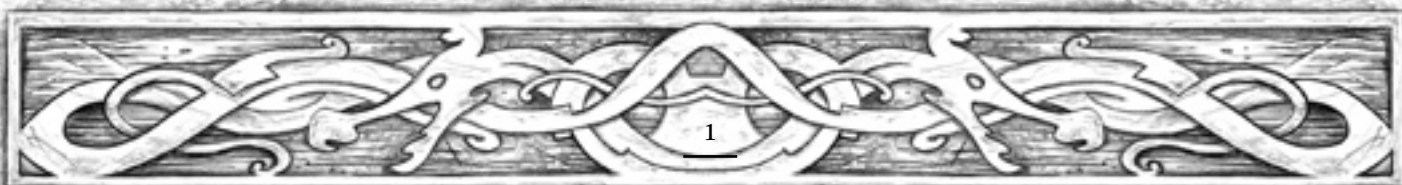
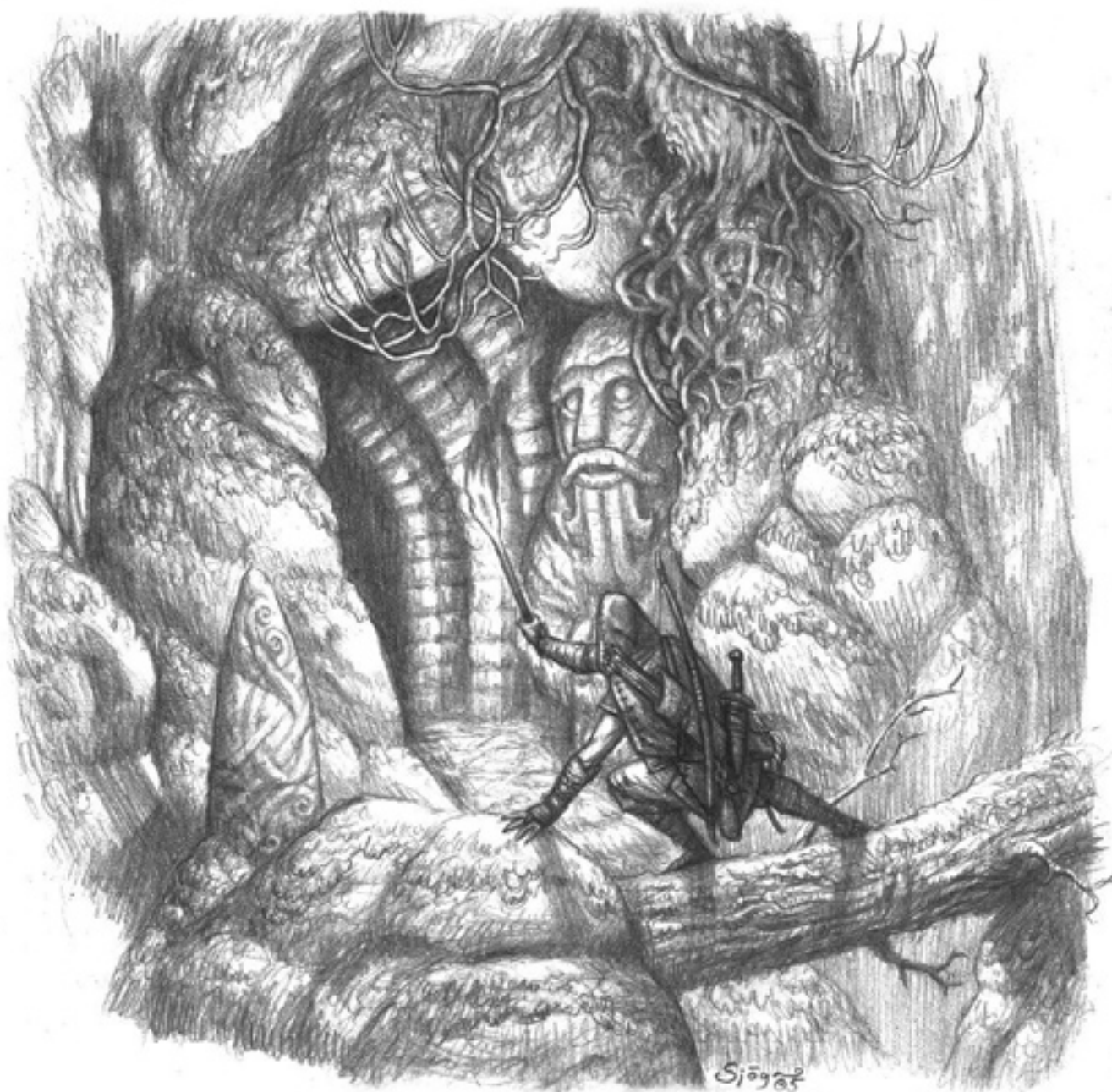




FÖRFATTAT AV: ANDERS JACOBSSON, ILLUSTRATION: PER SJÖGREN

# Tjuven





# Tjuven

Författat av Anders Jacobsson ©RiotMinds 2005

För att bäst kunna ta fördel av denna text behöver du reviderade grundregelboken till Drakar och demoner 6. Texten ger råd om hur du ska välja ras och placera ut grundegenskaperna till din rollperson, vad för strävan tjuven kan ha, hur tjuveri fungerar och tjuvens förankring i samhället.

## Grundegenskaper och raser

Det är vanligt att tro att tjuvens främsta grundegenskap borde vara SMI. Visst är SMI en viktig egenskap för en tjuv, men minst lika viktiga är grundegenskaperna PER, INT och KAR. En uppmärksam, listig och karismatisk tjuv behöver inte hålla sig i mörkret och ta onödiga risker. SMI blir tjuvens äss i ärmen ifall något skulle gå fel, eller då planen är att smyga, hoppa eller klättra. PER är den allra viktigaste grundegenskapen för en tjuv då den låter tjuven uppfatta kunskap och objekt av värde. Vill du att din tjuv ska kunna slåss är SMI betydligt viktigare då den avgör hur snabb din rollperson är (initiativmodifikation) och gör att du får högre stridskapacitet.

### Alla raser kan vara tjuvar

Betraktar man grundegenskaperna har alver och halvlängdsmän de bästa förutsättningarna. Betänk också att dessa raser normalt sett har en högre moral än människor. Utgår man ifrån synen så är dvärgarna den ultimata rasen då de kan se i mörker. Dvärgarna håller dock hårt på vems ting som är vems, vilket gör att stöld är nästintill otänkbart för en frisk dvärg. De vanligaste tjuvarna är människor och halvtroll även om dessa raser kanske inte har bäst förutsättningar.

## Strävan

Oavsett vilken ras du väljer till din tjuv bör du ställa dig frågan varför din tjuv började att stjäla? Varför är din tjuv en tjuv? Utan något att sträva efter är det svårt att motivera varför en person gör illegala saker. Nedan följer några exempel på vad din rollperson kan sträva efter.

Rikedom –

Din rollperson är ute efter materiella tillgångar för ändamålet att äga dem, slösa dem eller på annat sätt leva i lyx. Hur du får tillgångarna är inte väsentligt så länge du blir rik.

Upptäckarlust –

Din rollperson har alltid varit nyfiken och klåfingrig. Du tar gärna åt dig för att undersöka eller tar dig in på ställen för att upptäcka vad som finns där. Att

Kärlek –

äga sakerna är inte så viktigt. Det gäller dock att vara försiktig för ett välkänt ordstäv är ju att ”nyfikenheten dödade dvärgen”.

Du är inte ute efter materiella tillgångar, du är ute efter att stjäla din livs kärlek. Din rollperson är en sökare som dels vill hitta sin kärlek (och gärna ta denne från någon annan), dels att skapa en framtid för kärleken att blomstra. Varje anledning till stöld är planerad och inga irrelevanta brott görs.

Skämtsam –

Din rollperson har aldrig tagit livet på allvar. Allt är en lek och det är gärna du som är katten. Att kunna ta saker från folk och ibland kanske lämna tillbaka dem senare är det bästa du vet. Ibland kan det till och med vara en del av leken att bli upptäckt.

Rebell –

Du finner styrandet orättvist och motbjudande. Din frihet att agera gör dig till ett mål medan du tar från de rika och ger till de fattiga. Din rollperson skulle aldrig kunna tänka sig att stjäla från de som är behövande utan tar bara från de som har i överflöd och vägrar att dela med sig.

Den starkes rätt –

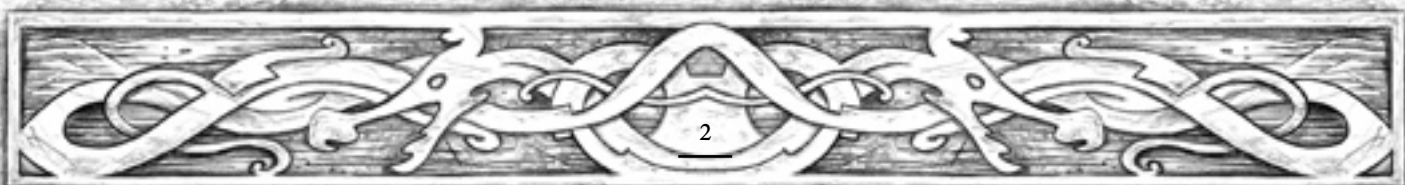
Man tar det man vill ha – det är din devis. En person som sedan tar tillbaka sina ägodelar har bevisat att han ägde dem i första taget, men om du kan behålla det du stulit så är du ju den rätte ägaren.

Makt –

Din rollperson söker efter kunskap som kan ge mer makt och magiska föremål. Att ta tillgångar som ger dig kontroll över omgivningen gör att du mår bra. Utpressning och manipulerande är en del av din vardag.

Berömmelse –

Du stjälar för att bli berömd. Ju svårare stölden är desto bättre. Så fort du tagit något måste du lämna efter dig ett kännetecken som visar att det var du som begick stölden. Det finns bara ett mål och det är att vara den bästa tjuven i Trudvang.





## Tjuvenskonst

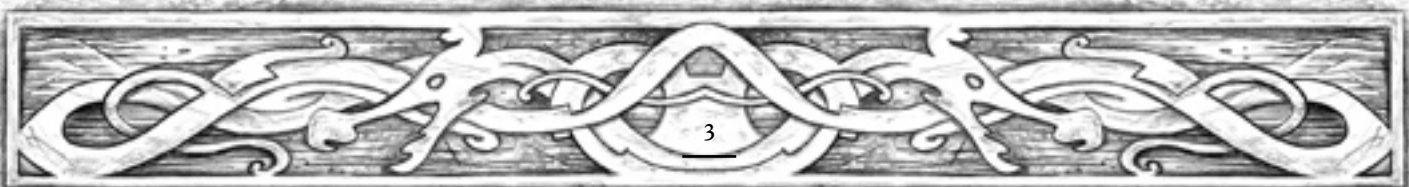
Det är vanligt att tro att en tjuv är en person som stjälar ur folks fickor eller dyrkar upp ett lås för att stjäla något. Anledningen till detta är för att de tjuvar som fångas och straffas är de som gjort just detta. De tjuvar som lyckas i sitt värv vet bättre. De följer nämligen fem enkla regler:

Kunskapens vikt. Kunskap är viktigare än mynt. Att veta vem som befinner sig var och när, samt vad som behövs för att komma åt värdefulla objekt är värt sin vikt i guld. Kunskapen är oftast faktorn som skiljer framgångsrika tjuvar från misslyckade sådana.

Egen lärdom är inte heller att förakta utan kan i många fall vara oundgänglig. Ett exempel är att ha kulturkännedom så att man känner till olika folk och rasers seder, bruk och traditioner. På det viset vet man vad som är mer eller mindre allvarligt att göra, men också hur det är lämpligast att utnyttja dessa till sin fördel. Måtta är också en viktig del av insikten. Saknar du tillräcklig kunskap finns det få saker som är värt risken att stjäla. Alla känner väl till ordstävets: den som gräver en grop för andra faller oftast själv däri.

### Inga lösa trådar

Ett brott som inte upptäcks är inget brott. Den som lämnar spår efter sig kommer förr eller senare att bli upptäckt. Om något





ska stjälas se då till att folk aldrig kommer att leta efter det stulna objektet alternativt byta ut det mot något som folk tror är äkta vara. Se dock till att det eventuella substitutet inte kan spåras tillbaka till dig.

### Utseende är allt

Att verka oskyldig är viktigare än att inte synas. Om ett brott skulle upptäckas är det viktigt att inte vara misstänkt eller att kunna bortförklara sig på ett utmärkt vis. Det är inte bara din retoriska skicklighet som kommer att hjälpa dig utan även hur du ser ut och vad du kan erbjuda. Leder det till ting, se då till att ha så många som möjligt på din sida.

### Skicklighetens gräns

En tjuv är inte bättre än sina färdigheter. Att kunna dyrka lås är användbart i rätt situation, men det tar lång tid och är mycket svårt, så se till att inte ha tidsbrist och ha en andraplan. Att stjäla föremål direkt av en person är rakt av farligt och dumdrigt då det är mycket svårt att få något av värde samtidigt som att risken för att bli upptäckt är hög. Smyga och gömma sig är bra att kunna för den som inte vill bli påkommen i en farlig situation. De allra viktigaste färdigheterna för en tjuv är administration, finna dolda ting, retorik och värdera: Att veta vilka kugghjul som ska smörjas och var kryphålen finns; att hitta dolda föremål eller upptäcka ankommande bakhåll; att kunna övertala någon att berätta en hemlighet, muta en vakt, bluffa vid upptäckt, och köpslå sig till ett bättre pris på sitt stöldgods; och att kunna veta hur mycket

stöldgodset är värt för olika köpare. De fyra sista färdigheter definierar en bra tjuv.

### Bit inte i handen som föder dig

Stjäl aldrig från dina vänner! Om du inte håller dig väl med dina vänner och kontakter så hamnar du snabbt på farvatten ifall något inte går som planerat. Som tjuv kan du aldrig lita på någon, men du kan åtminstone göra allt för att inte försämra andras godtrogenhet och lojalitet. Det är vänner och kontakter du behöver för att hålla din rygg fri, för att få information och för att klara sig i ett ting.

### Samhälle, ingen tjuv är ensam

För att kunna fungera i ett samhälle måste du kunna överleva och det är ytterst få tjuvar som kan göra detta på egen hand. Ju större kontakter tjuven har med omgivningen desto mer information kan han få. Ju mer information han får desto lättare kan han undvika lagens långa arm och dessutom begå planerade brott. För att kunna sälja av stöldgodset utan att bli upptäckt eller avslöjad som tjuv kräver också kontakter. Detta gör att tjuvar ofta känner folk bland främst handelshus, men också bland sjöfarande folk. Det är inte helt ovanligt att flera tjuvar samarbetar för att utnyttja sitt nätverk av kontakter. Det är bara i stora städer som fler än ett par tjuvar samarbetar för annars innebär den lilla ytan snarare konkurrens. Stöld är sällan ett mindre brott utan leder till antingen brännmärkning, mutilering, trældom eller döden, beroende på vem man stulit av och vad som stulits. Alla försök att stjäla något räknas som stöld.