

## Den första regeln

Den första regeln är att Dunkel & Drakar inte har några regler. Dunkel & Drakar är ett regelramverk som ger förslag på olika sätt att lösa vissa situationer i spelet. Spelarna och spelledaren använder alltid först och främst sitt sunda förnuft. Det är till och med så, att komma på egna regler är en del av det roliga. Eftersom systemet är så öppet, så lämpar det sig väl för egna regeluppsättningar, eller för att blanda in regler från andra spel som man gillar.

Men den *allra* första regeln är att ha skoj. Om spelet inte är roligt för alla inblandade, så gör alla inblandade något fel. Hur man löser den nöten är olika för varje spelgrupp. Vissa löser det med att blir mer parodiska, andra genom att införa allvarligare moment; vissa genom att spela mer teaterlikt, och andra genom att spela mer som ett strategispel.

## Klasser och raser

Klasserna och raserna som visas är typiska för en generell sagovärld, men inget hindrar att din sagovärld har andra sorters klasser och raser, eller kanske varianter med nya förmågor. Kanske kan alla dvärgar se i beckmörker, kanske kan alla alver gömma sig i skogen. Vilka raser och klasser som finns definierar sagovärlden: det är ju sådana varelser man stöter på.

Ta hänsyn till vad spelaren vill spela. Utarbeta en skraddarsydd klass tillsammans med spelaren om ni vill, men se till att den inte är mäktigare än andra, och att den blir bättre med stigande grad. En ny klass bör alltid baseras på en av de fyra grundklasserna, för att den ska kunna ärva basförmågorna (räddningsslag, erfaren-

hetspoäng för olika grader, stridsförmåga osv.) från grundklassen.

Använd gärna kombinationsklasser som grund för att skapa nya klasser.

## De odödliga och existensplanen

Inte bara den vanliga världen ("*materialplanet*") existerar. Det finns även ett *astralplan*, ett *eterplan*, fyra elementplan (*luft, vatten, vind* och *eld*), det mörka *dödsriket*, den ljusa *saligheten* osv. osv.

Spelvärlden övervakas av personer som stigit så högt i graderna att de blivit *odödliga*. De odödliga kan röra sig mellan existensplanen, och även manifesteras på *materialplanet*, men är inte bunden av jordiska behov (t. ex. behovet av en kropp).

Folket i spelvärlden tillber de odödliga och ber om deras hjälp. Det är de odödliga som ger prästerna deras mirakelförmågor, och de odödliga griper in i världens skeenden även på andra sätt.

Kulten av de odödliga liknar antikens kulturer. Det är en utpräglad gärningslära: man anropar dem, offrar till dem, och tjänar dem genom att göra olika saker. För detta belönas eller bestraffas man.

Alla odödliga är lika sanna och existerande. Att anropa en odödlig betyder inte att man inte kan anropa en annan odödlig. Ingen av dem hävdar att de är den ende Guden. Tvärtom har de allesammans stor respekt för den ende Guden, den ende som står över de odödliga. Men den ende Guden håller sig i bakgrunden i spelvärlden.

Däremot kan anhängare av olika odödliga ligga i strid med varandra, eftersom deras respektive odödliga ligger i strid med varandra.

## Mått

1 *uns* = 1 g (*vikten av en knivsudd salt*)

1 *mark* = 10 g (*vikten av ett mynt*)

1 *sten* = 1 kg (*100 mark*)

1 *ton* = 1000 kg (*vikten av 1 tunna vatten*)

1 *finger* = 1 cm (*fingerbredden*)

1 *hand* = 10 cm (*handsbredd*)

1 *fot* = 33 cm

1 *aln* = 50 cm (*från näven till armbågen*)

1 *steg* = 1 m

1 *famn* = 2 m

1 *bågsnitt* = 100 m (*100 steg*)

1 *ffärding* = 1 km (*15 minuters promenad*)

1 *mil* = 1 mil (*10 000 steg*)

1 *kopp* = 1 dl

1 *stop* = 5 dl

1 *kanna* = 1 liter

1 *hink* = 10 liter

1 *kar* = 100 liter

1 *tunna* = 1000 liter



## Skatter

Monster samlar ofta på sig värdeföremål. Detta uttrycks i *skatteklasser* (bokstavs-koder).

För att bestämma vad en skatteklass innebär ska du slå 1t% för varje procentsiffra: lika med eller under betyder att den typen finns med. Slå i så fall tärningarna som anges.

<b>Klass</b>	<b>1000 kp</b>	<b>1000 sp</b>	<b>1000 gp</b>	<b>100 pp</b>	<b>Ädelstenar</b>	<b>Smycken</b>	<b>Magi</b>
A	25%:1t6						
B	50%:1t8						
C	20%:1t12						
D	10%:1t8						
E	5%:1t10						
F	-						
G	-						
H	25%:5t6						
I	-						
J	3t8 kp						
K	-						
L	-						
M	-						
N	-						
O	25%:1t4						
P	-						
R	-						
S	-						
T	-						
U	-						
V	-						
W	-						
X	-						
Y	-						
Z	20%:1t3						



## Magiska föremål

I Dunkel & Drakars sagovärld finns det magiska föremål: föremål med olika slags effekter. Vissa föremål kan bara användas av figurer av en viss klass. Detta markeras med *K*, *M*, *P* och *T* inom parentes (för *krigare*, *magiker*, *präst* respektive *tjuv*).

Förtrollade vapen och pansar kan bara användas av de klasser som har lov att använda just det vapnet eller pansaret.

1t%	Föremålstyp
01-20	Elixir ( <i>tab. A</i> )
21-35	Skriftrullar ( <i>tab. B</i> )
36-40	Ringar ( <i>tab. C</i> )
41-45	Spiror, stavar, trollspön ( <i>tab. D</i> )
46-48	Diverse magi ( <i>tab. E. 1.</i> )
49-51	Diverse magi ( <i>tab. E. 2.</i> )
52-54	Diverse magi ( <i>tab. E. 3.</i> )
55-57	Diverse magi ( <i>tab. E. 4.</i> )
58-60	Diverse magi ( <i>tab. E. 5.</i> )
61-75	Pansar & sköldar ( <i>tab. F</i> )
76-86	Svärd ( <i>tab. G</i> )
87-00	Diverse vapen ( <i>tab. H</i> )

För de olika föremålen anges ett EP-värde (erfarenhetspoäng för att ha hittat och lagt beslag på föremålet genom äventyrande), och ett gp-värde (försäljningsvärde).

Figureerna får *antingen* erfarenhetspoäng för guldmynten när de säljer föremålet direkt, *eller* erfarenhetspoängen i tabellen om de inte säljer direkt utan behåller föremålet.

Det finns i allmänhet inte möjlighet att köpa magiska föremål med permanenta effekter, bara sälja eller hitta eller få. Däremot kan man köpa skriftrullar och elixir, som ju inte har permanenta effekter.

## Elixir (tabell A)

1t%	Typ	EP	gp
01-03	Bedrägeri*	---	---
04-06	Djurkontroll	250	400
07-08	Drakkontroll	750	7000
09-11	Eldskydd	250	400
12-14	Eterolja	600	1500
15-17	Extraläkning	400	800
18-20	Finna skatter	600	2000
21-23	Flyga	500	750
24-26	Förminskning	300	500
27-29	Förvandla sig	200	350
30-31	Gasform	300	400
32-34	Gift*	---	---
35-37	Halkolja	400	750
38-39	Hjältemod ( <i>K</i> )	300	500
40-42	Jättestyrka ( <i>K</i> )	600	1150
43-45	Klarhörsel	250	400
46-48	Klarsyn	300	500
49-51	Klättring	300	500
52-53	Kontrollera jättar	650	3500
54	Kontr. vandöda	700	2500
55-57	Kontrollera växter	250	300
58-60	Kärleksbrygd	200	300
61-63	Livsförlängning	500	1000
64-69	Läkning	200	400
70-71	Människokontroll	500	900
72-74	Osynlighet	250	500
75-77	Osårbarhet ( <i>K</i> )	350	500
78-80	Snabbhet	200	450
81-83	Superhjältemod ( <i>K</i> )	450	750
84-86	Svävning	250	400
87-89	Sötvatten	200	250
90-92	Tankeläsning	500	850
93-95	Vattenandning	400	900
96-97	Växt	250	300
98-00	Övertalningsbrygd	400	850

\* - Spelledaren ska göra allt för att övertyga spelarna om elixirets ofarlighet.

**En flaska elixir** (*potion*) rymmer vanligen en kopp (1 dl), vilket är en normaldos. Vissa flaskor som påträffas innehåller 1t4 doser. Genom att smutta på drycken kan en figur vanligen identifiera brygden. Om inget annat anges träder effekten i kraft under rundan efter den runda då elixiret dracks, och effekten varar i 1t4+4 drag.

**Bedrägeribrygd** (*Delusion*): Konsumenten tror verkligen att detta är ett annat elixir, och att det fungerar (att skada läks t. ex.).

**Djurkontrollselixir** (*Animal Control*): Konsumenten kan styra 3t6 enklare djur, eller förhäxa 2t6 intelligenta djur (1t6 st om de är stora). Djuren som ska förhäxas får ett räddningsslag, lyckas de blir de inte förhäxade (enklare djur som ska styras får inget räddningsslag).

**Drakkontrollselixir** (*Dragon Control*): Förhäxar en drake (som först får ett räddningsslag, se effekten *Förhäxa person*).

**Eldskyddselixir** (*Fire Resistance*): Konsumenten blir helt skyddad mot vanlig eld, och får halv skada av all magisk eller speciell eld (t. ex. vulkanlava eller drakeld). Räddningsslag mot eld görs med +4.

**Eterolja** (*Oil of Etherealness*): Konsumenten stryker denna olja på sig och kan genast förflytta sig (och allt den bär) i eterplanet (tvärs genom fasta föremål i den vanliga världen), eller förflytta sig till andra existensplan (se effekten *Fasdörr*).

**Extraläkningsdryck** (*Extra-Healing*): Låker 3t8+3 livspoäng (eller 1t8+1 om man bara dricker en tredjedel).

**Finna skatter-dryck** (*Find Treasures*): Konsumenten får ett extra guldsinne och kan peka ut riktningen till den närmaste och dyrbaraste ansamlingen av värdesaker, oavsett hur långt bort denna är, eller hur många väggar som är i vägen.

**Flygelixir** (*Flying*): Konsumenten kan flyga på samma sätt som effekten *Flyga*.

**Förminskningselixir** (*Diminuation*): Konsum-

enten och allt denne bär blir en tjugondel så stor på alla ledder (mindre dramatisk förminskning om en mindre del av elixiret dricks).

**Förvandla sig-dryck** (*Polymorph Self*): Som effekten *Förvandla sig*.

**Gasformsdryck** (*Gaseous Form*): Konsumenten och allt den bär blir förvandlad till ett genomskinligt gasmoln som kan flyga med farten 3 meter. Figuren kan styra sig, men även den minsta vindpust innebär problem. Vindbaserade attacker (som t. ex. virvelvindar och luftelementarer) ger dubbel skada.

**Gift** (*Poison*): Klara av ett räddningsslag mot gift eller dö. Vissa gifter är svagare (+4 på räddningsslaget), andra kanske ger förlamning eller andra effekter istället för död.

**Halkolja** (*Oil of Slipperiness*): Konsumenten stryker denna olja över sig och det blir omöjligt för andra varelser att fånga, sluka eller krama ihjäl konsumenten.

**Hjältemodsdryck (K)** (*Heroism*): Höjer tillfälligt figuren 4 grader (inklusive 4t10 tillfälliga livspoäng samt 4 x fysikjusteringen). Skador dras först och främst från de tillfälliga livspoängen.

**Jättestyrkedryck (K)** (*Giant Strength*): Styrka som en jätte, vilket ökar styrkejusteringen och ger förmågan att kasta stora stenar. Typen av jätte bestäms slumpmässigt:

1t20	Typ	Justering	Kastavstånd
1-6	Bergsjätte	+7	80 meter
7-10	Eldjätte	+8	160 meter
11-14	Frostjätte	+9	100 meter
15-17	Molnjätte	+10	120 meter
18-19	Stenjätte	+11	140 meter
20	Stormjätte	+12	160 meter

**Klarhörselexir** (*Clairaudience*): Som effekten *Klarhörsel*.

**Klarsynselixir** (*Clairvoyance*): Som effekten *Klarsyn*.

**Klättringsdryck** (*Climbing*): Kan klättra som en tjuv, men med endast 1% risk att falla.

**Jättekontrollelixir** (*Giant Control*): Kontrollerar upp till två jättar, som om effekten *Förhäxa monster* lagts över dem (se *Förhäxa person*).

**Vandödskontrollelixir** (*Undead Control*): Kontrollerar upp till sammanlagt 16 livstärningar vandöda (t. ex. två LT 8-monster, eller fyra LT 4-monster), som om effekten *Förhäxa person* lagts över dem.

**Kontrollera växter-dryck** (*Plant Control*): Styr växter och växtvarer fullständigt, inom vad som är möjligt för dem att göra. Intelligent ovilliga växtvarer får ett räddningsslag.

**Kärleksbrygd** (*Philter of Love*): Konsumenten blir kraftigt förälskad i den första varelsen den ser (fungerar som *Förhäxa person*).

**Livsförlängningsdryck** (*Longevity*): Förlänger konsumentens naturliga livslängd med 1t12 år, men varje gång det dricks finns det 5% risk att det istället gör konsumenten 1t12 år äldre.

**Läkningsdryck** (*Healing*): läker 2t4+1 livspoäng.

**Människokontrollelixir** (*Human Control*): Som *Förhäxa person*.

**Osynlighetsdryck** (*Invisibility*): Gör konsumenten osynlig. Så fort den osynlige gör något offensivt blir denne synlig.

**Osårbarhetsdryck** (*Invulnerability*): Konsumenten blir immun mot icke-magiska vapen.

**Snabbhetselixir** (*Speed*): Som effekten *Skynda*.

**Superhjältemodsdryck (K)** (*Super-Heroism*): Som *Hjältemodsdryck* fast ger konsumenten 8 extra grader istället för fyra.

**Svävningselixir** (*Levitation*): Som effekten *Sväva*.

**Sötvatten** (*Sweet Water*): Blandas denna vätska i förorenat eller salt vatten (upp till 1 000 kubikmeter, dvs 1 000 000 liter), eller upp till 1 000 liter gift eller syra eller elixir, blir detta förvandlat till rent och klart vatten. Man kan också dricka det för att neutralisera farliga vätskor eller elixir man redan druckit.

**Tankeläsningsexilir** (*ESP*): Som effekten *Tanke-läsning*. Effekten varar i 5t8 minuter.

**Vattenandningselixir** (*Water Breathing*): Konsumenten kan andas under vatten i 1 timme plus 1t10 minuter.

**Växadryck** (*Growth*): Konsumenten och allt denna bär blir förstorat till en stormjättes storlek.

**Övertalningsbrygd** (*Philter of Persuasiveness*): Ökar utstrålningsjusteringen till +3, samt ger förmågan att utföra effekten *Förslag* en gång per grad. Effekten *Förslag* drabbar alla som både är inom hörhåll och inom 9 meter.



## Svärd (tabell G)

11%	Svärd	EP	gp
01-35	Svärd +1	400	2000
36-40	Svärd +1 (+2 mot lykantroper)	700	3500
41-45	Svärd +1 (+2 mot magiker och förtrollade varelser)	600	3000
46-50	Svärd +1 (kan <i>finna föremål</i> )	500	2500
51-60	Svärd +1 (+3 mot troll)	800	4000
61-65	Svärd, brinnande: (+1 mot alla +2 mot troll +3 mot vandöda)	900	4500
66-70	Svärd +1 (ger 2t4 <i>önskningar</i> )	2000	10000
71-75	Svärd +1 (+3 mot drakar)	900	4500
76-78	Svärd +2	800	4000
79-80	Svärd +2 (kan <i>förhäxa</i> person)	900	4500
81-82	Svärd +3	1400	7000
83	Svärd (ett energisug)	5000	25000
84-00	Svärd -2 (förbannat svärd)	600	-

Ett svärds förtrollning uttrycks som fördel eller nackdel på träffchans och skada. Vissa fördelar gäller bara mot vissa varelser (t ex lykantroper).

Vissa svärd har inbyggda effekter (*förhäxning*, *önskning*). Enklare effekter (*finna föremål*) är obegränsade. Mer avancerade effekter (*förhäxning*) kan bara användas en gång om dagen.

Mycket kraftiga effekter som t ex *önskningar* och energisug däremot är helt begränsade: svärdet smids med ett visst

antal, och när dessa är slut så är de slut.

Ett förbannat svärd upplevs som ett bra förtrollat svärd och användaren tror verkligen att det är ett bra svärd, trots att det ger nackdelar att använda.

Pansar





*OPEN GAME LICENSE*: Dunkel & Drakar is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Designation of Open Game Content: The entire text (except the Open Game License) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a

*OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A*: The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are

contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. *COPYRIGHT NOTICE*: Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Dunkel & Drakar Copyright © 2007 Ola Berg och Robert Nordberg.