



Regeltillägg till  
**Drakar och Demoner**

# Bågskytte- tävlingar

Av Dan Johansson



# Bågskytte- tävlingar

Det finns många tillfällen då rollpersonerna kan visa sin skicklighet med projektilvapen, inte bara i kamp med jättar och drakar. En och annan bågskyttetävling kan krydda spelet, ge rollpersonerna en chans att glänsa och kanske vinna pengar, ära och sköna jungfrurs gunst.

## Avancerade regler för projektilvapen och kastvapen

Projektilvapen och kastvapen behandlas en aning styvmoderligt i regelboken. En av få specialregler som presenteras där säger att man har -25 på chansen att träffa om målet befinner sig över ens halva maximala räckvidd. I tabellen nedan följer ytterligare ett antal modifierationer. Spelledaren kan lägga till ytterligare modifierationer om han eller hon anser det behövas.

Situation	Modifieration
Målet befinner sig över ens halva maximala räckvidd	-25%
Målet rör sig i sidled eller sicksack	-25%
Siktat en SR innan vapnet avfyras	+25%

Till projektilvapen räknas alla typer av pilbågar, armborst och slungor. Varje enskilt projektilvapen räknas som en separat färdighet, men en rollperson har alltid minst hälften av procentchansen i sitt bästa vapen i att använda besläktade vapen. I rutan visas de olika projektilvapenklasserna och vilka vapen som räknas som besläktade:

**Bågar:** Liten båge, Kort båge, Lång båge, Sammansatt båge.

**Slungor:** Slunga.

**Armborst:** Lätt armborst, Tungt armborst, Arbalest.

**Kastspjut:** Kastspjut.

**Kastknivar:** Kastkniv.

**Kastyxor:** Kastyxa.

Om spelaren slår lika med eller under en femtedel av rollpersonens totala procentchans har handlingen lyckats perfekt. Ett perfekt resultat innebär att rollpersonen lyckats extra väl, och förslag på vad som kan hända finns i texten för respektive tävlingsform.

## Den klassiska tävlingen

Den mest klassiska bågskyttetävlingen går ut på att avfyras ett visst antal projektiler mot ett stationärt mål, vanligtvis en måltavla av buntad halm som man målat ringar på. En annan variant på måltavla kan tillverkas av en sågad skiva från ett träd, som då har naturliga ringar. Denna skiva är mer ömtålig än halmtavlan och lämpar sig bäst för mindre kastvapen såsom knivar. Den mittersta ringen är den minsta och dessutom den mest värdefulla att träffa. De yttre ringarna är större, men ger i gengäld längre poäng. En vanlig poängräkning är denna:

Ring	Poäng
Den yttre ringen	3 poäng
Den mittersta ringen	7 poäng
Den inre ringen	12 poäng
Mitt i prick	20 poäng

En liknande form av tävlingsskytte är att försöka träffa en kagge som man ställt ner på marken. Man avfyrar då sin projektil mot kaggen och får poäng beroende på hur nära man hamnar; 20 poäng för att träffa kaggen, 12 poäng om man hamnar inom tre fot, 7

poäng inom de nästa sex foten och tre poäng inom ytterligare nio fot. Denna typ av tävlingar används ofta om man vill skjuta på längre håll eller om man befinner sig ute i skogen, då kaggen kan ersättas av naturliga mål såsom ekar, buskage, fallna träd eller ihåliga träd. Man skjuter sig då fram från mål till mål som ofta bestäms impromptu.

För båda de tävlingsformer som beskrivs ovan appliceras modifikationerna från tabellen för avancerade regler för projektilvapen och kastvapen. Sedan slås ett vanligt slag mot rollpersonens procentvärde. Ett misslyckande innebär att rollpersonen missat målet och blir utan poäng. Ett lyckat slag innebär att rollpersonen träffat målet och får slå 2T6 för att se var:

2T6	Projektilen träffar...
2-6	Den yttre ringen
7-8	Den mittersta ringen
9-12	Den inre ringen

En perfekt träff innebär att projektilen träffat mitt i prick. Flest poäng efter ett visst antal pilar vinner tävlingen. Ibland kan tävlingarna pågå i flera rundor, där ett visst antal, kanske hälften, går vidare till nästa omgång. Ibland får man behålla poängen man samlat ihop i tidigare rundor, ibland börjar man om på noll. Detta varierar från tävling till tävling.

## Kraftskytte

En variant på tävlingsskytte, som oftast praktiseras med pilar men ibland även med spjut, är att man ställer upp flera mål såsom halmdockor efter varandra och sedan försöker skjuta igenom så många som möjligt. Beroende vilka mål som används kan de vara olika svåra att skjuta igenom. En inte alltför hårt stoppad halmdocka kan sägas tåla 3 KP. En pil som gör 7 i skada går således igenom två dockor innan den fastnar i den tredje. Rollpersonen kan addera halva

sin skadebonus till projektilers och kastvapens skada (ej armborst dock) och ett perfekt resultat på slaget för att träffa dubblerar skadan.

Dvärgar kastar gärna yxa på fyllda ölkaggar, och förloraren kan åläggas att ersätta de förstörda kaggarna med nya, eller i ökända fall till och med slicka det spillda ölet från marken (en nesa där många dvärgar hellre väljer döden än förnedringen). En ölkagge spricker vanligtvis av en träff som gör minst 3 KP i skada, men stadigare tunnor kan tåla mer.

*Bågskyttetävlingar för Drakar och Demoner* skapades av *Dan Johansson*. Artikeln är © 2010. Artikeln får skrivas ut och användas för personligt bruk. Användning i kommersiellt syfte är ej tillåten utan författarens tillstånd. Detsamma gäller för mångfaldigande (till exempel publicering på Internet). Tag först kontakt med författaren: *dan.johansson@allt1.se* för godkännande. Om författaren inte kan nås: se uppdaterad kontaktinformation på [www.stank.nu](http://www.stank.nu).

