

LATHUND FÖR DRAKAR OCH DEMONER

SAMMANSTÄLLNING AV DE OLIKA REGLERNA

”Ceterum censeo Carthaginem esse
delendam”

Jonatan Andersson

Den senaste versionen av detta dokument finns på <http://www.github.com/jonix/DoDLathund>

16 november 2016

Innehåll

1 Skapa Rollpersonen	3
2 Köpa Ras	3
3 Rasmodifikationer för grundegenskaper	4
4 Yrken	4
5 Grundegenskaps krav för yrken	5
6 Yrkesfärdigheter	6
7 Köpa Grundegenskaper	7
7.1 storlek	7
8 Kroppspoäng	9
8.1 Kroppspoäng tabell	9
9 Skadebonus	10
10 Förflyttning	10
11 Särskilda förmågor	11
12 Svärdshand	11
13 Socialt Stånd	11
14 Startkapital	11
15 Återstående bakgrundspoäng	11
16 Ålder och grundegenskaper	11
17 Startfärdigheter	14
18 Räkna ut baschanser	14
19 Färdighetsvärde - Kostnadstabell	14
20 Skicklighetsvärde - Kostnadstabell för besvärjelser	14
21 Bakgrund	16
22 Alternativ och Snabbare sätt att skapa Rollpersoner och SLP	16
23 Färdigheter	17
23.1 Chanser att lyckas (CL)	17
23.2 Färdighetskategorier - 2 st	17
23.3 Sekundära Färdighetstabellen	17

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 Smärtpoäng \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 Götta 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 för grundegenskaper

Olika raser har olika modifikationer på grundegenskaperna

Tabell 1: Rasmodifikationer för grundegenskaper

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

Tabell 2: Grundegenskapskrav för yrken

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. Højningen 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

Använd den här tabellen för att köpa upp grundegenskaper när du skapar din rollperson.

Tabell 3: 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

Tabell 4: Storleks tabell (Över normalvärdet)

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.

Tabell 5: Storleks tabell (Under normalvärdet)

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

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.

8.1 Kroppspoäng tabell

Tabell 6: Kroppspoäng tabell

Kroppsdel	Tot KP 5-7	Tot KP 8-11	Tot KP 12-15	Tot KP 16-20	Tot KP 21-25	Tot KP 26-30	Tot KP +5
Huvud	3	4	5	6	7	9	+1
Bröstkorg	4	5	6	7	8	9	+1
Mage	2	3	5	6	7	8	+1
Höger ben	3	4	5	6	7	8	+1
Vänster ben	3	4	5	6	7	8	+1
Höger arm	2	3	4	5	6	7	+1
Vänster arm	2	3	4	5	6	7	+1

9 Skadebonus

Om du har mycket hög storlek och/eller hög styrka, så kommer du att göra mer skada när du slåss i närstrid.

Tabell 7: Skadebonus tabell

STY + STO	Skadebonus
1-20	0
27-29	+1
30-32	+1T2
33-40	+1T4
41-50	+1T6
51-80	+2T6
81-100	+3T6
101-140	+4T6
141-180	+5T6

10 Förflyttning

Hur många rutor kan du förflytta dig under en strid. Varje strid är uppdelad i Stridsrundor som är 5 sekunder långa. En förflyttning på en ruta är 1.5 m lång.

Tabell 8: Förflyttnings tabell

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

De olika raserna är olika bra på att förflytta sig

Tabell 9: Rasmodifikation för förflyttning

RAS	MODIFIKATION
Anka	-2
Alv	+1
Dvärg	-2
Halvlängdsman	-2
Övriga	± 0

11 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 Hjärte som rollperson, slå 3 gånger på tabellen för särskilda förmågor

12 Svärdshand

Din dominanta hand kallas för Svärdshand och är mycket bättre, än din Sköldhand. Om du är dubbelhänt så är båda händerna lika användbara. Om du är ambidextriös så kan du använda dina händer samtidigt och oberoende av varandra, till exempel spela piano med ena handen och skriva en sonnet med den andra.

13 Socialt Stånd

14 Startkapital

För startkapitalet får du gratis Bakgrundspoäng. Du får hälften av de Bakgrundspoäng du spenderade på socialt stånd. Resultatet av startkapitalet får inte vara högre eller lägre än 10 ifrån det sociala ståndet.

15 Återstående bakgrundspoäng

Om du har kvar några BP kan du nu gå tillbaka och använda dom för att förbättra grundegenskaper.

Om du inte gör det, så kan du använda dom för att skaffa lite mer erfarenhet för dina färdigheter.

Multiplitera dina återstående bakgrundspoäng med 5 och lägg till dom till dina erfarenhetspoäng (EP), som du nu kan börja köpa yrkesfärdigheter för.

16 Ålder och grundegenskaper

När du bestämmer din ålder för rollpersonen förändras dina grundegenskaper. Detta påverkar *inte* grundegenskaps gränserna för ditt valda yrke.

Tabell 10: Särskilda förmågor Tabell

2T20 + BP	Särskild förmåga
3-4	+1 på FV på valfri sekundär färdighet (utom förbjudna färdigheter)
5-6	Sjöfaranbakgrund. Du får +2 FV på Sjökunnighet och Navigera
7-8	Starka vrister. Du har +3 FV på Hoppa
9-10	Bråkig uppväxt. Du +3 FV på Slagsmål
11-12	Hantverkarbakgrund. Du får +3 FV på valfri hantverkarfärdighet (läder, smide, etc)
13-14	Smidig kropp. Du får +3 FV i Akrobatik
15-16	Köpmannabakgrund. Du får +3 FV i Värdera
17-18	God koordinationsförmåga. Du får +3 FV i Två Vapen
19-20	Hobbyist. Du får FV 3 i en valfri sekundär färdighet, och du kan lära dig den från början. Ingen föbjuden färdighet.
21-22	Stakra Nypor. Du har alltid +3 CL i att klättra.
23-24	Mottagligt medium. Du har alltid +5 CL i Magisk Kanalisering då du är den passiva parten.
25-26	Hängiven Student. Du får +2 på Valfritt FV. Om färdigheten har någon begränsning i max FV, så höjs även den gränsen. Du kan inte lära dig en föbjuden färdighet på detta vis
27-28	Övertygande Tonfal. Du har alltid +3 CL i Övertala och Muta.
29-30	Sjätte Sinne. Du får +1 FV i Upptäcka Fara och Finna Dolda Ting
31-32	Stirrande Blick. Du har alltid +5 CL i hypnotisera.
33-34	Magikänsla. Du har alltid +5 CL på att Känna Magi.
35-36	Gott språksinne. Du får automatiskt FV 20 (B5) i att Tala och Läsa/Skriva ett valfritt språk.
37-38	Stort kunskapsområde. Du får välja ytterligare två valfria sekundära färdighet till yrkesfärdigheter.
39-40	God Bågskytt. Alla räckvidder för alla projektilvapen ökas med 25 procent
41-42	Absolut Gehör. Grundkostnaden för att lära sig Spela Instrument (valfritt) och Sjunga är alltid 1
43-44	Precisionssinne. Du har CL +1 på alla vapenfärdigheter
45-46	Dubbelhänt. Du har CL +1 på alla vapenfärdigheter.
47-48	God tidskänsla. Du har mycket god känsla för tidens gång och vet alltid på 10 minuter när hur mycket klockan är. Om någon ber dig att vänta i två minuter så kan du avgöra på fem sekunder när det är.
49-51	Absolut Ögonmått. Du kan bedöma avstånd med ögonen med 5 procents marginal.
52-54	Mycket uppmärksam. Du har alltid +2 CL Finna Dolda Ting och Upptäcka Fara.
55	Blixtrande reflexer. Du har +3 på alla initiativslag.
56	Bärsärk. Du får +5 på FV i bärsärkargång.
57	Gott Balansinne. Du har +5 i SMI vid alla balansakter och när du försöker landa på fötterna efter ett fall.
58	Hästarnas Herre. Du får +10 på FV i Rida och du kan aldrig bli avkastad från hästrygg, däremot kan du ramla av.
59	Ambidextriös. Se rubriken Svärdshand.
60	Djurvän. Du blir aldrig anfallen av vanliga djur, vare sig vilda eller tama.
61	Turgubbe. Du är tursam och kan alltid modifiera en CL med +1 genom att spendera en PSY poäng, (max 1 PSY poäng).
62	Magisk Empati. Om du med din PSY kan övervinna antalet effektgrader som finns lagrade i ett magiskt föremål, så lyckas du automatiskt identifiera alla besvärjelser som är lagda på föremålet, samt vilka effektgrader de har.
63	Gudarnas Gunstling. Varje gång dina KP når noll är det 25 procent chans att din gud griper in och återställer alla dina KP. (Inga kritiska skador kan läkas)
64	Lättlärd. Grundkostnaden för sekundära färdigheter minskas till 4 poäng.
65	Extremt smärttålig. Din totala KP multipliceras med 50 procent. Detta förändrar även KP i kroppsdelar.
66	Snabbsläende. Du slår alltid först i varje SR. Om du möter någon annan med samma förmåga så blir initiativet normalt.
67	Baneman. Du ha svurit att bekämpa en speciell ras eller ett speciellt folkslag och har alltid +5 CL vid alla attacker mot dessa.
68	God kropps kontroll. Du har lätt att kontrollera din adrenalintillströmmning. Genom att lyckas med ett normalt FYS slag så kan du höja din STY och alla STY baserade färdigheter med +5 under 3 SR. Kan maximalt användas 2 gånger per dag.
69	Järnnäve. Du kan alltid välj att göra maximal skada i oövertygad strid.
70	Extremt orädd. Du är extremt orädd av dig och får -5 på alla slag på Skräcktabellen.

Tabell 11: [Fortsättning] Särskilda förmågor Tabell

71	Orubblig vilja. Du har +5 på PSY på alla för PSY mot PSY på Motståndstabellen.
72	Härdig mot element. Du har +5 FYS på alla Motståndsslag mot alla former av elementen, text, eld, köld, vatten och vind (etc)
73	Gott läkekött. Alla KP förluster som orsakas av fysiskt våld eller element(besvärjelser) läker dubbelt så fort som möjligt.
74	God Mental Kropp. Du återfår PSY poäng som har spenderats på besvärjelser på halva normala tiden. Om du inte är magiker så välj Gott läkekött.
75	Naturlig färdighet med vapen. Du får gratis +5 FV på alla valfri vapenfärdighet.
76	Kluven personlighet. Förutom din egen yrkesförmåga får du välja ytterligare en till valfri yrkesförmåga.
77	God känsla för yrket. Kostanden för att lära dig en besvärjelse eller en yrkesfärdighet halveras alltid. Halvera efter att du har multiplicerat grundkostnaden.
78	Hamnbytare. Du kan när du vill förvandla dig till en av följande djur. (Slå 1T6) 1 - Varg, 2 - Björn, 3 - Hök, 4 - Hjort, 5 - Svan, 6 - Katt. Förvandlingen är verklig och du övertar alla djurets egenskaper (utom INT och INT baserade färdigheter). Du behåller färdigheter (förutom besvärjelser). Förvandlingen tar 1 SR och håller i sig så länge du önskar. För varje timme över din normala PSY måste du klara ett normalt PSY slag, annars fastnar du permanent i din djurhamn.
79	Snabb uppfattningsförmåga. Du har +5 CL på alla vapenpareringar. Du kan även parera projektiler som du ser när de blir siktade mot dig. Du måste vid det laget hålla i ett närstridsvapen. CL att parera projektiler är samma som FV i det vapen du håller i.
80+	Höjd grundegenskap. Du får +1 på tre valfria olika grundegenskaper, eller +2 på en grundegenskap,

Tabell 12: Svärdshands tabell

2T6 + BP	Svärdshand
2-11	Högerhänt
12-14	Vänsterhänt
15-18	Dubbelhänt
> 18	Ambidextriös

Tabell 13: Socialt stånd tabell

2T6 + BP	Socialt stånd	Typ exempel
2	Egendomlös	Slav, straffånge, galärslav
3-4	Lägre underklass	Tiggare, latrintömmare, gravgravare
5-7	Högre underklass	Lärling, gesäll, novis
8-11	Lägre medelklass	Grovhantverkare, Stadsvakt
12-16	Högre medelklass	Finhantverkare, köpman, präst
17-22	Lägre överklass	Rådsman/kvinna, hovfolk, Hantverksmästare
> 38	Högre överklass	Greve, påve, prinsessa, kung

17 Startfärdigheter

Dina startfärdigheter är de redan förtryckta primära färdigheterna på rollformuläret. Samt dina yrkesfärdigheter (12 eller 9 stycken). Resten är sekundära färdigheter. Magiker kan lära sig besvärjelser från början.

18 Räkna ut baschanser

Baschans (BC) är det FV du får gratis när du skapar din Rollperson. Baschanser baseras på grundgenskapsvärdet som hör till färdigheten.

Du får Baschanser i alla primära färdigheter samt alla yrkesfärdigheter. Du får inga baschanser för besvärjelser, speciella regler gäller för Tala, Läsa/Skriva modersmål.

19 Färdighetsvärde - Kostnadstabell

Använd denna tabell närhelst du vill öka din skicklighet i någon av dina färdigheter. När du skapar din rollperson och även under spelets gång.

20 Skicklighetensvärde - 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.

Tabell 14: Svärdshands tabell

$2T6 + BP + SocStånd - BP / 2$	Svärdshand
2	200
3-4	400
5-7	600
8-11	1,000
12-16	2,000
17-22	3,000
23-24	5,000
30-37	10,000
38-46	20,000
47-56	30,000
> 56	50,000

Tabell 15: Ålderstabell

EGENSKAP	UNG	MOGEN	MEDEL	GAMMAL
STYRKA	-1	±0	-2	-5
FYSIK	+1	±0	-1	-3
INT	±0	±0	±	±
PSYKE	-1	±0	+2	+4
KARISMA	±0	±0	+1	±1
STORLEK	±0	±0	±	±

Tabell 16: Räkna ut Baschans

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

Tabell 17: Färdighetsvärde kostnadstabell

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

21 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.

22 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.

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.

Tabell 18: Kostnadstabell för besvärjelser

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

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 ± 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.

23 Färdigheter

23.1 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

23.2 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

23.3 Sekundära Färdighetstabellen

TODO

Tabell 19: Grundegenskaper för primära färdigheterr

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)
Stjåla 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)