

Novemberhacket

Alternativt färdighets- och resolutionssystem för Drakar och Demoner och besläktade spel

Version 0.2, Daniel Bernhoff, Malmö, november 2017

Introduktion

Det hade kanske kunnat räcka med en forumpost, men nu kunde jag inte låta bli att behandla allt som omedelbart påverkas av min huvudsakliga idé för ett alternativt färdighetssystem för Drakar och Demoner och besläktade spel. Jag har mest tänkt på DoD84 till och med DoD91, men det borde funka med Mutant och andra BRP-spel också.

I korthet går det ut på att man avgör alla utmaningar med T20-slag mot en grundegenskap. Har man en lämplig färdighet får man extra T20:or och får använda det bästa resultatet. Detta gör att både grundegenskaper och färdigheter alltid är relevanta.

Pendragonslag används mot motståndare och för att hantera olika svårighetsgrader även vid passivt motstånd. Jag beskriver det närmare för säkerhets skull.

Tärningslag används vid uppgraderingar av rollpersoner för den gamla DoD84-känslan och för att minimiera hanteringen av poäng och kostnader.

Versionshistorik

0.2

- Ändrat slaget för att öka FV i magiskola.
- Lagt till avsnitt om Bättre magiker, inklusive både små förbättringar av speldata och ett par förslag på drastiska förändringar.
- Ändrat karaktärsskapandet för mindre slumpmässiga grundegenskaper.
- Lagt till förslag på balansåtgärder för grundegenskaper.
- Förtydligande om att kostnaden för träning/ lyxliv bara ökar om man lyckas med något i sin uppgradering.

Resolution och färdighetssystem

- För att lyckas med något, slå en T20 lika med eller lägre än en lämplig grundegenskap.
- Pendragonslag används mot andra personer: Den som slår högst, men lika med eller under sitt egenskapsvärde vinner konflikten.
 - Fummel om man slår en 1:a (Ja, det kan kännas omvänt) och inte lyckas med en annan tärning. Perfekt slag om man träffar sitt

exakta värde och lyckas med minst en annan tärning (för Kunniga och Mästare). Lekmän som träffar sitt exakta värde slår om med två T20 och får ett perfekt resultat och båda är lyckade.

- Systemet blir lite mer meckigt när man kommer ovanför den mänskliga skalan, men det lär vara svårt att undvika med rulla under-resolution. För vartannat poäng över 20 i din egenskap får du lägga till +1 till alla tärningsresultat. SL kan utöka skalan för svårighetsvärden till över 12 (se nedan) för att erbjuda tillräckliga utmaningar.
- Vid andra typer av utmaningar (eller om SL inte brytt sig om att ha egenskapsvärden eller att slå tärning för en motståndare) finns det ett fast svårighetsvärde som det gäller att slå över för att lyckas, samtidigt som man fortfarande inte får slå över sitt grundegenskapsvärde.
 - Enkelt >0
 - Normalt >3
 - Svårt >6
 - Mycket svårt >9
 - Heroiskt >12
- Färdigheter har inga siffervärden utan bara en skala på tre steg: Lekman, Kunnig och Mästare. En Lekman måste förlita sig på 1T20 och sin grundegenskap enligt ovan. En Kunnig person får slå två T20 och välja det mest lämpade resultatet och en Mästare får välja mellan tre T20-resultat.

Uppgradera rollpersoner med erfarenhet

- Rollpersonerna har fortfarande yrken, och varje yrke har en huvudsaklig grundegenskap. Se karaktärsskapande nedan. Efter varje äventyr får man chansen att öka sin yrkesgrundegenskap plus en valfri annan grundegenskap som varit relevant i äventyret. Slå samma typ av grundegenskapstärningar som vid rollpersoners skapande (dvs 3T6 för människors alla egenskaper) och nå över ditt nuvarande värde för att öka ett steg. Om du använder rasmodifikationerna från DoD91 ska du slå över ditt omodifierade värde med 3T6.
- PSY ökas inte på detta sätt. Använd originalreglerna från din favoritutgåva av DoD.
- Rollpersonen har också en chans efter varje äventyr att uppgradera en färdighet. Sannolikheten beror på ens tidigare kunskaper. Alla färdigheterna med nivån Kunnig ger 1 poäng vardera, och alla med Mästare ger 2 poäng. Summan av detta noteras i ett utrymme för Total kunnighet på rollformuläret. Slå 2T20-14 över det värdet för att

öka en valfri färdighet från Lekman till Kunnig eller från Kunnig till Mästare. Välj i första hand en färdighet som varit relevant för äventyret.

- Om du kör en kortare kampanj som avslutas med att rollpersonerna pensioneras kan du låta dem uppgradera snabbare. Slå för att samtliga grundegenskaper efter varje äventyr, plus en extra gång för yrkesegenskapen, och låt rollpersonen automatiskt lyckas öka en färdighet. Eller, för all del, variera antalet grundegenskaper man får slå för och hur svårt det är att öka en färdighet beroende på hur långt och svårt äventyret varit, men inkludera alltid minst ett slag för yrkesgrundegenskapen.

Uppgradera rollpersoner med downtime

- I en old school-kampanj kan det vara bra att låta rollpersonerna uppgradera för pengar för att de ska ha något att göra av sin loot. Det behöver inte beskrivas som träning utan kan vara en något i stil med en veckas avstressande svinande på traktens krogar eller en vistelse i spa-templet. 200 sm kan till en början vara lagom för att få försöka uppgradera som efter ett äventyr, oavsett vad man gör och hur lång tid det tar. Det kan vara en bra idé att öka priserna allteftersom rollpersonerna blir allt mer rika och kräsna. Låt säga med 100 sm varje gång som minst ett av av uppgraderingsslagen lyckas. Rollformuläret får ha ett utrymme för kostnaden för den senaste och nästa kostnaden för lyxliv.

Magi

- Besvärjelser har samma svårighetskala som i DoD84, det vill säga från 1 till 4 för alla i grundboken, och alla från senare utgivning, som Expert, Magiboxen, Dod91 etc, har en svårighetsgrad som är skolvärdet delat på 3, avrundat uppåt.
- Om du vill köra utan magiskolor för att lägga dig närmare DoD84 är det INT du slår mot för att kasta besvärjelser. Annars slår du mot färdigheten i magiskolan.
- Svårighetsgraden avgör besvärjelsens svårighetsvärde man måste slå över för att lyckas. Svårighetsvärdet ökar med 2 för varje Effektgrad utöver den första. De här svårighetsvärdena förutsätterna att du slår mot färdigheten i magiskolan. Om du endast använder INT ökar alla svårighetsvärden med 2.
 - Svårighetsgrad 1 >0
 - Svårighetsgrad 2 >2
 - Svårighetsgrad 3 >4

- Svårighetsgrad 4 >6
- Svårighetsgrad 5 >8
- Svårighetsgrad 6 >10
- Svårighetsgrad 7 >12
- Det finns fyra kunskapsnivåer för besvärjelser:
 - Okunnig: Kan inte kasta besvärjelsen alls.
 - Novis: Motsvarar Lekman, alltså slå en T20.
 - Adept: Motsvarar Kunnig, alltså två T20.
 - Mästare, tre T20.
- För att lära sig en ny besvärjelse måste man studera flitigt mellan två äventyr när man har tillgång till en rejäl bok som beskriver besvärjelsen, eller en lärare. Endera kan vara ett fynd under ett äventyr eller kosta 1000 sm per svårighetsgrad.
- Du måste ha minst följande färdighetsvärden i magiskolan för att du ska kunna lära dig besvärjelsen. Om du sedan har små marginaler mot värdena nedan bör du också snabbt se till att bli åtminstone Adept med besvärjelsen för en anständig chans att kunna kasta den:
 - Svårighetsgrad 1: Något Fv i magiskolan (Du har alltid minst Fv 6 om du behärskar den)
 - Svårighetsgrad 2: Något Fv i magiskolan.
 - Svårighetsgrad 3: Fv 8 i magiskolan.
 - Svårighetsgrad 4: Fv 10 i magiskolan.
 - Svårighetsgrad 5: Fv 12 i magiskolan.
 - Svårighetsgrad 6: Fv 14 i magiskolan.
 - Svårighetsgrad 7: Fv 16 i magiskolan.
- Om magiskolor används får du efter varje äventyr, efter att ha slagit för att uppgradera grundegenskaper, välja en av dina magiskolor att försöka uppgradera. Dels behöver du slå under eller lika med din INT med 1T20, dels slå över ditt FV i skolan med 2T12-5. Lyckas båda slagen ökar ditt FV med 1.
- Besvärjelser räknas som färdigheter när du uppgraderar, så du kan avancera med en av dem istället för något annat.
- För att lära dig en ny skola behöver rollpersonen samma sak som för att lära sig en besvärjelse med svårighetsgrad 1: En rejäl teoribok eller en lärare och antagligen att spendera 1000 sm. Efter en månads studier får du FV 6 som startvärde i skolan.

Bättre magiker?

- Magiker har alltid varit ganska kläna i DoD84 och Expert och säkert också i senare utgåvor, bland annat i och med låga starchanser och långsam utveckling mot högre kompetens. Beskrivningen ovan gör

dem antagligen lite men inte mycket mer kraftfulla. Om du vill göra dem både bättre från start och låta dem utvecklas lite snabbare kan du göra följande ändringar:

- Istället för 2T12-5 över FV slår du 2T10-1 över FV för att uppgradera. INT-slaget som tidigare.
- Börja med någon av följande uppsättningar FV:n i magiskolor:
 - Bredd: 9, 10 och 10.
 - Balans: 10 och 12.
 - Specialisering: 14.
- Börja med något av följande:
 - Tre besvärjelser på nivån Adept.
 - Två på nivån Adept och två Novis.
 - En Adept och fyra Novis.
- Andra saker du kan göra:
 - Boosta alla besvärjelser genom att alltid lägga till en extra effektgrad utan att det vare sig minskar chansen att lyckas eller ökar PSY-kostnaden.
 - Zonks förslag på rollspel.nu: Spendera inte PSY vid kastandet, utan inför Kraftpoäng vars antal är någonting mellan 2 och 5 gånger rollpersonens PSY-värde.

Rollpersonsskapande och yrken

- I och med att grundegenskaperna ökar och förändras under spel rekommenderar jag att man inte är för generös med startvärdena. Eftersom grundegenskaperna blivit viktigare är det också bra om den slumpmässiga spridningen mellan olika resultat minskar något. Jag föreslår något av följande:
 - Slår fram värden i enlighet med din valda ras, men lägg till två tärningar, alltså 5T6 för allt för människor, och ta bort den högsta och den lägsta tärningen i varje resultat. Slå tre uppsättningar från STY till KAR och välj den som bäst passar en typ av rollperson du vill spela.
 - Som ovan, men om du spelar något annat än människa slår du inte andra tärningar, utan lägger istället till rasmodifikationerna från DoD91 till resultaten.
 - Fördela följande värden hur du vill på dina grundegenskaper: 14, 12, 11, 11, 10, 9, 7. Spelar du något annat än människa lägger du till rasmodifikationerna från DoD91 efter att du placerat ut värdena.
- Välj ett yrke bland de som finns i din favorit-DoD-utgåva.

- Välj en yrkesgrundegenskap. I första hand någon av de som ingår i kvalifikationskraven. Finns det inga krav får du välja någon som är lämplig.
- Rollpersoner med icke-magiska yrken får sex färdigheter enligt yrkets specifikationer att starta med på nivån Kunnig.
- Om du använder magiskolor får magiker välja mellan följande:
 - Bredd: Tre valfria magiskolor med startvärdena 8, 9 och 10.
 - Balans: Två valfria magiskolor med startvärde 10 och 11.
 - Specialisering: En valfri magiskola med startvärde 13.
- Magiken får tre icke-magiska färdigheter med nivån Kunnig och antingen tre besvärjelser med nivån Novis eller en Novis och en Adept, inom de magiskolor hen behärskar. Kom ihåg kraven på färdighetsvärden i magiskolan för att kunna lära dig en besvärjelse.

Balansering av grundegenskaper

- Både Johan Lundström på Facebooks Bräd- och rollspelsforum och zonk på rollspel.nu har anmärkt att när större vikt läggs på grundegenskaperna blir det mer problematiskt att de är olika värdefulla. Det är alltså en bra idé att se över alla grundegenskapers användningsområden så att de blir mer likvärdiga. Det är svårt att göra vattentätt i det här dokumentet som är tänkt att kunna användas till olika utgåvor och olika spelstilar, och jag har inte ens hållit koll på vad som hänt i systemväg efter 1991. Här är i alla fall mina förslag:
 - Se DoD91 för hur STY används istället för SMI för många vapen kategorier. Eller låt alla närstridsvapen och kastvapen med STY-grupp 2 eller högre vara STY-baserade färdigheter.
 - Å andra sida byts STY-kravet för vapen till ett STO-krav.
 - Låt FYS påverka bärförmåga och för över några färdigheter hit, till exempel Klättra och Simma. Inför också gärna en eller flera Utstå-färdigheter som kan användas till all från motstånd mot gifter och sjukdomar till att uthärda hetta, kyla, törst och obekväma gömställen.
 - SMI blir mindre viktigt enligt ovan, men används fortfarande till lätta kast- och närstridsvapen, projektilvapen, många andra färdigheter, och bidrar till förflyttning och initiativ.
 - INT kan påverka initiativ för att inte bli en dump stat för krigare.
 - PSY-poäng skulle kunna vara en resurs som spederas vid alla tålmodskrävande sysslor, som vakthållning och låsdyrkning, för att inte bli en total dump stat för alla utom magiker. PSY-förluster

skulle också göra att upprepade slag för att lyckas med Finna Dolda Ting skulle kännas mer intressant, än vådligt för rollpersonerna.

- På samma sätt skulle KAR-poäng kunna införas som en resurs att förbruka vid övertalning. På så vis kan även den surmulne jägaren behöva rycka in och övertala när alla andra har slut på idéer. Så blir inte KAR lika mycket en dump stat för alla utom gruppens köpman, bard eller liknande.

Konvertering från Drakar och Demoner

- Rollpersonernas förmågor med det här systemet borde vara lagom om en Normal svårighetsgrad kräver att man slår över 3. Det gör att SLP:er och monster i utgivna moduler blir lite sämre om de också måste slå över 3 med sina tryckta värden med en enda tärning. Det kan du hantera på något av dessa sätt:
 - Använd de tryckta värdena rakt och slå i enlighet med den utgåva de är skrivna för. Normalsvåra handlingar har alltså varken avdrag, tillägg eller trösklar att nå över. Om en RP är i konflikt med en SLP får den senare ett pendragonslag rakt av mot sin grundegenskap, men om den istället använder en färdighet får den +3 till den till sitt FV. Om den är skriven för ett procentbaserat system behöver du dock först dividera dess värde med 5.
 - Använd grundegenskaperna när du slår, precis som för rollpersoner, och om det har ett FV som är över 10 räknar du dem som Kunnig, och som Mästare om det är över 16.
- Om du mot förmodan vill konvertera existerande rollpersoner rekommenderar jag att du tar fram nya rollformulär, för över grundegenskaperna rakt av, väljer startfärdigheter som för en ny RP och bara slår för uppgraderingar enligt ovan för varje äventyr de spelat och vart femte erf de kan tänkas ha fått genom träning. Gör en uppskattning av om det hela verkar landa på rätt nivå halvvägs igenom och lägg till eller dra ifrån på antalet återstående uppgraderingar.

Rollformulär

Dina vanliga rollformulär borde fungera bra om du klämmer in "Total kunskapsnivå" och "senaste och nästa tränings- eller lyxlivskostnader" någonstans, och ringar in RP:ns yrkesgrundegenskap.

Lycka till!