

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. Spelledaren 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 spelledaren beskriver hur världen ter sig för spelarnas figurer, spelarna i sin tur berättar vad deras figurer gör, och spelledaren beskriver vad som då händer. Som en sorts teater, fast det finns ingen färdig pjäs. Spelarna och spelledaren skapar pjäsen tillsammans när man spelar. Spelarna spelar sina figurer, spelledaren 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 onskans 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 tjugosidiga 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 tärningsslag *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, Utstrålning).

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

Intelligens - (*Intelligence*) Figurens lärlighet. Magikernas huvudegenskap.

Visdom - (*Wisdom*) Figurens klokhet och intuition. Prästernas huvudegenskap.

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

Fysik - (*Constitution*) Figurens kroppsbyggnad och tålighet. Påverkar hur mycket figuren tål.

Utstrålning - (*Charisma*) Figurens förmåga att påverka 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 påverkar olika chanser i spelet.

Egenskapsvärde	Justering
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	Ingen justering
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Övriga egenskaper

Välj klass bland de klasser dina egenskapsvärden räcker till. Läs kapitlet om klasser ordentligt.

Slå (eller bli tilldelad) livspoäng för första graden. Skriv upp att du har noll i erfarenhetspoäng, och att du är av första graden. Skriv upp hur många erfarenhetspoäng du behöver för att nå nästa grad.

Välj människa eller sagofolk. Om du väljer sagofolk ska du skriva upp eventuella specialförmågor. Detsamma om din klass ger dig förmågor.

Anteckna din attackbonus (alltid +1) för första graden, och dina räddningslag.

Slå för hur många guldmynt du börjar spelet med. Köp rustning, vapen, och annan utrustning.

Räkna fram och skriv upp dina pansarklasser (framifrån, svärdssidan, bakifrån, beröring, stillastående).

Slutligen: hitta på ett namn till din figur, och fundera på vad din figur gör precis just nu.

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.

Krigaren

(*Fighter*) Krigaren är specialist på stridskonster. Han kan använda alla slags vapen och sköldar, och bära allt slags pansar. Krigaren är dessutom tåligare och bättre än de flesta på att nedkämpa fienderna.

I sällskapet är det krigarens uppgift att beskydda de andra figurerna.

Tillåtna vapen: alla.

Tillåtna pansar: alla.

Tillåtna sköldar: alla.

Livspoängstärning: t10.

Egenskapskrav: Styrka 9.

Grad	Erfarenhetspoäng	Livspoäng
1	0	1t10
2	2 000	2t10
3	4 000	3t10
4	8 000	4t10
5	16 000	5t10
6	32 000	6t10
7	64 000	7t10
8	120 000	8t10
9	240 000	9t10
10	360 000	9t10+3
11	480 000	9t10+6
12	600 000	9t10+9
13	720 000	9t10+12
14	840 000	9t10+15
15	960 000	9t10+18
16	1 080 000	9t10+21
17	1 200 000	9t10+24
18	1 320 000	9t10+27
19	1 440 000	9t10+30
20	1 560 000	9t10+33

Magikern

(*Magic-User*) Magikern är expert på magi, och drar runt i världen och samlar trollformler i sin trollformelbok. Därför är magikern inte bra på att strida, och inte på att bära pansar.

Däremot kan magikern hantera och använda övriga magiska föremål.

Tillåtna vapen: dolk (även kastad), slunga, stav (även storstav).

Tillåtna pansar: inget.

Tillåtna sköldar: inga.

Livspoängstärning: t4.

Egenskapskrav: Intelligens 9.

Grad	Erfarenhetspoäng	Livspoäng
1	0	1t4
2	2 500	2t4
3	5 000	3t4
4	10 000	4t4
5	20 000	5t4
6	40 000	6t4
7	80 000	7t4
8	150 000	8t4
9	300 000	9t4
10	450 000	9t4+1
11	600 000	9t4+2
12	750 000	9t4+3
13	900 000	9t4+4
14	1 050 000	9t4+5
15	1 200 000	9t4+6
16	1 350 000	9t4+7
17	1 500 000	9t4+8
18	1 650 000	9t4+9
19	1 800 000	9t4+10
20	1 950 000	9t4+11

Trollformler är av en viss formelgrad. Ju mäktigare trollformel desto högre grad. Här visas magikerns "Formelkapacitet". Det är hur många formler av varje grad som magikern kan utföra under ett dygn. Första kolumnen visar antalet förstagsformler, den andra kolumnen visar hur många andragsformler, och så vidare.

Grad	Formelkapacitet						
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	-

Magikern börjar spelet med en formelbok där magikerns läromästare skrivit in en formel.

Prästen

(Cleric) En präst är i tjänst hos en gudom eller en religiös orden. Vanliga präster har en församling eller ett tempel, men spelarfigurer är kringvandrande krigarpräster som tjänar med vapen i hand, och som givits förmågan att utöva mirakler (inte minst läkemirakel).

Tillåtna vapen: alla trubbiga (stridshammare, slägga, spikklubba, stavar och slunga).

Tillåtna pansar: allt.

Tillåtna sköldar: alla utom kroppsskölden.

Livspoängstärning: t8.

Egenskapskrav: Visdom 9.

Grad	Erfarenhetspoäng	Livspoäng
1	0	1t8
2	1 500	2t8
3	3 000	3t8
4	6 000	4t8
5	12 000	5t8
6	24 000	6t8
7	48 000	7t8
8	90 000	8t8
9	180 000	9t8
10	270 000	9t8+2
11	360 000	9t8+4
12	450 000	9t8+6
13	540 000	9t8+8
14	630 000	9t8+10
15	720 000	9t8+12
16	810 000	9t8+14
17	900 000	9t8+16
18	990 000	9t8+18
19	1 080 000	9t8+20
20	1 170 000	9t8+22

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

Tjuvarnas förmågor

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

När tjuven försöker sig på dessa förmågor ska spelaren eller spelledaren slå procenttärning lika med eller under siffran. Spelledaren kan bestämma justeringar och göra det enklare eller svårare.

Öppna lås är förmågan att dyrka upp lås (kräver dyrkar). Endast ett försök per lås är tillåtet.

Desarmera fällor är förmågan att oskadliggöra mekaniska fällor. Notera att man först måste hitta fällan på det vanliga sättet (berätta hur man letar).

Ficktjuveri är förmågan att ta saker utan att ägaren märker något (*spelledaren slår*).

Smyga är förmågan att röra sig ljudlöst. Tjuven får slå detta slag utöver det vanliga slaget för att smyga. Tjuven tror sig alltid ha lyckats (*spelledaren slår*).

Klättra handlar om att fasadklättra på nästan släta väggar.

Gömma sig är att obemärkt slinka undan i skuggorna. Tjuven tror sig alltid ha lyckats (*spelledaren slår*).

Lyssna är förmågan att lyssna efter misstänkta ljud. Tjuven får slå detta slag utöver det vanliga slaget för att lyssna (*spelledaren slår*).

Sagofolk

Människan är alltings mått. Men i sagovärlden finns det andra folkslag, som alver, dvärgar och halvlingar.

Välj sagofolk bland de som är tillåtna för din klass, men tänk på att sagofolk förutom sina specialförmågor alltid får vissa nackdelar. Människa är att föredra.

Alver

(*Elves*) Alver är finlemmade, ungefär 150 cm långa och väger 60 kg.

Alver kan bli krigare, magiker, präster eller tjuvar. De kan också kombinera krigare och magiker. Alver slår aldrig större tärning än t8 för livspoängen (t6 som krigar/magiker).

Alver har mörkersyn 18 meter och finner löndörrar oftare än vanligt (1-2 på 1t6 istället för 1 på 1t6). Alver är immuna mot den paralyseringsattack som Likätare (ghuler) kan utföra.

Alver har +1 på räddningsslag mot paralysering och förstening, samt +2 mot magispön och mot alla formler.

Dvärgar

(*Dwarves*) Dvärgar är korta och knubbiga: ungefär 120 cm långa och väger runt 60 kg.

Dvärgar kan bli präster, krigare eller tjuvar. De måste ha minst 9 i Fysik, och får inte använda stora vapen som är längre än 120 cm (särskilt inte tvåhandssvärd, stångvapen eller långbågar).

Dvärgar har mörkersyn 18 meter och upptäcker fällor, sluttande gångar, väggar som rör sig med chansen 1-2 på 1t6. Dvärgen måste söka aktivt efter dessa saker.

Dvärgar har +4 på räddningsslag mot dödsstrålar, gift, magispön, paralysering, förstening, samt formler. Dvärgar har +3 på räddningsslag mot drakandedräkt.

Halvlingar

(*Halfings*)