



SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Koncept: Johan "Röda Draken" Strömsjö (johan@grahallarna.se)
Material av: Johan "Röda Draken" Strömsjö (johan@grahallarna.se)
Avsedd för: Drakar & Demoner 6 Expert
Skapad: 2005-05-02 Version 1.0
Layout & Original: Mattias "_Matt_" Storm, Robert "Drakanoiderna" Fernblad
Typsnitt: Times New Roman Platino Lingotype
Illustrationer: Tommy Hween

Konverterare Till PDF: Robert "Drakanoiderna" Fernblad
Testare/Korrekturläsare: Robert "Drakanoiderna" Fernblad

Tack till:



INDEX

Bakrund	1
Vargnatt	1
Besvärjare	1
Spådom	1
Odödlighet	2
Vitnerskydd	2
Ett rent Hjärta	2
Dömd	3
Demonblod	3
Vargbroder	3
En Drakes Skugga	3

© 2004 Grå Hallarna
All rights reserved
www.grahallarna.se



© 2004
Grå Hallarna

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Nedan beskrivs tio särskilt kraftfulla förmågor som kan vara belöning i slutet på ett äventyr i form av gåva från gudarna eller andra mäktiga varelser eller kanske medfödda förmågor. Det är helt upp till SL hur dessa skall användas men de bör användas med sunt förnuft för enstaka av förmågorna är oerhört kraftfulla.

Vargnatt

Rollpersonen har överlevt den beryktade Vargnatten, enligt Stormländsk tradition. I gengäld har denne ett extra ordinärt sinne för vildmarken och dess innevånare. Detta speglas i att rollpersonen aldrig blir överfallen av vilda djur, blir inte biten av en orm även om han trampar på den, hungriga vargar undviker honom osv. Rollpersonen kan i princip äta vad som helst vad naturen erbjuder, inget är för honom farligt eller giftigt. Skulle han äta något extremt giftigt skulle han bara spy ut det. Rollpersonen får automatiskt FV 20 Överlevnad..

Besvärjare

Rollpersonen är en född trollkarl eller svärdsmagiker. Han formar och kontrollerar vitnerna lika lätt som spindeln väver sitt nät. Detta speglas i att varje gång trollkarlen kastar en besvärjelse skall man slå 1T10, om resultatet blir 7 eller högre så får besvärjelsen oanad kraft. Effekten på besvärjelsen blir extra bra såsom skadan, räckvidden, varaktigheten fördubblas beroendes på vad det är för besvärjelse och hur SL finner det lämpligt. Blir resultat 1 istället på T10n så innebär detta att rollpersonen inte har kontroll över vitnerna och försöker använda mer än vad han egentligen

förmår. Resultatet blir katastrofalt, inte som på Snedtändningstabellen utan besvärjelsen får en omvänd effekt, till det negativa. En attackbesvärjelse kastad på ett anstormande troll slungas istället iväg mot en vän och gör dubbel skada exempelvis eller kostnaden för besvärjelsen blir det dubbla eller en besvärjelse blir permanent. Tänk er scenariot där rollpersonen skall kasta OSYNLIGHET på sin vän men slår då 1 på T10n och rollpersonens vän blir permanent osynlig. Givetvis kan rollpersonen själv inte åtgärda problemet.

Spådom

Rollpersonen har förmågan att se saker och händelser som utspelats i det förflutna men också händelser som ännu inte inträffat eller kanske händelser som håller på att hända. Rollpersonen har förmågan att se saker som ingen annan kan se. Antingen kan rollpersonen se synerna i en glaskula, spegel, brunn, i rök eller kanske i sina drömmar. Beroendes på hur viktiga händelser det är desto större chans är det att rollpersonen ser dem. Givetvis kan man inte vara allt för detaljerad när det gäller spådomar för saker och ting har en tendens att ändras allt eftersom men det kan röra sig om mindre detaljer eller händelser i korta drag. För lätt får det aldrig bli.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Odödlighet

Rollpersonen äger den otroligt mäktiga förmågan att vara totalt osårbar mot allt vad kallt stål heter. Alla skador som tillfogas av allt utom magi, böner, magiska föremål eller särskilda förmågor och krafter, kan bara ignoreras av rollpersonen. Givetvis finns det en Akilles häl, det kan röra sig om en särskild metall såsom ett svärd smitt i brons som är det enda som sårar rollpersonen eller en särskild kroppsdel, exempelvis huvudet som i filmen Highlander.

Vitnerskydd

Rollpersonen är av någon anledning en nagel i ögat på allt vad magi och vitner heter, han är i trollkarlar och andra magikunnigas ögon en död varelse, en varelse som inte genomsyras av vitner och som är likt en svart klump eller bara ett kompakt mörker i omgivningen. Trollkarlar fruktar och hatar rollpersonen då denne inte bara är fullständigt immun mot allt vad magi är utan också för att han är ett fel i naturen, något som inte passar in i världen eller någon annanstans för den delen. Rollpersonen är fullständigt immun mot all form av magi, magiska vapen (som dock gör normal skada men de magiska egenheterna ignoreras). Detta gör dock att han inte heller kan bli påverkad av besvärjelser såsom OSYNLIGHET, SNABBHET eller andra som kan vara till fördel.

Ett Rent Hjärta

Rollpersonen är välsignad med ett rent och gott hjärta, kanske från gudarna själva eller tack vare en unik uppväxt miljö (SL avgör). Detta medför att rollpersonen uppfattas som en god vän till nästan alla han träffar. För att överhuvudtaget överväga att skada rollpersonen måste man lyckas med ett Svårt PSY slag (-5). Om rollpersonen själv anfaller någon behöver den anfallne givetvis inte slå några slag, slaget ovan är för att symbolisera att det behövs en hel del för att faktiskt anfalla rollpersonen. Stråtrövarna låter honom passera, en ohygglig men omedveten förolämpning mot den heliga prästen låter prästen passera obemärkt osv.

Rollpersonens hjärta äger också samma förmåga som lindormshjärtat fast ännu kraftfullare – den som äter rollpersonens hjärta blir odödlig. Om man ger hjärtat till en som redan är död så återfår denne sitt liv. Extremt kraftfulla förmågor som skulle göra rollpersonen till ett hett byte hos dem som känner till förmågorna. Nackdelarna är den att rollperson inte kan ljuga eller på något annat sätt uppföra sig ohederligt eller ondskefullt.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Dömd

Rollpersonen har blivit välsignad eller berörd utav en oerhört kraftfull demon eller kanske en fallen gud. Detta har gjort att han uppfattas av alla religiösa runt om i Trudvang som en styggelse, något som kan ställa till med stora problem. Rollpersonen är immun mot alla former av böner och heliga förmågor. I gengäld för att vara dömd äger rollpersonen antagligen en annan mäktig förmåga, denna bör dock inte vara Odödlighet eller Vitnerskydd.

Demonblod

Rollpersonen är antingen besatt av en demon som lurar i hans innersta eller så är han en på något sätt besläktad med en mäktig demon. Med demonblod pulserandes runt i kroppen äger han ett flertal förmågor. Välj en eller flera förmågor som Demonen har i Jorges Bestiarium.

Vargbroder

Rollpersonen har antagligen i sina unga dagar fått naturgudarna att välsigna honom med ett band till ulvsläktet. Vargar och andra ulvbestar anfaller aldrig rollpersonen ens om de är provocerade eller under magisk kontroll. Rollpersonen själv kan göra sig förstådd hos vargar och deras likar och även förstå dem som om han själv vore en ulv. Rollpersonen har också drag som en ulv, både till sinnet och till utseendet - ryggtavlan är hårig och tjock likt en matta.

Rollpersonen har också fått vargen och ulvens styrka, han kan springa ikapp en häst eller slita sönder en dörr med sina bara händer. Speltekniskt får denne dubbel förflyttning och STYx1,5.

En Drakes Skugga

Rollpersonen är på något sätt egentligen en drake fast i en dödlig kropp, en människokropp. Rollpersonen har extremt utvecklade sinnen och ett otroligt intellekt, han kan höra en mus på flera hundra meters avstånd, han kan urskilja ljudet av en droppe som faller till marken samtidigt som en stor strid utkämpas, han kan känna lukten av en stråtrövare på en hel dagsmarsch. Utöver detta ser han osynliga och genomskådar illusioner. Rollpersonen har kort och gott ett värde som är lika med \times det vill säga ett obegränsat högt värde i grundegenskapen PERCEPTION. Rollpersonens enda egentliga koppling till draken som denne själv kanske känner till är att ibland (5% chans – 1 på 1T20) så är hans skugga en flera meter stor best, en drakes.