmas i förväg, de kanske används av ägaren!

SAMMANSÄTTNING

Börja med att bestämma hur pass rik fyndigheten skall vara, från extremt fattig till en riktig drakskatt. Siffran bör ligga någonstans mellan 1 och 25, där 1 är en mycket liten skatt, 10 är normalt och 25 är en ofantlig skatt. Denna siffra kallas för RR (Relativ Rikedom). En tiggare kanske har RR 1, en småtjuv RR 3, en bonde RR 6, en köpman RR 10, en rik köpman RR 14, en magiker RR 16, härskaren över staden RR 17, osv...

RR är dels en modifikation till de flesta slag på skatttabellerna nedan, men den avgör också hur många slag du skall slå på Sammansättningstabellen. För en skatt med RR 9 slår du 9 slag på tabellen.

TABELL 1 — SAMMANSÄTTNING

Föremål	1T20+RR
Pengar	2-23
Sköld	23-24
Vapen	25-28
Rustningsföremål	29-31
Juvel	32-34
Smycke	35-37
Magiskt föremål	38+

PENGAR

Slå 1T100 och lägg till RR.

TABELL 2 — PENGAR

Summa	1T100+RR
5 km	01-10
10 km	11-20
25 km	21-30
100 km	31-35
250 km	36-40
5 sm	41-45
10 sm	46-48
25 sm	49-50
50 sm	51-56
100 sm	57-62
250 sm	63-67
500 sm	68-72
1.000 sm	73-75
2 gm	76-80
5 gm	81-85
10 gm	86-90
25 gm	91-95
50 gm	96-100
75 gm	101-105
100 gm	106-110
250 gm	111-115
500 gm	116-120
1.000 gm	121-124
2.000 gm	125+

SKÖLDAR

Slå först 1T100 för att avgöra vilken typ av sköld det rör sig om. Slå därefter 1T100+RR för att avgöra om skölden har några särskilda drag. Eventuellt kan du också slå ett slag på tabell 9.

Resultatet 'Special' kan exempelvis innebära att föremålet är magiskt, att det är förbannat, att det är gjort av något väldigt udda material, att det lyser i närheten av orcher, eller något annat kul. Det bör inte vara någonting alltför mäktigt.

TABELL 3 — SKÖLDAR

Vapen	1T100	Värde/pris (sm)
Targ (liten sköld)	01-03	500
Liten rundsköld	04-10	650
Stor rundsköld	11-15	1.000
Långsköld	16-25	900
Vanlig sköld	26-96	850
Scutata	97-99	1.100
Pavise	100	900

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Särskilt drag	*1T100+RR*	*Värde (sm)*
Inget speciellt	01-75	x1
Läderklädd	76-83	+250
Metallskodd	84-90	+500
God kvalitet (+1)	91-95	x1,5
Extremt god kval. (+2)	96-97	x2
Lätt (75%)	98-99	x1,5
Lätt (50%)	100	x2
Special	101+	varierar

VAPEN

Slå 1T100 för att avgöra vilket vapen det rör sig om. Slå därefter 1T100+RR för att avgöra om det är något särskilt med vapnet. Eventuellt kan du också slå ett slag på tabell 9.

Om du får resultatet 'Juvelbesatt', slå ett slag på tabell 6 för att avgöra vilket slags juveler det rör sig om och hur mycket de är värda. Resultatet 'God kvalitet (+1 eller +2)' innebär att CL, skada och BV ökas med detta värde. Resultatet 'Lätt (XX%)' innebär att vapnet bara väger så många procent av det normala (STY-kravet minskas; se STY-kravet hos ett vapen med den nya vikten).

Vad gäller materialet, se reglerna sid. III-38. Du får själv avgöra hur stor chans det är att exempelvis ett mithril-svärd *dessutom* är juvelbesatt.

Vad gäller resultatet 'Special', se 'Sköldar'.

RUSTNINGAR

Slå 1T100 för att avgöra vilken rustningsdetalj det rör sig om. Slå därefter 1T100+RR för att avgöra om det är något särskilt med rustningen. Eventuellt kan du också slå ett slag på tabell 9.

Resultatet 'God kvalitet (+X)' innebär att rustningens absorbering ökas med detta värde. Resultatet 'Lätt (XX%)' innebär att rustningsdelen bara väger så många procent av det normala. Vad gäller materialen, se sid. III-38-39 i reglerna. För resultatet 'Special'; se 'Sköldar'.

För harnesk, hauberker och helrustningar kan du slå 3T6+1 för att avgöra rustningens STO.

TABELL 4 — VAPEN

Vapen	1T100	Värde/pris (sm)
Pilar (1T20 st)	01-07	2/st
Armborstlod (1T10 st)	08-09	5/st
Arbalestlod (1T10 st)	10	6/st
Liten båge	11	150
Kortbåge	12-15	400
Långbåge	16-18	700
Sammansatt båge	19	1.000
Slunga	20-21	40
Stavslunga	22	80
Slungkulor(1T10 st)	23	0,5/st
Blåsrör	24	80
Lätt armborst	25-28	1.300
Tungt armborst	29-30	2.250
Arbalest	31	4.000
Kastspjut	32-34	120
Kastkniv	35-37	100
Kastyxa	38-39	90
Parerdolk	40	80
Dolk	41-45	70
Klubba	46-47	20
Spikklubba	48	30
Kortsvärd	49-54	400
Kortspjut	55-58	90
Trästav	59	100
Korpnäbb	60	600
Kroksabel	61-63	650
Piska	64	120
Handyxa	65-66	60
Hjälmkrossare	67-68	700
Stridshammare	69-70	850
Stridsyxa	71-72	450
Långspjut	73-74	300
Bredsvärd	75-79	1.000
Stridsgissel	80	1.250
Morgonstjärna	81-82	1.500
Treudd	83	1.000
Bastardsvärd	84	2.500
Stor träklubba	85	50
Stor spikklubba	86	70
Stridsslaga	87	1.500
Skäggyxa	88	1.100
Pik	89	1.900
Lans	90	650
Partisan	91	1.400
Spetum	92	1.250
Glav	93	1.600
Pålyxa	94	1.150
Hillebard	95	1.900
Tvåhandsyxa	96-97	1.900
Tvåhandssvärd	98-00	3.500

Särskilda drag	*1T100+RR*	*Värde*
Inget speciellt	01-85	x1
Juvelbesatt	86-87	varierar
God kvalitet (+1)	88-90	x1,5
Extremt god kval. (+2)	91-92	x2
Brons	93	x0,8
Silver	94-95	x9
Mithril	96	x20
Lätt (75%)	97-99	x1,5
Lätt (50%)	100	x2
Special	101+	varierar

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Tabell 5 — rustningsföremål

Namn	1T100	Pris i sm
Tyghuva	01-03	25
Läderhuva	04-10	80
Nitläderhuva	11-15	180
Ringbrynjehuva	16-25	300
Öppen metallhjälm	26-30	500
Ö. metallhjälm m. visir	31-33	1.500
Tunnhjälm	34-40	1.000
Armskydd, tjockt tyg	41	50
Armskydd, läder	42-43	250
Armskydd, nitläder	44-45	500
Armskydd, härdat läder	46	750
Armskydd, metall	47-50	1.350
Benskydd, tjockt tyg	51	80
Benskydd, läder	52-53	400
Benskydd, nitläder	54-55	750
Benskydd, härdat läder	56	1.150
Benskydd, metall	57-60	1.850
Tjockt tygharnesk	61	130
Läderharnesk	62-64	600
Nitläderharnesk	65-68	1.150
Härdat läderharnesk	69-72	1.500
Ringbrynjeskjorta	73-78	1.500
Först. brynjeskjorta	79	1.150
Fjällpansarharnesk	80	1.500
Metallharnesk	81-85	1.900
Brynjeskjorta m. ärm	86-90	2.000
Först. brynjeskj. m. ärm	91-92	2.500
Ringbrynjehosor	93-94	2.500
Brynjehosor (förstärkta)	95	3.250
Hauberk	96-98	3.500
Förstärkt hauberk	99	4.500
Helrustning (metall)	100	5.100

Särskilt drag	*1T100+RR*	*Värde*
Ingen speciell	01-75	x1
God kvalitet (+1)	76-83	x1,5
Extremt god kval.(+2)	84-87	x2
Brons	88-91	x0,8
Mithril	92-93	x20
Lätt (75%)	94-97	x1,5
Lätt (50%)	98-99	x2
Drakfjäll	100	x100
Special	101+	varierar

JUVELER

Om det rör sig om en separat juvel, slå 1T100 och lägg till RR för att avgöra vilken typ av sten det rör sig om. Slå därefter 1T100 och multiplicera med stenens värde för att få fram det slutliga värdet.

Om det rör sig om ett juvelbesatt smycke, slå 1T100 och lägg till RR för att avgöra vilken typ av sten det rör sig om. Slå därefter 1T100 och lägg till *föremålets grundvärde* (den siffra som ges i tabell 7). Multiplicera summan av detta med stenens värde för att få fram det slutliga värdet i silvermynt. För vapen och vanliga föremål lägger du inte till något grundvärde.

Observera att man bara slår en enda gång för samtliga juveler på ett föremål. Detta beror på att ju fler juveler ett föremål har, desto mindre är de. Om man slår mycket lågt kan detta innebära att det finns ett fåtal, små juveler; slår man högt betyder detta att det finns ett flertal stora juveler.

Exempel: Tjuven Teval finner en rubin i ett litet skrin. SL slår 63 med 1T100 och får då fram att rubinen är värd 2772 sm (63 x 44). Han finner även en halskedja som är juvelbesatt. SL slår 34 med 1T100 och ser att det rör sig om granater. Han slår ytterligare 1T100 och får 38. 38+16 (en halskedjas grundvärde) är 54; 54x28 (granaternas värde) är 1512. Enbart juvelerna på halskedjan är alltså värda 1512 silvermynt.

Tabell 6 — juveler

Sten (färg)	1T100+RR	Värde
Värdelös sten	01-25	0
Korall (varierar)	26-30	8
Elfenben (gulvit)	31-39	10
Pärla (vit/svart)	40-48	12
Malakit (grön)	49-57	14
Bärnsten (rökfärgad)	58-63	16
Kristall (klar)	64-69	20
Onyx (gulbrun)	70-72	21
Månsten (blekblå)	73-75	22
Jade (mörkgrön)	76-78	24
Lapis lazuli (azurblå)	79-80	25
Opal (svart/blågrön)	81-82	26
Ametist (lila)	83-84	27
Granat (röd)	85-86	28
Kvarts (varierar)	87-88	29
Topas (gulröd)	89-90	30
Akvamarin (havsblå)	91-92	36
Beryll (gulgrön)	93-94	38
Safir (blå/varierar)	95-96	40
Smaragd (grön)	97	42
Rubin (röd)	98	44
Diamant (vit)	99	50
Meteorit (svart)	100	60
Special	101+	varierar

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SMYCKEN

Slå 1T100 och lägg till RR för att avgöra vilket slags smycke det rör sig om. Slå därefter ytterligare 1T100 för att se vilket material smycket är gjort av. För att få fram **värdet** på själva smycket (utan juveler) **i silvermynt**, multiplicera smyckets grundvärde från tabell 7 med det materialvärde som anges.

Slå därefter 1T100. Om resultatet är lägre än eller lika med 'juvel-chansen' har smycket dessutom juveler infattade. Gå i så fall tillbaka till tabell 6.

Resultatet 'Special' innebär att SL själv får skapa ett 'smycke', exempelvis en statyett, en dödskalle, ett riksäpple, ett Fabergé-ägg, eller något annat dyrbart och ovanligt. På Material-tabellen innebär det antingen en kombination av två värdefulla material eller något specialmaterial som SL hittar på själv.

När allt är färdigt kan du eventuellt dessutom slå ett slag på Kvalitets-tabellen. Du avgör själv om du vill använda den regeln.

TABELL 7 — SMYCKEN

Typ	1T100+RR	Grundvärde	'Juvel-chans'
Hårnål, kam, etc	01-25	1	0%
Näsring	26-27	1	1%
Hårspänne	28-33	2	5%
Fotlänk	34-37	3	1%
Örhänge	38-45	3	20%
Bältesspänne	46-54	4	2%
Mantelspänne	55-63	4	10%
Armring	64-67	5	5%
Halssmycke	68-71	8	10%
Medaljong	72-75	9	25%
Armband	76-79	10	20%
Ring	80-93	10	50%
Nyckel	94-96	12	50%
Pannband	97-101	13	70%
Halskedja	102-108	16	10%
Horn/lur	109-111	18	75%
Spira	112-113	18	85%
Tiara	114-116	20	90%
Diadem	117-118	28	95%
Krona	119	40	100%
Special	120+	varierar	varierar

TABELL 8 — MATERIAL

Typ	1T100	Materialvärde
Brons	01-10	6
Bärnsten	11-13	30
Elfenben	14-16	40
Guld	17-30	80
Jade	31-35	60
Järn	36-39	5
Koppar	40-56	9
Mithril	57-58	100
Mässing	59-80	7
Platina	81-82	90
Silver	83-99	45
Special	100	varierar

KVALITET (FRIVILLIGT)

Kvalitet är en kombination av smyckets skick (om det har rostat, repats, gått sönder, etc.) samt arbetets utförande. Eventuellt kan man slå två slag: ett för skicket (om detta slag blir lågt kan föremålet repareras/restaureras) samt ett för kvaliteten på arbetet (kan ej ändras).

TABELL 9 — KVALITET

Kvalitet	1T20	Multipel
Uselt	1-2	x0,1
Dåligt	3-5	x0,5
Medelbra	6-15	x1
Bra	16-17	x1,5
Utmärkt	18-19	x2
Mästersmide	20	x4

MAGISKA FÖREMÅL

Slå först 1T100 för att se vilket slags magiskt föremål det rör sig om. Blir resultatet Vapen, Sköld, Rustning; slå en gång till på respektive tabell för att se exakt vilket föremål det är. Blir det ett vanligt föremål måste du avgöra vilket, t.ex. ett par kängor, armband, kam, osv... Alla vapen, sköldar, rustningar har antingen en bonus, en besvärjelse, är intelligent, eller i sällsynta fall alla tre.

Blir det ett Magiskt föremål slår du först på tabell 13 för att avgöra vilken styrka magin har och sedan väljer du ett magiskt föremål ur listan i slutet av kapitlet eller skapar ett nytt.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Tabell 10 — Magiska föremål

1T100	Resultat
1-20	Vapen
21-30	Sköld
31-40	Rustning
41-50	Vanligt föremål
51-100	Magiskt föremål

Tabell 11 — Magiska effekter

1T100+RR	Magisk effekt
1-70	Bonus
71-99	Besvärjelse
100-105	Intelligent
106-110	Intelligent+bonus
111-115	Intelligent+besvärjelse
116-120	Bonus+besvärjelse
121-125	Intelligent+bonus+besvärjelse

BONUS

Plusset i tabellen anger att föremålet är magiskt och får den bonusen i vad det nu kan vara. För vapen innebär bonusen plus på CL, skada och BV; för en rustning ökas dess abs; för ett par kängor kanske CL på Smyga eller förflyttningsförmågan ökar; för ett instrument CL på Spela det instrumentet; för en uppsättning dyrkar CL på Låsdyrkning, etc. SL får själv avgöra exakt vilka speltekniska effekter en bonus ger.

Tabell 12 — Bonus

Bonus	1T100+RR
+1	01-75
+2	76-99
+3	100-110
+4	111-120
+5	121-124
+6	125+

BESVÄRJELSER

Exakt vilken typ av magi föremålet innehåller är upp till SL att bestämma. Magiska effekter är inget du bör slumpa fram, därför finns inga sådana tabeller här. En riktlinje får du längre ned där magiska föremål klassas in i fem grupper från svag magi till artefakt.

Tabell 13 — Typ av magi

Kategori	1T100+RR
Svag	01-75
Medel	76-110
Stark	111-120
Mäktig	121-124
Artefakt	125+

INTELLIGENS

Ett intelligent föremål har både egen INT och egen PSY. Detta innebär att man inte själv behöver aktivera föremålet, utan det bestämmer självt när dess effekter skall träda i kraft — vid de tillfällen då det gynnar föremålets 'livsmål'. Det behöver knappast påpekas att dessa föremål är extremt sällsynta; bl. a. eftersom det krävs att dess skapare offrar en ohygglig massa PSY-poäng permanent för att skapa dem. De flesta är urgamla artefakter.

SL har i stort sett fria händer när han bestämmer vilka förmågor ett intelligent föremål har. Typiska saker är att det varnar sin ägare för faror och hjälper honom att bekämpa dem — inte sällan är de mycket kraftfulla med bonus på +4 eller +5 samt ger användaren tillgång till en eller flera attackbesvärjelser. Det är inte ovanligt att de t.o.m. kan tala. De kan även fungera så att de *endast* är effektiva mot en viss sorts varelser, exempelvis svartfolk eller anhängare av vissa religioner, medan de är helt oanvändbara mot varelser som de 'sympatiserar med'. Det finns dock även mer blygsamma föremål, t. ex. facklor som varnar för återvändsgränder, stövlar som automatiskt flyr om bäraren blir kritiskt skadad, slagrutor som alltid finner närmsta vattenkälla, segel som varnar för eller undviker dåligt väder, etc.

Intelligenta föremål har en obehaglig tendens att styra sin 'ägare' och få honom att göra saker han egentligen inte vill. De har också en förmåga att själva på ett eller annat vis byta ägare, om det skulle visa sig att ägaren är för viljestark för att föremålet skall kunna kontrollera honom, eller för svag för att kunna bli så mäktig att han är till nytta för föremålet. I det senare fallet ser ofta föremålet till att ägaren dör, genom att svika honom vid lämpligt tillfälle (när en bättre ägare är inom räckhåll).

Om du vill kan du slå 1T10+10 för INT och 4T10 för föremålets PSY. I konfliktsituationer mellan föremålet och dess ägare får den som övervinner den andres PSY på Motståndstabellen igenom sin vilja.

MAGISKA FÖREMÅL

Magiska skatter delas in i fem olika kategorier, från svag till artefakt, beroende på hur mäktigt föremålet är och hur många exemplar av föremålet det finns. Vanlighet anger hur pass vanligt förekommande föremålet är.

Svag

Vanlighet: Ovanlig

Dessa föremål är svaga magiska föremål med kanske någon mindre effekt eller bonus. De är relativt enkla att tillverka och finns därför i ganska stort antal bland äventyrare och rika personer.

Minimagi och besvärjelser som ger mindre bonusar, t.ex. FÖRTROLLA VAPEN E1 utan PERMANENS.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Medel

Vanlighet: Mycket ovanlig
I denna kategori finner man många användbara magiska saker, betydligt mäktigare än svaga magiska föremål, men inte alltför mäktiga. Det finns ganska många av dessa, men de är svåråtkomliga och mycket dyra, om de alls är till salu.

Enklare besvärjelser med ett skolvärde på högst 10, kanske PERMANENS eller LADDNING. Effektgrad omkring E2-E3.

Stark

Vanlighet: Sällsynt
Starka magiska föremål förekommer mycket sällan, och vaktas alltid av hemska kreatur eller ägs av kungar, härskare och kejsare. Mycket framgångsrika äventyrare, adelsmän och höga präster kan ha ett föremål.

Skolvärde högst 15, PERMANENS eller LADDNING, kanske NEXUS i några fall. Starka effektgrader, upp till E5.

Mäktig

Vanlighet: Mycket sällsynt
Dessa magiska föremål är i regel legendariska, de bärs av de mest berömda hjältar och krig vinns med dem. Självklartär de aldrig till salu och är mycket svåra att komma över. Dessa föremål bör aldrig finnas med i ett äventyr helt slumpmässigt, utan deras närvaro måste planeras in av SL.

Högsta skolvärde 20, med PERMANENS och NEXUS. Höga effektgrader upp till E10. Intelligenta magiska föremål. Heliga vapen, demonvapen och liknande.

Artefakt

Vanlighet: Unik
Dessa magiska föremål är unika, de existerar endast i ett exemplar och har vanligtvis världsomskakande krafter om de släpps lösa. De finns noggrant beskrivna i heliga skrifter, legender, sagor och skrönor. Endast vissa kan handskas med en artefakt, icke värdiga kanske dödas av artefaktens krafter.

Skolvärden över 20, många gånger högre ändå. Alltid NEXUS eller liknande, effektgrader över E15. Intelligenta magiska föremål. Gudomliga föremål.

LISTA PÅ MAGISKA FÖREMÅL

Nedan ges en mängd exempel på magiska föremål. Dessa kan utgöra en del av ett äventyr eller själva äventyrets handling. Genom att hämta ett uråldrigt demondräpar-vapen har rollpersonerna t.ex. kanske åtminstone en chans att hejda en väntande invasion från Kaos. De utgör också goda mallar för när du gör egna magiska föremål.

Svag

Magisk fjäderpenna

En till synes vanlig fjäderpenna som man doppar i ett bläckkrus. Den behöver dock inte bläck utan är magiskt självförsörjande. De tillverkas i allmänhet av fjädrar från basilisken, dödsugglan, fenix eller gripen. Den är mycket svår att förstöra.

Alvisk mantel

Dessa stora mantlar är mycket sköna och varma, de skyddar mot regn, snö och kallt väder. Det går inte att frysa i en alvmantel, de skyddar mot temperaturer ned till –50° C. De är alltid färgade med olika naturmaterial som löv, mossa, etc. och ger därför +5 i CL på Kamouflage i skogen.

Alvisk bågsträng

Dessa bågsträngar är praktiskt taget oförstörbara, de tål regn och omild behandling utan att förlora sin spänst och form. En båge med alvisk bågsträng ger +1 på CL.

Magiska vapen

Ett vanligt vapen som är förtrollat, +1 på CL, +1 på skada och dubbel BV. När det måste finnas ett vanligt magiskt vapen i ett äventyr, använd denna typ.

Dvärgiska mästardyrkar

Dessa dyrkar är tillverkade av en dvärgasmed och runmagiker, de har en liten låsruna inristad som ger +1T4 på CL i Låsdyrkning.

Dvärgiska mästarlås

Dessa lås är mycket invecklade och tillverkade av de högt aktade låsmästarna. De har en liten låsruna ingraverad som ger –1T6 på CL i Låsdyrkning.

Ljusring

En slät kopparring som lyser svagt i mörker, så pass mycket att det går att läsa en bok i dess ljus. Den aktiveras med ett enkelt lösenord som brukar finnas ingraverat inne i ringen.

Svartdolk

Ylk-orchernas dolk, vars egg är kantig med vassa spetsar. Ylkorcherna brukar spotta på dolken innan strid, vilket gör infektionsrisken större (3% chans per KP i skada). Dolken gör +1 i skada och har BV 7.

Lyckomedaljong

Medaljongen för tur med sig och i kniviga situationer ökar alltid CL med +1 om bäraren lyckas med ett PSY-slag. Den kan endast användas en gång per timme.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Medel

Alvbåge

Dessa superbt byggda bågar är förtrollade av alviska magiker och gör 1 KP extra i skada och har en förlängd räckvidd med 50%.

Dvärgisk krigshammare

Dessa vapen är utsmyckade med magiska runor från den gamla tiden. Dessa vapen skapades av forna vapenmästare och kunskaper om hur man smider nya har för länge sedan gått förlorad. De gör 1T6 KP extra i skada, är ovanligt lätta (endast 2 kg tunga) och går inte att förstöra. De har alla tillhört legendariska dvärgahjältar och finns beskrivna i flera populära dvärgiska legender.

Hungerdolk

Denna dolk innehåller själar från ihjälsvultna offer som offrats för att vapnet skulle bli till. Dolkbladet liknar mest en förvriden massa med tänder, vassa, stora, små, trubbiga. När dolken gör skada gräver sig bladet in i offret och fastnar. Man kan höra ljud som från någon som äter med smaskande ljud. Ett STY-slag måste göras för att rycka ut dolken. Dolken gör +1T4 poäng i skada samt ytterligare 1T4 per runda den är inkörd i offret.

Trollkarlsstav

Staven är ett av trollkarlarnas främsta attribut, inte bara stavmagikernas. Denna variant är vanligast bland icke-stavmagiker. Staven ger +1 i skada, +1 i CL och går inte att förstöra med icke-magiska medel. Den innehåller en PSY-källa med 4T6 poäng som magikern kan använda. Dessa PSY-poäng går inte att återvinna, och när de är slut är staven inte längre magisk och förlorar alla bonusar.

Lönnmördardolk

Denna svarta ståldolk har en magisk dödsruna inristad. Dolken gör 1T4 extra i skada och paralyserar dessutom offret under 1T4 SR om denne misslyckas med ett PSY-slag.

Jättesäck

En till synes vanlig väska, ryggsäck eller säck som rymmer tre gånger så mycket som normalt och reducerar vikten tillfälligt på alla saker i den till en tredjedel.

Stark

Stormpilar

Dessa pilar är snidade av ett svart okänt träslag och har spets av koppar. De har olika mönster inristade längs skaftet. När en sådan pil avlossas mångfaldigar den sig under själva flykten och blir 1T6+1 pilar istället för bara en. Ett CL-slag måste slås för varje pil, och de träffar alltid ett och samma mål. De nya pilarna är helt vanliga pilar, men den magiska pilen går att återanvända flera gånger om den hittas hel (5% att den går sönder).

Förvandlingsring

Denna ring ger förmågan att byta hamn, dvs. förändra skepnad. Varje ring ger förmågan att ändra skepnad till en speciell typ, t.ex. människa, dvärg, alv, orch, hund, varg, björn, ulv, fågel, osv. Varaktigheten är tre dygn och alla grundegenskaper utom INT och PSY ändras till typvärdena för varelsen man förvandlades till. Språk, och vissa typiska färdigheter ändras också, t.ex. blir det möjligt för en förvandlad varg att prata med andra vargar. Det går inte att förvandlas till en viss person, t.ex. till den vackra dvärgen Kiri, utan bara till en dvärg.

Alviska pilar av silverlind

Dessa pilar gör 1T6 extra i skada och penetrerar alla typer av vanliga rustningar (magiska rustningar skyddar dock). Svartfolk, eller varelser med svartfolksblod, måste klara ett FYS-slag för att inte omedelbart dö. Pilarna går inte att förstöra.

Flygande matta

Dessa magiska mattor håller för mellan 2 och 6 personer att flyga på. Den håller för 70 STO-poäng. Dess maxhastighet är 70 km/h.

Demonring

Denna ring ger bärare 1T2+1 demoniska förmågor. Ringen är mycket fint utsmyckad med mängder av små ädelstenar, små miniatyransikten kan upptäckas om man granskar den noga. Ringen växer omedelbart fast på bäraren och kan inte tas av om man inte hugger av fingret eller dör. Vissa ringar (30%) ger bäraren permanenta förändringar även om den tas bort.

Flamvapen

Detta vapen har en brinnande klinga, blad eller ände. Vapnet gör 2T6 extra i skada och kan göra extra eldskada om kläder antänds, osv. Det är inte bara dolkar och svärd som har dessa förmågor, utan även pilar, yxor, trästavar, osv.

Rustningsklyvare

Detta magiska föremål är alltid ett vapen. Dess förmåga är att kunna penetrera alla icke magiska typer av rustning, sköldar och pareringsvapen utan att hindras, vapen susar bara rakt genom som om inte det fanns något skydd (dvs. ingen skada absorberas). Många gånger är vapnet utsmyckat med mystiska runor som glöder när det svingas.

Ryggsprättardolk

Detta är en magisk dolk som ger CL +5 att träffa en ovetande motståndare i ryggen utöver eventuellt andra modifikationer. Skadan är 2T6. Den är alldeles svart och syns inte i mörker.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Mäktiga

Demonskydd

Lägre, unga och elddemoner kan inte komma närmare än tio meter från bäraren av demonskyddet, ej heller använda magi, demoniska förmågor eller avståndsvapen mot bäraren. Äldre demoner, prinsar och furstar måste klara ett svårt PSY-slag. Demonskyddet är i regel en mäktig magisk runa, en symbol, ett bälte, en rustning, en sköld eller liknande.

Kaosport

Detta är en portal till en kaosdimension, en annan värld. Föremålet är alltid litet, ett spel som måste lösas, ett pussel, en spegel, en uråldrig demonisk bok, en suggestiv tavla, etc. Genom att lyckas med ett PSY-slag öppnas portalen. Kaosvärlden är inte sällan mardrömslik, men bakom kaosportalen kan man gömma sig, förvara vapen och föremål, ha en tillflykt, osv. När man återvänder kommer man alltid tillbaka till ursprungsplatsen. Den kan högst användas en gång per dygn.

Demondräparvapen

Dessa vapen ger +5 i CL vid strider mot demoner eller varelser med demoniskt blod, skadan är tredubblad och vapnet skyddar mot alla mentala demonförmågor (alla PSY-slag lyckas automatiskt). Vapnet är alltid ett tungt vapen, t.ex. tvåhandssvärd, slägga, tvåhandsyxa, tvåhandshammare... Om vapnet skadar en demonisk varelse tvingas det genast att anta sin sanna form. Vapnet är alltid rikt utsmyckat och har flera magiska symboler inristade.

Solsvärd

Dessa magiska slagsvärd brinner med heta flammor och avger ett strålande ljus. Den ger 3T6 extra i skada, +5 i CL, går inte att förstöra, motståndare måste klara av ett PSY-slag varje SR för att inte bländas och få –5 på alla CL. Bäraren av svärdet skyddas från alla sorter av eld, både magisk, drakeld och vanlig. Elden antänder automatiskt brännbara föremål det kommer i kontakt med (t.ex. kläder, trä, buskar, osv.). Solsvärden förvaras i dvärgsmidda svärdsskidor av mithril.

Odödlighetselixir

Denna brygd ger odödlighet. Den som dricker måste lyckas med ett svårt FYS-slag annars förvandlas han till en mäktig odöd. Lyckas slaget händer inget. Förvandlingen börjar med att man dör och efter 1T6+3 dagar återuppstår som odöd. Grundegenskaperna ändras enligt följande: STYx2, SMI x1,5, FYS=0, PSYx2, KAR=1. KP = (STY+STO)/2. Den odöde skadas endast av vanligt våld och magi, törst, sjukdomar, brist på sömn och liknande gör ingen skada. Slå 1T4 för vilken form den odödes kropp får: 1=Skelett, 2=Zombie, 3=Vålnad, 4=förtätat mörker (fysisk gestalt). Den odöde kan Skräckslå 10/10.

Stenklyvare

En väldig slägga som endast kan användas av mycket starka personer (STY 20). Den är förtrollad med glödande runor, den krossar sten och berg med lätthet. Den är skapad av dvärgamagiker. Mot jordens element gör släggan fyrdubbel skada, mot annat gör den dubbel skada och släggan går inte att förstöra på vanligt sätt.

Styrkebälte

En maggördel som ger bäraren 1T6+4 extra i styrka. Bältet vävdes av en krigarmagiker, av håret från en dräpt jätte.

Drakföremål

Se *Krigarens handbok*

Drakdödarsvärd

Svärdet ger +5 CL att slåss mot drakar, skadan är tredubblad och svärdet skyddar dessutom mot alla typer av normal eld (inklusive drakeld). Svärdet skyddar också mot drakens hypnotiserande blick. Det är alltid ett tvåhandssvärd eller annat tungt svärd, t.ex. bastardsvärd. Drakmotiv smyckar alltid bladet och hjaltet är besatt med gnistrande röda ädelstenar.

Demonföremål

Se *Krigarens handbok.*

Artefakter

Artefakter måste alltid förses med en ingående beskrivning och bakgrundshistoria, annars blir de mest magiska föremålen av dem alla bara ett magiskt föremål bland andra, fast med större krafter.

Gudomliga vapen och rustningar

Se *Krigarens handbok.*

Atrax Människodräparen

Bakgrund: Atrax Människodräparen var en urgammal demonprins med nästan oändliga krafter i sin hemdimension men han lurades till Altor av Arvorn Gildarion, en av de främste demonologerna som någonsin levat och lever. Gildarion dräpte demonens fysiska kropp och kedjade fast dess själ och ande i ett mäktigt tvåhandssvärd.

Utformning: Atrax Människodräparen är ett mycket imponerande tveeggat svärd smitt av kallt stål, med en nästan fyrkantig spets. Utsmyckningen är enkel, endast några kraftrunor och symboler.

Krafter: Atrax har STY 100, SMI 100, PSY 35, INT 25 samt KAR 19, vilket ger +10T6 KP/SP i skada, +10 attacker, och går inte att förstöra. Demonen behärskar inga besvärjelser.

Sideffekter: Demonsvärdet har egenheten att ibland (10%) ge en motståndare en chans att klara sig om denne klarar ett svårt PSY-slag. I dessa fall vägrar svärdets själ att aktivt delta i striden, och bäraren finner sig plötsligt stå

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

med ett vanligt tvåhandssvärd utan magi eller förmågor i handen.

Äventyrsuppslag: Atrax är eftersökt av sina tidigare undersåtar i sin kaosvärld där han var härskare. En annan demonhärskare gör anspråk på den världen. Några av Atrax undersåtar lyckas bryta ner barriären till Altor och beger sig ut för att leta upp Atrax, men upptäcker när de väl finner sin härskare att de inte kan komma närmare än tre mil. De driver därför omkring utan mål och trakasserar folk och fä. Rollpersonerna hyrs, tillsammans med andra demondräpare att göra slut på demonplågan. Men då demonerna är alldeles för starka måste rollpersonerna sluta en pakt med dem och lova att återhämta demonsvärdet, dvs. Atrax, från Gildarion och bege sig till kaosvärlden mot att demonerna skonar rollpersonernas liv och återvänder till sin egen värld. Gildarion är en ganska hygglig demonolog som kan tänkas låna ut svärdet om rollpersonerna utför ett uppdrag (eller flera) åt honom. Anledningen till att demonerna inte lyckades komma i närheten av Gildarion beror på ett magiskt skyddsbälte. När Atrax väl är tillbaka i sin hemvärld måste rollpersonerna utnyttja honom och dräpa fienden. När detta är gjort, eller under slutstriden, återtar Atrax sin verkliga skepnad. Har rollpersonerna tjänat honom väl belönar han dem, t.ex. med en egen demonisk tjänare, demoniska förmågor, magiska föremål (starka eller mäktiga), etc...

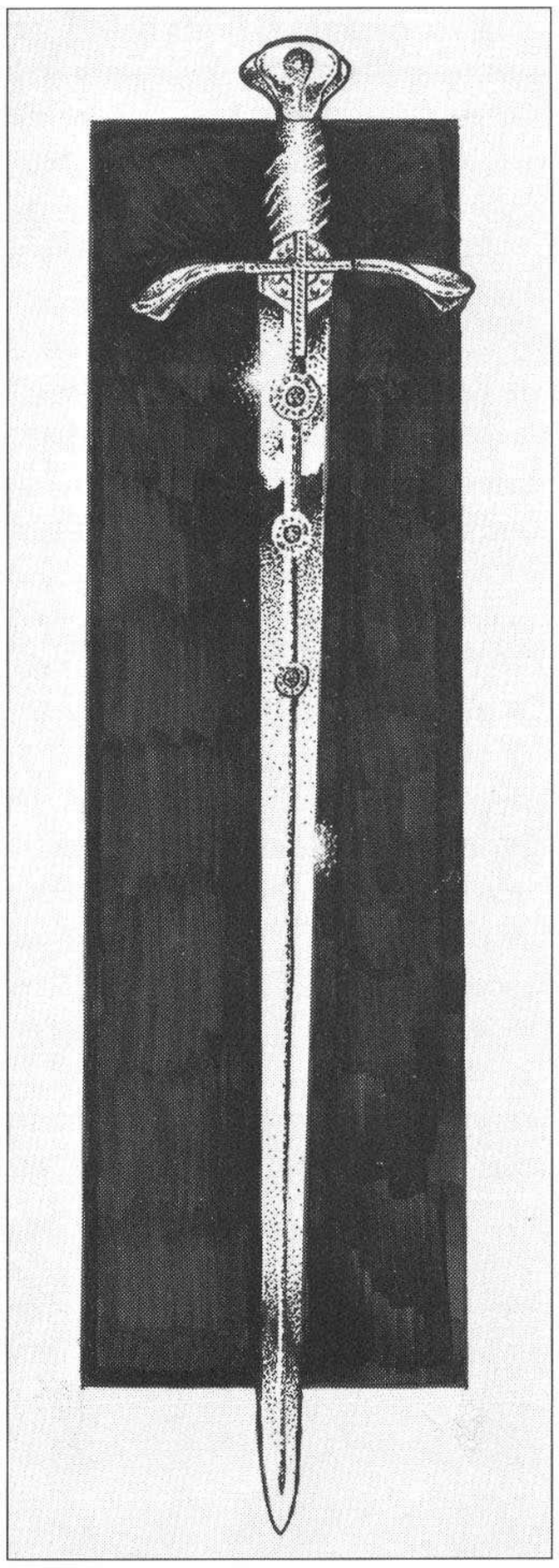
Sir Graiwyns svärd

Bakgrund: Detta är ett svärd som ofta figurerar i sägner och myter inom Den lysande vägen. Det bars av en av deras främsta Ljusriddare, den store krigaren Graiwyn. Med svärdet lyckades han uträtta stordåd efter stordåd, bl.a. besegrade han en Svartmästare och dennes armé av odöda soldater, lyckades fördriva två illasinnade vampyrer, knocka en eldsprutande drake... Inom Den lysande vägen räknas svärdet som en av de mest ansedda relikerna, en helig artefakt. Den som bär svärdet har självaste Etin på sin sida. Det sägs att gudens egna smeder har smitt detta svärd.

Utformning: Svärdet är ett vanligt bredsvärd till utförandet, men smitt i en främmande metall som glänser blått i månsken och dekorerat med tre utsökta ädelstenar på själva klingan. På klingan, runt varje ädelsten, finns en cirkel av inskriptioner utförda och välsignade av en helig man för att bringa tur åt den renhjärtade.

Krafter: Svärdet har egentligen inga riktiga magiska krafter, men p.g.a. den aura som omger den har den +1 på FV på alla slag och pareringar. Endast när guden tycker att svärdets bärares avsikter och gudens egna planer överensstämmer får svärdet riktiga krafter. Svärdet utgör en slags magisk kanal åt guden. Vanliga krafter hos svärdet är brinnande klinga (ELD E15), bergsklyvning (KNÄCKA E15), mästerfäktning (FÖRTROLLA VAPEN E15), läka skador (HELA E15), etc... Möjligheterna är många, besvärjelserna har alltid effektgrad 15 och kraften dras direkt från guden.

Äventyrsuppslag: Var svärdet nu befinner sig vet ingen och bara det kan vara ett äventyr att återfinna svärdet. Rollpersonerna behöver svärdet för att förhindra en liknande händelse som den legendariske sir Graiwyn lyckats genomföra, t.ex. förstöra en hel armé av odöda krigare. Av en gammal präst som tillhör Den lysande vägen får rollpersonerna tag i ett gammalt pergament och karta plus ett antal legender om svärdet. En av legenderna förtäljer hur sir Graiwyn drogs sig undan världen tillsammans med tolv utvalda riddare för att sova den sömnlöses sömn i ett klotformat berg för att inte återvända förrän deras krafter åter behövs. Naturligtvis behöver inte riddaren ha kvar sitt svärd i sin grav utan har kanske råkat tappa / låna ut / blivit bestulen på det. Jakten kan då fortsätta och bli en kamp mot tiden: ska de hinna innan Svartkonstnären lyckas uppbåda en hel armé och förinta allt i närheten?



Dalvadriels allseende spegel

Bakgrund: Dalvadriel var en fallen själ, en alv som övergått i mörkrets tjänst och lärt sig att frammana demoner och själar från Inferno. Det sägs att han dog efter att ha offrat sin förtappade själ till en onämnbar demon i utbyte mot att hans verk skulle fortleva i all evighet. Naturligtvis blev han lurad och pinas nu för evigt i ett privat helvete, men hans största verk finns fortfarande kvar. Han skapade en spegel med vilken han kunde kommunicera med demoner och saker bortom varje normalt sansad varelses sinne. Med denna spegel kunde han överblicka hela världen, varelser tankar, infernot, anderiket och många många andra fantastiska och främmande världar.

Dalvadriel: Spegelns skapare var en alv, en gråalv som valt en lättare väg att vinna makt. Efter hans död har

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

gråalver överallt fått ett heligt uppdrag att förstöra och glömma allt som har skapats och gjorts av Dalvadriel. Därav finns nästan inga minnen kvar av den förtappade gråalvens verk, endast ett fåtal urgamla gråalver och ett halvt dussin demoner vet sanningen.

Utformning: Det är en spegel formad och i samma storlek som en rundsköld. Dess yta är översållad med små små gnistrande kristaller som gör spegeln ytterst skrovlig att ta på och förvrider alla spegelbilder. Spegeln ändrar färg hela tiden och varierar mellan olika nyanser av grönt, gult och rött. Den som tittar in i spegeln får en lätt känsla av att tappa fotfästet och falla ner för en bottenlös brunn. Spegeln är ganska tung och väger 10 kg.

Krafter: Genom att offra 1T6 PSY-poäng permanent kan en demonolog (dvs. en person med FV i magiskolan Demonologi *eller* om du saknar Drakar och Demoner Magi, vilken magiker som helst) koppla sitt sinne med spegelns magi. Spegeln låter demonologen se ibland slumpmässigt utvalda, ibland efter demonologens önskningar, bilder av världar. Spegelns egentliga kraft är att demonologen kan påverka den andra världen, dvs. spegelbilden, med sin magi samt se sådant man aldrig annars skulle få se. Demonologens INT ökas efter 1T6 månaders bruk av spegeln med 1T20 poäng, men hans sinne och kropp förvrids och han får lika många fobier som extra INT-poäng, samt en eller två demoniska egenskaper.

Sideffekter: Det är 5% chans varje gång spegeln används att något går snett, slå 1T6. **1.** Demonologen slungas genom spegeln för att finna sig på en helt främmande värld utan något sätt att ta sig hem. **2.** 2T6 fruktade monster som kan färdas mellan tid och rum får upp vittringen och beger sig genom dimensionerna för att förtära demonologen. **3.** Demonologens själ sugs upp av spegeln för att ge den extra med kraft. **4.** Demonologens egen spegelbild (motsatta ideal och idéer, men med samma utseende och förmågor) får liv och kastar sig genom spegeln för att döda och ersätta denne. **5.** Skräckvisioner som har ett Skräckslå 10/10. **6.** Demonologen får 1T3 fobier.

Äventyrsuppslag: Rollpersonerna måste skaffa fram spegeln för att blidka en urgammal demon. Demonen är en av de få som kommer ihåg spegeln, den ger en tydlig beskrivning hur den ser ut och var den senast sett spegeln (vilket var för 377 år sedan). Ett heligt uppdrag återstår sedan, rollpersonerna måste söka efter upplysningar, kanske får de tag i en urgammal gråalv som vet något, kanske blir de tvungna att nedkämpa väktardemoner som är bundna för att skydda spegeln, kanske finns resterna av Dalvadriels själ kvar som ett osalig spöke. Hela tiden blir rollpersonerna plågade av den urgamle demonens tjat och demoniska fiender men de bör dock ha dennes skyddande hand över sig om farorna blir för oöverstigliga.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

UTRUSTNING

Tjuvföremål

Namn	Vikt i kg	Pris i sm	Kommentar
Snubbeltråd (10 m)	—	30	
Dyrkar (för små lås, 10 st)	0,5	225	
Dyrkar (för större lås, 10 st)	1	320	
Nyckelämnen (10 st)	0,5	140	
Nyckelfilar (6 st)	—	100	
Standardnycklar (10 st)	0,5	50	Passar till många enkla lås
Vaxklump	—	10	
Handborr	0,5	85	
Liten hammare	0,5	16	Genom att knacka med hammaren på väggar eller liknande kan dolda håligheter avslöjas.
Glasskärare	—	350	
Spik med ögla (1 st)	—	20	
Änterhake	0,5	40	
Låsregelavhakare	—	10	
Gångjärnsknäckare	0,5	15	
Metallsåg	—	250	
Smörjolja (25 ml)	—	8	
Ficktjuvsdocka	40	200	En stor docka i naturlig storlek, uppklädd och översållad med en mängd små klockor som låter om en elev misslyckas med ett Stjäla föremål.

Lönnmördarattiraljer

Namn	Vikt i kg	Pris i sm	Kommentar
Strypsnara (0,5 m; med handtag)	0,1	20	Ger +1 i CL vid strypning
Stålvajer (1 m)	0,2	40	Pianotråd eller liknande
Metallsågblad	—	200	Typ stålvajer med sågblad
Kläder med lönnfickor	—	+5 per ficka	
Stövel med dold dolkskida	—	+20	
Handske med dold metallförstärkning	0,1	+15	Ger +1 SP i skada

Bardutrustning

Namn	Vikt i kg	Pris i sm	Kommentar
Eldpulver (5 doser)	—	30	Flammar upp om det kastas i eld
Irriterande pulver (5 doser)	—	30	Irriterar ögon, näsa och mun

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

INDEX

Alarm 51
Allmänkunskap 20
Alv 18
Alvbåge 59
Alvisk bågsträng 58
Alvisk mantel 58
Anfall bakifrån 20
Anka 19
Armborstkista 52
Armborstpistol 27
Arrest 45
Artefakter 60
Atrax människodräparen 60
Avståndsattacker 38
Bakgrundspoäng 5
Banditer 37
Bardutrustning 63
Bardyrken 6
Bard 6
Basilard 26
Bedragare 6
Bedrägeri 43
Beskyddarverksamhet 49
Besvärjelser 57
Björnsax 52
Bluffa 20
Blydagg 26
Bondebanditer 37
Brottsorganisationerna 30
Brott och straff 42
Brott, översikt 43
Brännmärkning 45
Bultlås 50
Böter 45
Dalvadriels spegel 61
Demondräparvapen 60
Demonföremål 60
Demonring 59
Demonskydd 60
Den girige 16
Den hederlige tjuven 16
Den känslokalle dråparen 16
Den slipprige 17
Den våghalsige tjuven 16
Den ädle rövaren 37
Den äregirige 16
Detaljerade träffområden 28
Dolkfälla 52
Draglås 50
Drakdödarsvärd 60
Drakföremål 60
Dråp 43
Dränkning 45
Dubbeldolk 26
Dubbeltunga 20
Dvärg 18
Dvärgisk krigshammare 59
Dvärgiska mästerdyrkar 58
Dvärgiska mästerlås 58
Dölja 21
Eldpilar 27
Ensamvargen 16
Extraordinär rollperson 5
Fallande stenblock 51
Fallgropar 51
Fallteknik 21
Falskmyntare 49
Falsk identitet 43
Fasadklättrare 49
Ficktjuv 11
Ficktjuveri 49
Fingerfärdighet 21
Fingerkniv 26
Fingerkonstnär 6
Fixare 12
Flamvapen 59
Fly 21
Flygande matta 59
Flyktvägar 39
Folkmassor 40
Fredlös 45
Fristäder 40
Fångstpåle 26
Fällor 51
Fängelsecell 47
Fängelsefeber 46
Fängelsehåla 47
Fängelser 46
Fängelseöar 47
Förfalskare 49
Förföra 21
Förhöra 21
Förklädnad 22
Förolämpning 43
Förvandlingsring 59
Garrottering 45
Gasfälla 51
Gatlopp 45
Gentlemannatjuv 12
Giftfälla 51
Giftmästare 9
Giftpil 28
Gildarion 60
Giljotinfälla 52
Gillrare 13
Gladiatorer 46
Gravplundrare 13
Grotta 47
Gudomliga rustningar 60
Gudomliga vapen 60
Gycklare 7
Halshuggning 45
Halvalv 18
Halvlängdsman 18
Halvorch 18
Handelshus 41
Handikapp 15
Hantlangare 13
Hinder 50
Hjälte 5
Hovet 33
Hungerdolk 59
Husarrest 45
Häleri 22
Hämnaren 16
Hängning 45
Häxeri 43
Högförräderi 43
Hörsel 5
Illvättar 19
Imitera röster 22
Inbrott 43
Index 64
Innehållsförteckning 1
Juveler 55
Jättar 19
Jättesäck 59
Kamouflage 22
Kaosport 60
Karaktärer 16
Katakombsystem 40
Katt-och-råtta 51
Kharynos 30
Kistlås 50
Kloakerna 40
Klubbpil 27
Knogjärn 26
Kommendant 42
Korpral 42
Krokpil 28
Kultist 9
Kunskapare 9
Kunskap om takvägar 22
Kurtisan 7
Kvalitet 56
Kön 5
Lemlästning 45
Ljuga 22
Ljusring 58
Lyckomedaljong 58
Lås 50
Lärare hos lönnmördarna 31
Lärare hos tjuvarna 36
Lärjungar hos tjuvarna 36
Lärjungar i sekten 33
Lärjungar t. lönnmördare 31
Lönnmördarattiraljer 63
Lönnmördardolk 59
Lönnmördare, titel 31
Lönnmördare, yrke 8
Lönnmördarnas skrå 31
Lönnmördaryrken 8
Magisk fjäderpenna 58
Magiska fällor 52
Magiska föremål 56,57
Magiska vapen 58
Massageinrättningar 41
Misshandel 43
Missilfälla 52
Mord 43
Mordbrand 43
Mutor 46
Myntklippare 49
Människa 18
Mästare hos lönnmördarna 31
Mästare hos tiggarna 33
Mästare hos tjuvarna 34
Nycklar 50
Nålar 26
Nålfälla 51
Odödlighetselixir 60
Orakel 32
Orcher 19
Parerdolk 26
Pengar 53
Personlig bakgrund 6
Pilvarianter 27
Pil med hullingar 27
Plundring 38
Prisjägare 52
Privat cell 46
Profeter 32
Provsmaka 22
Prövningar 46
Ras 5
Reppil 28
Repskärande pil 28
Roterande pil 27
Rustningar 54,55
Rustningsdolk 26
Rustningsklyvare 59
Ryggsprättardolk 59
Rådet 32
Rån 38,43
Rättegången 43
Rörliga väggar 52
Rövarband 37
Rövarbaroner 37
Rövarorcher 38
Sekten 32
Sergeant 42
Silverlindspilar 59
Sir Graiwyns svärd 61
Sjunkande tak 52
Skadegörelse 43
Skador 28
Skampåle 45
Skatter 53
Skattmästaren 35
Skugga 23
Skumma helare 41
Skumma syltor 41
Skära penningpåsar 49
Sköldar 53
Slaveri 41,45
Slå medvetslös 23
Smycken 56
Smyga osedd 23
Småbossar 35
Snubbeltråd 51
Socialt stånd 5
Soldat 42
Solsvärd 60
Specialister hos Kharynos 30
Specialister hos tjuvarna 35
Spelare 8
Spelarraserna 18
Spela död 23
Spion 10
Spjutfälla 52
Spottstock 45
Spottvandring 45
Spåkonst 23
Spöstraff 45
Stadslabyrinter 40
Stadsvakter 42
Startkapital 5
Stegling 45
Stenklyvare 60
Stilett 26
Stocklås 50
Stormpilar 59
Straffarbete 45
Straffet 44-45
Strategier hos stråtrövare 38
Strid i mörker 23
Strupskärare 31
Strypsnara 27
Stråtrövare, yrke 14
Stråtröveri 37
Styrkebälte 60
Stålhätta 26
Stöld 43
Störande av ordningen 43
Svartdolk 58
Svält 45
Svärdsfälla 52
Syn 5
Särskilda förmågor 5,8,11,15
Takvägar 39
Terror 38
Testikeldolk 27
Tigerklor 27
Tiggare 14
Tigga 23
Tiggarnas gille 33
Tjuv 11
Tjuvföremål 63
Tjuvgillet 34
Tjuvmiljöer 40
Tjuvtatuering 45
Tjuvyrken 11
Torped 31
Tortyr, färdighet 23
Tortyr, straff 45
Trollkarlsstav 59
Uppspikning 45
Uppvigling 43
Utbrytarkonst 23
Utrustning 6,63
Utseende 6
Utvisning 45
Vakthundar 52
Vanhelgande 43
Vanlig rollperson 5
Vapen 25,54
Vattenfälla 51
Visslande pil 28
Vridlås 50
Värdshus 41
Värjbrytare 27
Ålder 6
Åldermannen 31
Överfall i skogen 38
Överhuvudena 30
Översteprästen 32

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

TJUVAR OCH LÖNNMÖRDARE

Det händer att även de ärligaste rollpersoner tvingas utföra dåd som ligger på andra sidan om lagens råmärken, och sedan finns det ju rollpersoner som aldrig gör något annat. Vill du spela en bedragare, kultist, spion, gentlemannatjuv eller något annat nytt yrke med nya, användbara färdigheter; vill spelledaren utsätta sina spelare för något lönnmördarskrås eller rövarbands onda anslag; eller vill ni ta reda på hur olika brott bestraffas och hur fängelsevistelser i DRAKAR OCH DEMONERS värld ser ut, är TJUVAR OCH LÖNNMÖRDARE ett måste.

I TJUVAR OCH LÖNNMÖRDARE finner du ett antal nya, laglösa yrken, karaktärer och färdigheter, vapen och brotts-organisationer. TJUVAR OCH LÖNNMÖRDARE innehåller också regler och tabeller för brott och straff, fängelsevistelser, skatter och mycket annat.

OBS! Detta är inte ett fristående spel. Du måste ha DRAKAR OCH DEMONER för att kunna använda TJUVAR OCH LÖNNMÖRDARE .

ÄVENTYRSSPEL®

001-1710

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB