

Jag älskar DIG Sigrun Alm.

Väldigt mycket

### **Drakar och Demoner - Ordlista**

- I Rollperson  $\Rightarrow$  RP (Den som är äventyraren)
- II Spelledare  $\Rightarrow$  SL (Den som leder och skapar äventyren)
- III Spelledarperson  $\Rightarrow$  SLP (En eller flera karaktärer som leds av Spelledaren)
- IV Färdighetsvärde  $\Rightarrow$  FV
- V (Magi) Skicklighetsvärde  $\Rightarrow$  S (FV för en viss magisk besvärjelse)
- VI (Magi) Skolvärde  $\Rightarrow$  SP (Nivån på magisk mognad som måste uppfyllas för besvärjelser)
- VII Erfarenhetspoäng  $\Rightarrow$  EP (Sätt att förbättra sin karaktär efter äventyr)
- VIII Bakgrunds-poäng  $\Rightarrow$  BP (Poäng att använda för att skapa sin RP)
- IX Chanser att lyckas  $\Rightarrow$  CL (Ett modifierat FV vid mindre optimala situationer)
- X Stridsrunda  $\Rightarrow$  SR (En handling vid strid, tar 5 sekunder)
- XI Kroppspoäng  $\Rightarrow$  KP (Din hälsa, finns Totala KP och KP för kroppsdelar)
- XII Smärt-poäng  $\Rightarrow$  SP (Trubbiga vapen ger mer smärta än skada)

### **Drakar och Demoner - Lathund**

- I Alla färdigheter är baserade på grundegenskaper
- II Grundegenskaper kan ge gratis Färdighetsvärde när Rollpersonen skapas
- III Alla Rollpersoner har samma primära färdigheter, dock är de olika duktiga
- IV Primära färdigheter har ingen övre gräns för färdighetsvärden
- V Sekundära färdigheter begränsas av värdet för den associerade grundegenskapen
- VI Rollpersoner kan inte lära sig sekundära färdigheter vid skapandet av rollpersonen
- VII Vissa sekundära färdigheter kan bli yrkesfärdigheter. Vilka färdigheter beror på yrket
- VIII Rollpersonen får automatiskt F.V. i sina yrkesfärdigheter vid skapandet
- IX Lättare att lära sig yrkesfärdigheter än sekundära färdigheter (Billigare)
- X Yrkesfärdigheter begränsas inte av den associerade grundegenskaperna värden
- XI Magiker, Utbygdsjägare och Paladins är exklusiva i att lära sig magi
- XII Bara magiker kan lära sig besvärjelser från början
- XIII En magiker (och andra) måste ha tillräcklig högt Skolvärde i magi-skolan för att lära sig besvärjelser
- XIV Skicklighetsvärde i besvärjelser är obegränsade (obegränsade av besvärjelsers skolvärde)
- XV Besvärjelser är varken primära eller sekundära färdigheter
- XVI Besvärjelsers skicklighetsvärden kan jämnställas med vanliga färdighetsvärden
- XVII Låt inte regler diktera dig, i diskussion med SL kan de ändras. Låt de vara riktlinjer istället

## 1 Skapa Rollpersonen

Fundera ett tag över vilken bakgrund din Rollperson har. Varför är han/hon just här, vad har hänt i livet som gör att du äventyrar.

För en ordinär äventyrare så har du 125 bakgrundspoäng, för extraordinär har du 150 och en hjälte har 175. För dessa bakgrundspoäng köper du det som gör din äventyrare unik.

Köpa ras, grundegenskaper, skaffa särskilda förmågor, tvåhänthet, socialt stånd, extra startkapital, extra färdighetsvärden.

Det enda kravet är att köpa en ras och grundegenskaper

## 2 Köpa Ras

**Alv** En alv har kattögon, spetsiga öron. Alver är mer spensliga och klengt byggda än människor, å andra sidan har de en högre smidighet och är lite vackrare. De är lite intelligentare och har bättre hörsel och syn än en människa. En Alv kan inte dö av ålder.

En Alv får +4 FV i färdigheterna Lyssna och Upptäcka Fara

**Anka** Ankor är små ankor som har händer och går på bakbenen. Väldigt mycket lik de ankor som bor i Ankeborg. Ankor är små och klena men samtidigt uthålliga och smidiga.

En Anka får automatisk FV 20 (B5) i att simma och +4 FV i egenskapen Smyga

**Dvärg** Dvärgar är korta och kraftigt byggda, oftast iförda stora helskägg som de är mycket stolta över. De älskar sina berg, guld och mithril. Duktiga hantverkare och naturliga på gruvdrift.

En dvärg har perfekt mörkersyn, får extra +5 FV i geologi, som dessutom blir en primär färdighet.

**Halvalv** En förälder är en människa och den andra är en alv. Utseendemässigt påminner de mest om människor, och har en förlängd livstid jämfört mot människor.

En halvalv får +2 FV i egenskaperna Lyssna och Upptäcka Fara.

**Halvlängdsman** Gillar sin tobak och sina lugna stunder fylld med mat vid den öppna spisen. Visar dock upp oerhörd styrka och mod när det verkligen gäller.

En Halvlängdsman får +2 FV i egenskapen Gömma Sig

**Halvorch** En dyster varelse som inte passar ihop med varken människor eller orcher. Ser mer ut som människor än orcher.

En halvorch får +4 FV i slagsmål

**Människa** Absolut vanligaste rasen med råge. Eftersom vi har människor som måttstock så finns det inget speciellt med människor

### 3 Rasmodifikationer

Olika raser har olika modifikationer på grundegenskaperna

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

### 4 Yrken

Det finns många olika yrken för en Rollperson, ungefär 11 stycken med olika under-yrken. Det som skiljer dom åt är vilka sekundära färdigheter de kan räkna som yrkesfärdigheter, och vilken unik yrkesegenskap de har.

För att kunna tillhöra en viss yrkesgrupp måste rollpersonen uppfylla vissa grundegenskaper, som står listade vid varje yrke.

Det är bara primära färdigheter och yrkesfärdigheter som kan läras in vid skapandet av Rollpersonen,.

Under spelets gång kan man lära sig olika sekundära färdigheter, men till ett högre pris än vad yrkesfärdigheterna kostar.

Vid skapandet av rollpersonen får bara 12 yrkesfärdigheter väljas, och för de som vill ha magikeryrket får bara välja 9 stycken yrkesfärdigheter.

De färdigheter som beskrivs under "Möjliga yrkesfärdigheter" och inte väljs vid skapandet av rollpersonen blir som vanliga sekundära färdigheter.

Vissa färdigheter som Hantverk och Spela instrument har under färdigheter, som det specifika hantverket eller det specifika musik instrumentet. Varje underfärdighet räknas som en vanlig separat färdighet.

## 5 Grundegenskaps krav för yrken

För att tillhöra en viss yrkesgrupp gäller det att grundegenskaperna matchar tabellen

YRKE	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO
Bard			12			14	
Helare				12	12		
Krigare	14	12					
Lärdman				16			
Lönn.Mörd,			14		12		
Magiker				12	14		
Munk				12	12		
Sjöfarare		12	12				
Riddare	14	12			12		
Tjuv			16				
Utbygds.Jäg.		12	12		12		

## 6 Yrkesfärdigheter

**Bard** Barden kan Spela eller Sjunga under minst en minut och får +5 i Karisma. Detta ökar C.L. i alla KAR baserade färdigheter med Cl +5. Effekten håller i sig en timme. Karisma baserade färdigheter är t ex bluffa, övertala, muta, skådespeleri)

**Helare** En helare kan göra handpåläggning på en skadad varelse, varelsen får 1 KP/SR om helaren spenderar lika många PSY poäng.

En helare kan också Fördriva Sjukdom, om helaren kan övervinna sjukdomens svårighetsgrad. Helaren har PSY/2 mot sjukdomen.

Helaren kan också Neutralisera Gift, om helarens PSY/2 övervinner giftets svårighetsgrad.

Dessa förmågor kostar lika mycket PSY som sjukdomen/giftets styrka, även om helaren misslyckas. Det blir därför svårare att Hela flera sjukdomar efter varandra

PSY poäng återvinns på sedvanligt sätt.

**Krigare** En krigare får +5 på alla initiativ slag

**Lärd man** En lärd man är snusförnuftig via sina djupa kunskaper och får därmed -5 på alla slag på skräcktabellen

**Lönnmördare** En lönnmördare kan smyga upp bakom ett offer och attackera. Detta kräver både ett lyckat Smyga från lönnmördaren och en misslyckad Upptäcka Fara från offret.

x Ett lyckat slag ger dubbel skada, men ingen Skadebonus

x Ett perfekt slag ger fyrdubbel skada, men ingen Skadebonus

x Ett fumlat slag ger skada som en vanlig attack, men ingen Skadebonus

En attack bakifrån kan bara göras mot humanoider som inte är 2 meter högre rollpersonen

**Magiker** Magiker har ingen speciell yrkesförmåga förutom att kunna lära sig magi och besvärjelser från början

**Munk** En munk kan igenom meditation höja sin FV med 1 i valfri färdighet. Meditationen tar en SR per ökad FV. En färdighet kan max höjas till FV\*2 på detta sätt. Höjningen håller i sig en minut efter avslutad meditation.

**Sjöfarare** En sjöfarare har kraftigt motstånd mot element, som kyla och eld. Även magisk frambringad element. En Sjöfarare får +5 i FYS, STO och STY när hen ska motstå olika element

**Riddare** En riddare kan använda 5 PSY för att träffa valfri kroppsdel

En riddare kan spendera 5 PSY päng för att göra maximal skada med maximal sin skadebonus.

**Tjuv** En tjuv kan spendera upp till 3 PSY poäng för att modifiera CL på valfri färdighet. Färdigheten kan användas 2 gånger per dag, vila på 8 timmar (4 för alver) sedan kan färdigheten användas igen.

**Utbygdsjägare** En utbygdsjägare kan lära sig magiskolan Animism som yrkesfärdighet. Utbygdsjägaren kan inte lära sig besvärjelser från start, då rollpersonen skapas. Utbygdsjägaren kan även lära sig alla allmänna besvärjelser.

En utbygdsjägare kan maximalt lära sig Animism till Skolvärde 12.

## 7 Köpa Grundegenskaper

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

### 7.1 storlek

Du kan aldrig ha en storlek som ligger utanför gränserna för den ras du har valt och du får automatiskt normalvärdet för storlek som din ras har

Så om du vill bli större än genomsnittet, så använd den här tabellen

Modifikation	Kostnad i BP
+1	2
+2	4
+3	6
+4	8
+5	9

Om du istället vill bli mindre än genomsnittet så får du BP tillbaka.

## 8 Kroppspoäng

När en rollperson eller en SLP tar skada, så kommer den skadan att dras från kroppsdelens som träffas och från den totala kroppspoängen.

När kroppspoängen på en kroppsdel blir 0, så blir kroppsdelens obrukbar, om huvudet når noll så svimmar personen.

När totala kroppspoängen blir 0 förlorar man medvetandet och riskerar att förblöda och dö.

Antalet totala Kroppspoäng är  $(FYS+STO)/2$  avrundat uppåt. Kroppsdelenas KP baseras på den totala KP.

## 9 Kroppspoäng tabell

## 10 Skadebonus

TODO

## 11 Förflyttning

TODO

## 12 Särskilda förmågor

När du skapar din rollperson så får du slå på en tabell för särskilda förmågor som gör din rollperson till det lilla extra, unika.

Du måste betala minst 1 BP för att slå på tabellen. För varje BP du spenderar får du +1 på slaget. Använd en 2T20

x För vanlig rollperson, slå 1 gång på tabellen för särskilda förmågor

x För extraordinär rollperson, slå 2 gånger på tabellen för särskilda förmågor

x För Hjalte som rollperson, slå 3 gånger på tabellen för särskilda förmågor

TODO: Skriv in tabellen från sidan 25

## 13 Svärdshand

TODO

Modifikation	Kostnad i BP
-1	1
-2	2
-3	3
-4	5
-5	7





## 20 Färdighetsvärde - Kostnadstabell

TODO REALLY long table

## 21 Skicklighetsvärde - Kostnadstabell för besvärjelser

Kostnader för att bli bättre på besvärjelser baserar sig på skolvärde för den magiskolan som besvärjelsen tillhör.

Ta skolvärdet för besvärjelsen har och multiplicera dess grundkostnad med antalet nivåer du vill höja.

Till exempel, För knäcka SV 6 så är grundkostnaden 4 och att höja från 7 till 10 ger 3 i nivå skillnad. Så kolla upp i tabellen för grundkostnaden för Besvärjelsens Skolvärde och multiplicera grundkostnaden med nivåskillnaden, Grundkostnad \* Differens. Här blir det  $4 \cdot 3 = 12$  E.P som det kostar att förbättra KNÄCKA från 7 till 10.

## 22 Bakgrund

Äntligen är rollpersonen färdig, nu är det dags att fundera ut rollpersonens utseende, historia och beteende. Bakgrunden borde inkludera frisyra som beskriver hårfärgen och längden. Vilken ögonfärg och eventuell makeup har din RP, muskelös kropp, smidig eller en liten mage. Ljus eller mörk röst, kommenderande eller vänlig röst. Vilken klädsel bär du, har du ärr någonstans efter tidigare äventyr.

Låt fantasin flöda.

Bakgrundshistorien borde kunna svara på frågor såsom varifrån du kommer, varför är du ute och äventyrar. Beskriv ditt stora mål i livet, hur kommer det sig att du är så duktig som du är på vad det är du nu gör.

Har du familj och vänner någonstans? Har du äventyrar tidigare?

När du spelar din rollperson så ska du agera och tänka som hen, tänk dig in i situationen.

## 23 Alternativ och Snabbare sätt att skapa Rollpersoner och SLP

Istället för att använda Erfarenhetspoäng och Bakgrunds-poäng så använder du tärningar för att få fram resultat.

Värde	Baschans
1-3	0
4-8	1
9-12	2
13-16	3
17-20	4
>20	5

Du bestämmer själv vilken ras, yrke, kön och ålder du vill vara. Resten är upp till tärningas vilja. Det finns till och med en chans att din karaktär till och med blir bättre än att använda erfarenhetspoäng.

**Grundegenskaper** Alla sju grundegenskaper slås fram. I kapitlet Varelser i grundreglerna så står alla tärningskombinationer för de olika raserna du kan spela.

Du slår fram 3 st kompletta uppsättningar och bestäm själv vilken av dessa 3 du vill använda.

Inom gruppen du har valt, så får du flytta över poäng från en grundegenskap till en annan för 2 mot 1 basis. Det vill säga för att höja en grundegenskap med 1 poäng måste du sänka en grundegenskap med 2 poäng, eller två egenskaper med ett poäng vardera.

Tänk på två saker när du väljer tärningsgrupp och flyttar om grundegenskaper, din Rollperson kan inte få mer än maximala värdet för någon grundegenskap och din rollperson måste uppfylla grundegenskaps villkoret för det yrket du vill tillhöra.

**Kroppspoäng** Kroppspoäng räknas ut som vanligt  $(FYS+STO)/2$  och alla kroppsdelars KP baseras på detta som vanligt

**Särskilda Förmågor** Du får slå på tabellen särskilda förmågor med 2T20, istället för 2T20+BP

**Svärdshand** Du får slå med 2T4 (istället för 2T6+BP). Om båda tärningarna visar samma resultat så får du slå om en av dom och lägga till på resultatet, om även den tärningen visar samma siffra, så slå repetera.

**Socialt stånd** Slå 2T6 (istället för 2T6+BP). Samma tärnings regler som för svärdshand.

**Startkapital** Samma metod som för Svärdshand och Socialt stånd. Startkapitalet kan inte bli högre eller lägre än  $\pm 10$  än ditt sociala stånd

**Start färdigheter** Dina erfarenhetspoäng baseras som vanligt på din ålder. Du får lägga till 25 EP och därefter måste du dra bort kostnaden för din ras.

Till exempel - En alv har alltid 150 EP (pga av dess icke-varierande ålder). En ung anka har  $150+25\pm 0 = 175$  Medelåldersmänniska har  $250+25-10=215$  EP.

S.V	Grundkostnad
1-3	2
4-6	4
7-9	6
10-12	8
13-15	10
16-18	12
19-21	14
+3	+2

## 24 Färdigheter

### 24.1 Chanser att lyckas (CL)

En rollperson har ett färdighetvärde mellan 1 och 20 i sina olika inlärd färdigheter. Hens CL modifieras beroende på situation. Det är lättare att göra saker i lugn och ro än att göra dom under stress och livsfara. Det är även lättare att klättra upp för en repstege än att klättra upp för en hal klippvägg.

Därför läggs modifikationer på ditt FV som blir din nya CL, om man slår under CL så har man lyckats med sin färdighet

### 24.2 Färdighetskategorier - 2 st

**Kategori A** Använder Chanser att Lyckas ligger oftast mellan 1 och 20, slå en T20 för att se om du har lyckats med din färdighet. Ibland slår SL undangömda slag så att rollpersonen inte vet om den lyckas eller inte, ibland vet inte ens rollpersonen vad SL slår för.

**Kategori B** Slumpen är ofta irrelevant, om de inte är exceptionella undantag. Som till exempel att rollpersonen inte har sovit på en vecka, eller rollpersonen är påverkad av sinnes slöande droger.

Färdighetvärden omvandlas till en FV-B skala mellan B0 och B5

Färdighet	Baserad på grundegenskap
Läsa/Skriva modersmål	INT(elligens) [special]
Tala modersmål	INT(elligens) [special]
Finna Dolda Ting	INT(elligens)
Första hjälpen	INT(elligens)
Gömma sig	INT(elligens)
Spåra	INT(elligens)
Värdera Föremål	INT(elligens)
Smyga	SMI(dighet)
Stjäla Föremål	SMI(dighet)
Hoppa	SMI(dighet)
Klättra	SMI(dighet)
Rida	SMI(dighet)
Slagsmål	STY(rka)
Bluffa	KAR(isma)
Sjunga	KAR(isma)
Köpslå	KAR(isma)
Övertala	KAR(isma)
Upptäcka Fara	PSY(ke)

### 24.3 Sekundära Färdighetstabellen

TODO