

Vad är detta?

Dunkel & Drakar är ett rollspel. Varje spelare skapar en eller flera figurer, *äventyrare* som drar runt i en medeltidsaktig sagovärld, på jakt efter ära, guld, magiska föremål och nya äventyr.

Sagovärlden styrs och kontrolleras av en spelledare. Spelleadaren ritar kartor över länderna, över städerna och vildmarken, och över den kusliga underjorden. Världen befolkas av sagofolk, av goda människor och mindre goda, av troll, av drakar och av onda trollkarlar.

Spelet går till så att spelleadaren beskriver hur världen ter sig för spelarnas figurer, spelarna i sin tur berättar vad deras figurer gör, och spelleadaren beskriver vad som då händer. Som en sorts teater, fast det finns ingen färdig pjäs. Spelarna och spelleadaren skapar pjäsen tillsammans när man spelar. Spelarna spelar sina figurer, spelleadaren spelar alla andra varelser.

Dunkel & Drakar är ett enkelt spelsystem, baserat på dokumentet **d20 SRD 3.5** (utgivet av **Wizards of the Coast** och licensierat under **Open Gaming License version 1.0a**). Mycket inspiration har hämtats från spelet *Basic Fantasy* av Chris Gonnerman.

Regelsystemet är inte svårt. Spelare i skolåldern och uppåt kan spela. Man kan alltid tillföra så mycket komplexitet som man önskar, utöver basreglerna. Ett rollspel kan vara allt från en enkel envig mellan en spelarfigur och en ondskans hantlangare, till en intrigfylld maktkamp mellan olika fraktioner vid hovet. Spelarnas gemensamma fantasi sätter gränsen.

Dunkel & Drakar är 100% *Open Game Content*. Kopiera, redigera, ändra och sprid, i enlighet med licensen.

Tärningarna

De olika tärningarna är viktiga. Sexsidiga tärningar (vanliga tärningar) kallas för "t6". Uttrycket "3t6" betyder: "slå tre vanliga tärningar, och lägg samman resultaten".

De åtta-, tolv- och tjugo-sidiga tärningarna kallas på samma sätt för "t8", "t12" och "t20".

Den tio-sidiga tärningen ("t10") kan vara lite speciell. Ibland är den inte numrerad från "1" till "10", utan från noll ("0") till "9". I så fall betyder en nolla "10".

Procenttärningar ("t%" eller "t100") är speciella. Du tar två tio-sidiga tärningar ("t10"), slår en av dem för tiotalen, och den andra för entalen. "4" och "5" blir "45", "0" och "6" blir "6", "7" och "0" blir "70", medan "0" och "0" blir "100". Om den t10 man har är numrerad mellan "1" och "10" istället för mellan "0" och "9", så räknas "10" som noll när man slår procenttärning.

Den fyrsidiga pyramiden ("t4") kan vara svår att avläsa, eftersom det inte är en enda sida som kommer upp. Istället kommer tre sidor upp. Men det är bara en siffra som finns på alla tre sidorna, och det är resultatsiffran. Det är den enda siffra som är upprätt.

Alla dessa tärningar kan användas i uttryck: "1t8" betyder "slå en åttasidig tärning", "2t10+4" betyder "slå två tiosidiga tärningar, lägg samman resultaten, och lägg sen till 4". Det är vanligt att tärningslag *justeras* med antingen plus (*fördel*) eller minus (*nackdel*).

Ibland talar man om "naturliga" resultat. Ett "naturligt" resultat är precis det som tärningen visar, utan att man räknar med några fördelar eller nackdelar. Naturlig "20" är när en t20 faktiskt visar "20". Vanligt "20" kan man ju få genom att slå "18" (om uttrycket skulle vara "1t20+2"), men för att få "naturlig 20" så måste tärningen visa "20".

Figuren

Varje spelare ska skapa en eller flera figurer.

Egenskapsvärdena

Slå 3t6 en gång för varje egenskap (Styrka, Intelligens, Visdom, Händighet, Fysik, Ustrålning).

Styrka - (*Strength*) Figures muskelstyrka. Krigarnas huvudegenskap.

Intelligens - (*Intelligence*) Figures läro- tighet. Magikernas huvudegenskap.

Visdom - (*Wisdom*) Figures kloket och intuition. Prästernas huvudegenskap.

Händighet - (*Dexterity*) Figures snabbhet, skicklighet och fingerfärdighet. Tjuvarnas huvudegenskap.

Fysik - (*Constitution*) Figures kropps- byggnad och tålighet. Paverkar hur mycket figuren tål.

Ustrålning - (*Charisma*) Figures förmåga att paverka andra. Inverkar på hur lojala underställda man får, och hur möten avlöper.

Om man fått ett mycket högt resultat eller mycket lågt, så ger egenskapsvärdena olika *egenskapsjusteringar*. Dessa justeringar paverkar olika chanser i spelet.

Tjuvarnas förmågor

Grad	Öppna läs	Desarmera	fällor	Ficktiuveri	Smyga	Klättra	Gömma sig	Lyssna
1	25	30	25	30	25	80	10	30
2	30	25	35	30	30	81	15	34
3	35	30	40	35	35	82	20	38
4	40	35	45	40	40	83	25	42
5	45	40	50	45	45	84	30	46
6	50	45	55	50	50	85	35	50
7	55	50	60	55	55	86	40	54
8	60	55	65	60	60	87	45	58
9	65	60	70	65	65	88	50	62
10	68	63	74	68	68	89	53	65
11	71	66	78	71	71	90	56	68
12	74	69	82	74	74	91	59	71
13	77	72	86	77	77	92	62	74
14	80	75	90	80	80	93	65	77
15	83	78	94	83	83	94	68	80
16	84	79	95	85	85	95	69	83
17	85	80	96	87	87	96	70	86
18	86	81	97	89	89	97	71	89
19	87	82	98	91	91	98	72	92
20	88	83	99	93	93	99	73	95

Prästen får miraklerna som gåva. Om prästen betar sig illa, så upphör miraklerna, eller så får prästen helt andra mirakler än dem han ber om. Här visas antalet mirakler per dag, som fungerar precis som magikernas formelkapacitet.

En god präst kan dessutom fördriva vandöda, dvs. skrämman iväg dem och ibland till och med förgöra dem, enbart genom sin tro. Se kapitlet "Möten och strid".

Grad	Mirakler per dag					
1	1	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-
5	2	2	1	-	-	-
6	3	2	2	-	-	-
7	3	2	2	1	-	-
8	3	3	2	2	-	-
9	3	3	2	2	1	-
10	4	3	3	2	2	-
11	4	4	3	2	2	1
12	4	4	3	3	2	2
13	4	4	4	3	2	2
14	4	4	4	3	2	2
15	5	4	4	3	3	2
16	5	5	4	3	3	2
17	5	5	4	4	3	3
18	6	5	4	4	3	3
19	6	5	5	4	3	3
20	6	5	5	4	4	3

Tjuven

Tjuven är expert på att smyga, gömma sig, klättra, lyssna, speja, dyrka upp lås och på ficktjuveri.

Dessutom kan tjuven göra ett sk *tjuvhugg*, ett lönnstick som gör extra mycket i skada.

Tillåtna vapen: klubbor, dolkar, slunga, kortbåge, alla svärd utom tvåhandssvärdet.

Tillåtna pansar: lätta pansar (läder, nitläder, vadderat).

Tillåtna sköldar: bucklaren.

Livspoängstärning: t6.

Egenskapskrav: Händighet 9.

Grad	Erfarenhetspoäng	Livspoäng
1	0	1t6
2	1 250	2t6
3	2 500	3t6
4	5 000	4t6
5	10 000	5t6
6	20 000	6t6
7	40 000	7t6
8	75 000	8t6
9	150 000	9t6
10	225 000	9t6+1
11	300 000	9t6+2
12	375 000	9t6+3
13	450 000	9t6+4
14	525 000	9t6+5
15	600 000	9t6+6
16	675 000	9t6+7
17	750 000	9t6+8
18	825 000	9t6+9
19	900 000	9t6+10
20	975 000	9t6+11

Klasser

En klass är som ett slags "äventyraryrke", eller en äventyrartyp. Du ska välja en klass för din figur. Klassen bestämmer vilka specialförmågor som figuren har, och bestämmer också hurpass tålig figuren är, och hurpass duktig den är på att strida.

Läs igenom klassbeskrivningen för den klass du har valt.

Klassbeskrivningarna

I klassbeskrivningarna nedan finns några ord och begrepp som är viktiga att känna till.

Grad och erfarenhetspoäng

Varje figur är av en viss grad. Graden styr hurpass duktig figuren är. När figurerna äventyrar och klarar av de utmaningar de ställs inför, så får de erfarenhetspoäng att dela på. När en figur fått tillräckligt många erfarenhetspoäng, så stiger figuren i grad.

Hur många erfarenhetspoäng en figur måste ha för att nå en viss grad, framgår av klasstabellen för varje klass.

Livspoäng

Livspoäng mäter en varelses tålighet. När en varelse blir skadad så sänks livspoängen tillfälligt. När varelsen vilar upp sig eller blir helad, så återställs livspoängen. Om livspoängen skulle nå noll, så är varelsen död.

Livspoängen bestäms slumpmässigt. När en figur skapas, så slår spelaren den livstärningskombination som anges för grad 1. Många spelare låter dock figuren börja med maximalt antal livspoäng för första graden (som om

spelaren slagit det högsta på tärningen).

När figuren stiger i grad, så ska spelaren lägga till fler livspoäng. Det är skillnaden som ska läggas till: om figuren går från grad 2 (där livspoängen kommer av två tärningsslag) till grad 3 (där livspoängen kommer av tre tärningsslag) så ska spelaren bara slå EN tärning (skillnaden mellan 2 och 3 tärningar är ju 1 tärning).

När en figur blivit av tillräckligt hög grad, så ökar inte längre livspoängen med hjälp av tärningsslag, utan med en fast summa livspoäng. Också då är det mellanskillnaden som läggs till: om grad 10 innebär nio tärningar plus två, och grad 11 innebär nio tärningar plus fyra, så är det alltså två poäng som ska läggas till när figuren går från grad 10 till grad 11.

Tillåtna vapen och pansar

Alla klasser är inte lika bra på allting. En krigare har tränat på att hantera vapen och sköld, och på att bära pansar. En magiker har inte ägnat sig åt sådant, utan istället försökt lära sig magi. Då är det inte underligt om magikern inte kan bära pansar eller hantera vapen.

Egenskapskrav

För att kunna spela en viss klass måste figuren uppfylla vissa egenskapskrav.

