



Artikel till
Drakar och Démoner

Husregler

Av Dan Johansson



Introduktion

Husregler är modifikationer och tillägg som i författarens ögon gör ett spel bättre eller fyller upp luckor i mekaniken. Som sådana är husregler alltid subjektiva och det är upp till varje spelledare och spelargrupp vilka regler man vill använda, om man vill använda dem rakt av, modifiera dem eller bara låta sig inspireras av dem.

Dessa husregler är avsedda att användas tillsammans med Drakar & Demoners grundregler, 3:e utgåvan. Hänvisningar finns till regelboken, varför artikeln inte kan användas helt fristående utan just som ett komplement till grundreglerna. Hänvisningar anges inom parentes och avser alltid grundreglerna, om inget annat skrivs ut.

Artikeln kommer att uppdateras med fler regler fortlöpande.

Husregler för Drakar och Démoner skapades av Dan Johansson. Artikeln är © 2011. 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 via www.stank.nu för godkännande.

Din rollperson

Att bestämma rollpersonens egenskaper

Om man vill minska risken för att få riktigt usla värden kan man, med spelledarens uttryckliga tillåtelse, slå 4T6 istället för 3T6 och välja bort den tärning som får lägst resultat från varje slag.

Chockvärde

Alla rollpersoner har ett Chockvärde som beräknas genom att man tar rollpersonens KP delat med 2. Om ett (1) anfall gör minst lika många skadepoäng som rollpersonens Chockvärde har denne fått en kritisk skada och måste göra två saker, 1) slå 2T6 och avläsa tabellen nedan och 2) lyckas slå under sin PSY x 5% för att inte förlora medvetandet i 1T6 minuter eller till dess att någon lyckas med ett slag för Första hjälpen. (Ny regel)

Resultat (2T6)	Hugg- eller stickvapen	Krossvapen
2	Vapnet drivs in i hjärnan. Ditt liv och ditt äventyr slutar här!	Vapnet krossar skallen. Ditt liv och ditt äventyr slutar här!
3	Ena lungan punkteras och börjar fyllas med blod. Rollpersonen tar skada enligt drunkningsreglerna på sidan 33 i regelboken tills dess någon lyckats HELA honom.	Strupen krossas. Rollpersonen tar skada enligt drunkningsreglerna på sidan 33 i regelboken tills dess någon lyckats HELA honom.
4	Ena örat träffas och förstörs. Sänk KAR med ett (-1) och Lyssna med tio procent (-10%) permanent.	
5	Senor och muskler huggs sönder i sköldarmen, som blir obrukbar till dess någon lyckats HELA rollpersonen.	Sköldarmen bryts och blir obrukbar till dess någon lyckats HELA rollpersonen.
6	Smärtsam träff som får rollpersonen att tappa det han håller i händerna (ej fastspända sköldar dock).	
7	Blod i ögonen. Rollpersonen förlorar sin nästa handling.	Omtöcknad av slagets kraft. Rollpersonen förlorar sin nästa handling.
8	Våldsam träff som faller rollpersonen. Se liggande strid på sidan 33 i regelboken.	
9	Senor och muskler huggs sönder i vapenarmen, som blir obrukbar till dess någon lyckats HELA rollpersonen.	Vapenarmen bryts och blir obrukbar till dess någon lyckats HELA rollpersonen.
10	Ena ögat träffas och förstörs. Sänk KAR med ett (-1) och Finna dolda ting med tio procent (-10%) permanent.	
11	Ryggraden huggs av. Rollpersonen förlamas från midjan och nedåt.	Ryggraden krossas. Rollpersonen förlamas från midjan och nedåt.
12	Hjärtat genomborras. Ditt liv och ditt äventyr slutar här!	Flera revben bryts och drivs in i hjärtat. Ditt liv och ditt äventyr slutar här!

Färdigheter

Perfekta slag

Om spelaren slår lika med eller under en femtedel av rollpersonens totala färdighetschans har handlingen lyckats perfekt. I strid innebär ett perfekt slag att anfallet är så väl utfört att det gör dubbel skada på målet (men eventuell rustning skyddar dock). Om motståndaren lyckas parera anfallet blir paraden desperat och knapphändig, och anfallet gör fortfarande normal skada. Om paraden däremot lyckas perfekt pareras anfallet som vanligt. (Sidan 18)

Yrken

Riddare

Ska lägga till Övertala i listan över färdigheter denne kan förvärva särskild skicklighet i. (Sidan 23–24)

Köpman

Ska byta ut Upptäcka fara mot Övertala i listan över färdigheter denne kan förvärva särskild skicklighet i. (Sidan 24)

Munk

Ska byta ut Upptäcka fara mot Övertala i listan över färdigheter denne kan förvärva särskild skicklighet i. (Sidan 25)

Lärd man

Ska lägga till Övertala i listan över färdigheter denne kan förvärva särskild skicklighet i. (Sidan 26)

Strid

Vapenfärdigheter

Grundchansen för att hantera lätta vapen är SMI x 1 i % medan Grundchansen för tunga vapen är STY x 1 i %. Grundchansen för naturliga vapen är som vanligt lika med (SMI + STY) x 1 i %. (Sidan 27)

Vapenklasser

Varje enskilt vapen räknas som en separat färdighet, men en rollperson har alltid minst hälften av procentchansen i sitt bästa vapen i att använda besläktade vapen. Nedan visas de olika vapenklasserna och vilka vapen som räknas som besläktade:

Dolkar: Dolk.

Svärd: Kortsvärd, Bredsvärd, Slagsvärd, Kroksabel.

Tvåhandssvärd: Tvåhandssvärd.

Stavar: Trästav.

Yxor: Handyxa, Stridsyxa.

Tvåhandsyxor: Tvåhandsyxa.

Klubbor: Träklubba, Stridsklubba, Stridshammare.

Tvåhandsklubbor: Stor träklubba, Morgonstjärna.

Spjut och lansar: Kort spjut, Långt Spjut, Lans, Pik.

Kedjevapen: Stridsgissel, Stridsgissel m. spik.

Stångvapen: Hillebard, Pålyxa.

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

Slungor: Slunga.

Armborst: Lätt armborst, Tungt armborst, Arbalest.

Kastspjut: Kastspjut.

Kastknivar: Kastkniv.

Kastyxor: Kastyxa.

(Sidan 27)

Sätt att använda vapen

Rollpersonen kan hantera ett vapen med en STY-grupp på ett högre (+1) än rollpersonens egen, men då med halv chans. (Sidan 27–28)

Brytvärde

Om den som har chans att skada den andres sköld lyckas göra dubbla absorberingsvärdet eller högre i skada går skölden sönder, annars är den fortfarande oskadad. (Sidan 28)