

Trobergs Dogmautmaning 2003



Förord

I början av våren 2003 slog en tanke mig. Efter att ha sett olika regelsystem med enorma regelmassor, där de flesta reglerna bara fanns där för att täcka upp missar i grundreglerna började jag fundera om det verkligen behöver vara så komplicerat.

Inspirerad av Lars von Triers dogma-koncept bestämde jag mig för att starta en utmaning där målet var att göra ett enkelt rollspel, med kraftiga begränsningar på hur stort och komplext det får vara. Jag ville se spel som gick tillbaka till grunden. Spel med en liten, genomtänkt kärna. Spel som är nyskapande. Spel med spännande koncept som kanske är för smala för ett stort spel. Spel som går fort att göra. Skaparglädje och spelglädje!

Så jag satte mig ner och författade reglerna för utmaningen. Detta är de regler som slutligen spikades:

- * Max en dubbelsidig A4 (varianter som två dubbelsidiga A5 (vikt A4) et cetera är tillåtet).
- * Inte mindre text än 7 punkter Arial. Det ska gå att läsa också.
- * Minst 5 mm marginal längs alla kanter. Vissa skrivare kan inte skriva till kanten.
- * Illustrationer är tillåtna om utrymmet tillåter det.
- * I övrigt är layouten fri.
- * Formatet ska vara PDF.
- * Läsaren kan antas vara erfaren rollspelare. Grundläggande begrepp behöver inte förklaras.
- * Bara en enda tärning (av valfri typ) får användas. Slantsingling är ett tänkbart alternativ. Vanlig (Hjärter, spader, klöver, ruter och två jokrar) kortlek är tillåten. Spelet får bara kräva en styck tärning, dock får den slås flera gånger, men det gör spelet klumpigare att spela. Spelet är tänkt att vara mycket portabelt.
- * Om färdigheter, fördelar, vapen och liknande förekommer bör en grundläggande lista finnas med. Den behöver inte vara heltäckande. Detaljer som magasinkapacitet och liknande får utelämnas.
- * Om specialkort eller liknande finns med så ska de få plats på den A4 man har tillgänglig för spelet.
- * Rollformulär räknas inte in i den A4 man är begränsad till. Dock är de begränsade till dubbelsidig A6 (det vill säga att det ska gå in fyra stycken på en A4). Det kompletta spelet ska alltså utskrivet vara två A4, en för regler och en med fyra rollformulär.
- * Spelet kan göras för vilken värld eller tidsperiod som helst eller helt världslöst.
- * Utrustningslistor behöver inte finnas med såvida de inte är mycket specifika för världen. Detsamma gäller yrken, raser och liknande.
- * Spelet bör vara inriktat på spontanspel med lite eller inga förberedelser.
- * Spelet ska skilja sig så mycket från befintliga regelsystem att upphovsrätten inte störs. Det behöver dock inte vara helt nyskapande. Man får dock inte referera till andra regelsystem.
- * Språket ska vara svenska (eftersom språk är så olika utrymmeskrävande). Norska är acceptabelt då vi har norska forumsmedlemmar och den är snarlik svenskan i detta avseende.
- * Man får göra vissa avsteg från språklig korrekthet för att få en kortare text, men det ska ändå vara begripligt och naturligt.
- * Det ska vara ett regelsystem. Det räcker inte att skriva "Spelledaren bestämmer" eller "Friform" på en lapp.
- * Inga djurförsök får användas vid speltester, såvida djuren inte uttryckligen ber om att få vara med.
- * Det rekommenderas att spelkonstruktören för sin egen skull skyddar sitt verk med GPL eller någon annan licens. Jag vill inte att någon ska få sitt arbete stulet på grund av min lilla tävling. Däremot anses inlämnande av bidrag innebära att man godkänner publicering av spelet på www.rollspel.nu, dels separat, dels i ett kompendium med de andra bidragen.
- * Tid för utmaningen: en månad från starten.
- * Jury: forumsdeltagarna via en forumspoll.
- * Vinst: Vinnaren får sin produkt tryckt (ett exemplar, svartvitt). Naturligtvis kommer också ära och berömmelse att delas ut. Vinnaren får rätten att märka sitt bidrag med Trobergstatyetten och texten: Vinnare - [kategorinamn]
Trobergs Dogmautmaning 2003
- * Till bidraget ska en mycket kort beskrivning (max 100 ord) skrivas för att underlätta vid upprättande av polls och publicering på www.rollspel.nu. Den ska beskriva spelets tema och inriktning.

Var skulle jag hitta rätt personer för att möta denna utmaning?

Valet var lätt.

Som aktiv forumsdeltagare på <http://forum.rollspel.nu> så visste jag att där fanns en outsinlig källa av kreativitet, skaparglädje och framför allt fantasi. Där fanns personer med mod och fantasi nog för att anta utmaningen.

Utmaningen postades på forumet.

Jag hade väntat mig tre, kanske fyra bidrag.

Jag hade fel.

Det kom in inte mindre än 31 bidrag. Underbara, kreativa, nyskapande, modiga skapelser. Några av dem liknar inget som tidigare gjorts. Spel på teman som aldrig använts förr. Regelsystem som inte liknar något man tidigare sätt. 31 spel som är ren inspiration.

Från början hade jag tänkt mig ett pris, en kategori. Efter att ha sett denna anstormning bestämde jag mig för att instifta följande kategorier:

- * Bästa spel
- * Bästa koncept
- * Bästa regler
- * Mest nyskapande spel
- * Mest fantasifullt
- * Bästa nybörjarspel
- * Bästa design (grafisk utformning)

Det är en enorm upplevelse att se detta och jag är stolt över att ha varit med från början och att få arbeta med så många kreativa personer. Det är ni som lämnat in bidrag och ni som diskuterat regler och spelvärldar med deltagarna som gjort tävlingen till vad den är. Bra jobbat!

Även de som inte vinner har tävlat väl. Ibland är resan viktigare än målet. Jag hoppas att den kreativitet som lagts i dessa bidrag kommer att slå rot och leda till att fler roliga och spännande spel skapas. Jag hoppas också att dogma-formatet kommer att fortsätta att inspirera och att fler spel kommer att skapas enligt dessa riktlinjer, som fristående spel eller som prototyper för fullstora spel. Jag har fått många önskemål om att göra utmaningen till en årligt återkommande händelse. Med det oerhörda intresse och den fantastiska respons som visats kan jag bara svara en sak: Trobergs Dogma will return.

Till er som vann: Grattis, ni har förtjänat det.

Till er som inte vann: Än sen? Det ni åstadkommit i era bidrag har större värde än en seger i en tävling.

Man vinner inte i rollspel, man har kul på vägen.

Anders Troberg

Innehåll

Nedan följer en innehållsförteckning, komplett med en sammanfattning för varje bidrag. Bidragen är listade i alfabetisk ordning, inga sidnummer ges för att inte störa spelens layout.

Aska till Aska	
av Mask	
<p>Aska till Aska utspelar sig i den kaotiska Kah-eler-öknen, i vilken tre heliga ordnar lever sina oändliga liv närda av strid och hat. Ikläd dig rollen som en Broder och omfamna det kaos som är din vardag. Dra nytta av de kunskaper inom strid och Övernaturliga förmågor din orden har på bästa sätt. Skydda dina tempel, bryt dig in i dina fienders, erövra förlorade relikter, kämpa emot korruptionen inom din egen orden, anordna bakhåll för fiendens präster, sök glömda kunskaper i förlorade tempel begrävda under sanden. Under den infernaliska röda solen ligger en värld utan säkerhet... Utan gränser.</p>	
	<p>Vinnare Bästa design</p> 

Dagenshuvudnyheter RPG	
av Quadrante	
<p>Det gäller att under en kort period muntligt återberätta en historia, i reportage/artikel form. Historien berättas av Reportrarna(spelarna), med viss styrning av Redaktören(spelledaren).. Kan med fördel spelas på kaféet, krogen eller festen, allt som krävs är mynt, penna och papper.</p>	
	<p>Vinnare Mest nyskapande</p> 







De kommer tillbaka!	
av Mask & Kornella	
<p>Efter oväntade meteorskurar har ett mörkt hot spridit sej över jorden. De döda går på gatorna! Människor slaktas och äts i miljonantal. De förmultnade liken hasar runt under dova stön och gurglanden på de mörka gatorna, och situationen ser hopplös ut. Men då, mitt i misären, förkunnas ett gudomligt ingripande... De kommer tillbaka! är ett klassiskt zombierollspel med ett par element som förhoppningsvis kommer förvåna spelarna och bringa död och lidande till era spelbord.</p>	

Dimension Light	
av peta	
<p>Eftersom jag påstod att det är möjligt med alla regelsystem att sammanfatta dem på en sida kände jag mig tvungen att bevisa min tes. Har därför ryckt ut regelkärnan ur mitt egna lilla projekt Dimension och presenterar det här som Dimension Light. Reglerna är helt systemlösa och fungerar till såväl fantasy, nutid som framtid.</p>	


Disco Fever	
av ..=]Genesis[=..	
<p>Discon är tillbaka! Ta på dig platådojorna och de utsvängda, skrikiga byxorna och kasta dig in i discodansens glittriga och farofyllda värld. I Disco Fever, som utspelas under disco-eran i USA, slåss man inte med nävarna, utan med höfterna! Den bättre dansaren vinner striden, och den sämre bryter gråtande ihop. Det är en farlig värld att leva i...</p>	

Elmsund Lite	
av Lord Fluffo	
<p>Elmsund är ett rollspel skapat med tanken att man inte ska behöva kolla i massa tabeller och slå tusentals tärningar, det är mer gjort för att verkligen spelas i världen och leva sig in i sin rollperson. Därför är det att föredra om man pratar så lite som möjligt om icke spelrelaterade saker. Det är ett fantasy rollspel men det påminner inte så mycket om dagens populära rollspel med Alver, dvärgar och troll. Istället så befolkas Elmsund och världen Surridana av olika skogsdjur såsom möss, illrar och även en och annan panda.</p>	

En gång var jag hel	
av Dnalor	
<p>Människan har lämnat världen, utplånat sig själv i ett förödande krig. Bakom sig lämnade hon de väsen som hon själv skapat för att förklara naturens skeenden; personifieringar av naturkrafter. Med människans försvinnande behöver universum inte längre personer som styr naturlagarna för att människor ska kunna acceptera dem. De är fria att gå sin egen väg, att leva sina egna liv, i ruinerna av människans värld.</p>	

Fabeljazz		
av Svante "Dimfrost" Landgraf		
Låt mig få presentera Fabeljazz, ett animorft jazzspel i ett alternativt 1900-tal, där ugglor och koalor spelar jazz i tunnelbanan medan vargar och lejon konspirerar om Metropolis' öde bakom skyskrapornas blänkande fasader. Fabeljazz är spelet för er som gillar Brazil, Metropolis (animen), Mutant och Mack the Knife, och vill spela jazzande katter på skumma barer med en dov undergångsstämning i bakgrunden. Spela Fabeljazz nu!		
	Vinnare	
	Bästa spel	
	Vinnare	
	Bästa koncept	
	Vinnare	
	Mest fantasifullt	

Fan Service Assassins
av Sereg
Ett animeinspirerat minirollspel där du tar rollen som bekämpare av det övernaturliga i ett Tokyo invaderat av mörka makter.

Fanatsy Light	
av Rickard "Han" Elimää	
Förkunskaper är att ni bör ha sett eller läst Sagan om Ringen. Ta edra första stapplande steg med hjälp av Fanatsy Light, där ordet Light representerar både hur lätt reglerna är att lära sig samt att rollspelet ska kasta lite ljus över vad rollspel egentligen går ut på.	
	Vinnare
	Bästa nybörjarspel
	

FantasyNinja
av Olof "Feuflux" Jonasson
Tänk dig en helt vanligt fantasyvärld med allt vad det innebär, tänkt dig sedan att alla invånare har ett extra yrke. De är inte bara stadsvakter, lönnmördare eller barder. De är även magikunniga ninjor! Har du svårt att spela dvärgar som skriker Kii-Yaah, alver som kastar kaststjärnor, orcher som springer på vattenytan eller ankor som gör rundsparkar så får du lära dig. För det är precis det du kommer göra här.

Flemming - Rollspelet
av Gardener
Ett alldeles vanligt rymdrollspel med humorinriktning utan några krusiduller som konstiga tärningar, spelledarlost spelande, nyskapande världar eller något annat tjafs. Här finns regler för det viktigaste, de vanligaste handlingarna, som att skjuta med strålpickadoll, och vad som händer när man träffar något. De stora imperierna i galaxen har sedan länge sammanfallit och nu återstår endast små klickar av fungerande civilisationer, rymdresor är väldigt farliga på grund av de otaliga rymdpiraterna som härjar. Spelarnas uppgift är att ittråda rollen som rymdhjälte, som reser runt i galaxen och utför uppdrag mot betalning, samt skjuter ner onda rymdpirater. Ett helt vanligt rymdröjsspel alltså.

Fly! FLY!
av Sven Lind
I en värld utan mark flyger fabeldjur omkring i bulliga flygplan. Våldiga städer byggda på luftskepp flyger omkring och i de vindlande gränderna kan de mesta hända. Vesselmaffian smugglar sprit till piratkoalorna och pandorna skriver haiku-dikter. Ett inte helt realistiskt "Luftens hjältar" inspirerat spel.

HeLiX
av Skuggvarg
HeLiX är ett världslöst universalregelsystem som prioriterar spelglädje framför realism och riktar sig till erfarna rollspelare som vill ha enkla och smidiga regler. Det är ett renodlat universalsystem som grundar sig på T6.

Hjälten Gegg
av L337
Detta är ett humorrollspel som har fått namn efter hjälten Gegg som levde för 1000 år sen. Hjältarna har inspirerats av Gegg slag mot de onda pärmarna. Rollpersonerna vill nu vara som Gegg.

Hur bra är du?

av **Fusk**

Bra, bättre, bäst? Inte sant? Ofta maskerade i olika "egenskaper", STY, PSY, CON osv. men inte här! Icke, oro dig inte för hur bra du är, oro dig för de som hur du än gör besegrar dig, oro dig för de som är starkare, bättre på magi, snyggare, intelligentare och snabbare, oro dig för de som är bättre än dig!!

Konspirationen

av **peta**

När ni läser dokumentet vill jag att ni har den vän till mig som förlorade livet när vi smugglade ut detta dokument från Sveroks hemliga arkiv i åtanke. Jag vill även varna er för att de kommer att göra allt för att spåra er om ni läser följande dokument. Se till att ni öppnar det från en säker dator. Slutligen bör alla ni som känner er nöjda med ert liv idag inte öppna dokumentet. Efter ni har läst det kommer ni för alltid att leva ert liv förföljda av mystiska blåa män och iakttagna av dolda kameror.

Mad Catz

av **Dnalor**

Varje dag när vi människor går hemifrån till jobb och skola tas våra hus över av våra katter. Medan vi är borta lever de loppan i våra rum, jagar råttor, kåkar sardiner och undersöker hushållsapparater. De har kattfester, kattslagsmål och ett helt litet kattsamhälle. I "Mad Catz" spelar du en katt som lever loppan när husse och matte är borta.

Magnum Magikum

av **Martin "Yassilus" Ackerfors**

Magnum Magikum är ett spel som tar rollspelandet till andra höjder. Det utspelas i ett främmande fantasy-land där magi är enda lösningen om strid är...umm...enda lösningen. Spelet spelas med hjälp av en helt vanlig kortlek och hur mycket du lägger på dina färdigheter beror på hur mycket du vågar satsa... Hur mycket vågar du satsa?

Maus

av **..=]Genesis[=..**

Gör dig redo för ett svansbrytande äventyr i sann Dumas-anda! Maus har anlänt. Maus är ett rollspel som (trots dess Tyska namn) utspelas i Frankrike i en liten stad bebodd av möss. Staden, kallad Musseville, är en stad i förändring, och revolution ligger i luften. Både Dumas' De Tre Musketörerna och den Franska Revolutionen har inspirerat detta rollspel, som inte använder några tärningar, utan en avancerad form av sten, sax och påse, och därigenom lätt kan spelas i bilen eller på promenad. En garde, MUS-ieur!

MPD

av **Gurgeh**

MPD är ett thriller-rollspel där en av spelarna är en vanlig människa som råkat hamna i trubbel. De andra spelarna spelar hans multipla personligheter, som kan försöka hjälpa eller hindra honom. Under spelets gång, när huvudpersonen råkar ut för våld, hot och omskakande upplevelser, växer sig de multipla personligheterna starkare och starkare och kan till slut bli så starka att de tar över kontrollen över huvudpersonens kropp. Stämningen i spelet ska vara spännande och actionfylld. Huvudpersonen ska känna att alla, inklusive han själv, är emot honom.

Murder, We Wrote

av **Krille**

Murder, We Wrote är ett sällskapsrollspel i Agatha Christies anda. Fem eller fler deltagare tar var och en rollen av en gäst i en engelsk herrgård. Doktor Smith har där blivit mördad, och någon av de närvarande gästerna är mördaren. Ska de närvarande gästerna kunna avslöja mördaren, eller ska illgärningsmannen gåcka lagen och undkomma?



Vinnare

Bästa regler



Mustelas fabler
av Kristoffer "Illern" Holmén
Mustelas fabler är ett spel den som gillar berättande rollspelande. Spelet, som har enkla regler, utspelas i en fabelvärld med intelligenta djur. Spelarna tar rollerna av dessa och agerar i och kring den stora staden Urb pecudis, eller kort och gott Urbs - staden, med sin omgivning av storgods och små familjegods. Samhället liknar den romerska republiken framemot år noll och befolkas av bland annat uppblåsta grodor, luriga illrar och stolta lejon.

Regndrömmar
av Svante "Dimfrost" Landgraf
Regndrömmar - ett mörkt fantasyspel i en döende värld, där arroganta alver håller människor och orcher som slavar, där trollen förvandlas till sten och småfolket ger sig av till vänligare nejder. Trolldomens och drakarnas åldrar är snart över, och världen lämnas tom och öde, men än finns det tid kvar!

Revolt!
av Bobby Magikern
Det finns de magiker som har makt nog att skapa egna världar där de lever med enbart en liten grupp människor som producerar mat åt dem. Ingen har någonsin frågat dem vad de tycker om saken, men nu blir det ändring. En magiker av folket har fötts, och snart ska tyranniet störtas! Men är magiker alls att lita på?

Rpg Now - Rollspelsrollspelet
av Berserk
Rpg Now är ett annorlunda rollspel där varje spelare gestaltar en hobbyrollspelare i en bordsrollspelsgrupp. Gruppens mål är att genomföra sitt spelmöte och ha roligt, men blir ständigt antastad av allehanda utomstående. Kämpa emot småsyskon, föräldrar, lärare och dammsugarförsäljare! Försvara din rätt att rollspela och inse att din situation bara kan bli värre!

Sindbads Åttonde Resa
av Nightowl
"Ja, historier om resor är kanske de mest underbara och underhållande av alla. Du må själv döma, o lyckosälle konung, ty sannerligen om det i böckerna finns en historia jämförlig med den om Sindbad Sjöfararen." - Scheherazade, drottning av Sassan Visst hade Scheherazade rätt! Historier om resor är de mest underbara. Under de år, då Harun al-Rasjid var alla rättrognas kalif i Bagdad, skedde många förunderliga resor över det hav som är Sagornas.

Skymningsläge
av Vitulv
Ikläd dig rollen som terrorist eller antiterrorist. Led din grupp till seger mot förtryckarväldet eller försvara demokratin och krossa hotet mot världsordningen. Byt pengar mot toxinampuller på ett kafé i Bagdad eller fira dig ner från helikoptern som hovrar över Indiska ambassaden i Oslo. Skjut ner Apachehelikoptrar i Afghanistans berg eller jaga högerextrema självmordsbombare i Bryssel. Det råder Skymningsläge – och det är du som väljer.

Sorgens Tid
av Snow
Eftervärlden har gjort många försök att exakt rekonstruera historien som anbringade katastrofen. Alla var eniga om att det var precis vad Jordan behövde. En hård spark i häcken, som dessutom avlivade en stor del av vårt befolkningsöverskott. Efter tio år av sjukdomar, småkrig och barbari lades grunden till den nya Skandinaviska Alliansen som i stort sett är bättre än den gamla.

Tvärslå
av Rickard "Han" Elimää
Tvärslå är ett regelsystem vars grundidéer är att det ska vara anpassningsbart till alla sorters genrer och att det ska vara lätt att lägga till extraregler. Systemet ger också en liten annorlunda vinkling på tärningslagandet samt de sedvanliga grundegenskaperna och färdigheterna, som annars fungerar i stort sett likadant till alla rollspel. Som bonus tillkommer en lathund för att snabba upp beräkningarna samt två exempel, varav ena är ett tips på hur en strid kan utföras.

Universalsystem
av regelslaktaren
Universalsystem är just vad det låter som. Ett system som alla kan använda, till precis vad som helst. En tabell talar om hur många gånger du ska slå tärningen, och vilka slag du får använda. Allt är mycket enkelt att sköta och det ovanliga systemet kan roa de som törstar efter annorlunda lösningar.

Om kompendiet

Vissa bidrag har roterats till stående A4 för att göra utskriften lättare. Detta innebär dock att man bör skriva ut för enklare läsning. Vissa bidrag har varit i andra format än A4, vilket ändrats till A4.

Vissa bidrag hade bara ett rollformulär i hörnet på sidan avsedd för rollformulär. Dessa har blivit kompletterade för att innehålla de föreskrivna fyra formulären.

Ett stort tack till Quadrante för medaljongen under Trobergstatyetten.

Aska till Aska



Skymningen föll över Kah-elers, den stora öknens kända invånare som Kah-elers, är resultatet av Den första Renningen, som förtjade allt oheligt liv. Nu är Kah-elers ett kartat ökenlandskap. Där det stora haret, Merh-abid, legat i gger nu en oändlig saltsält. Det utorkade floderna bildar djupa fåror och klyftor i sandens ansikte, och vid solens uppgång reser sig de stora Harech-shaahr-kilprona. Inga levande växter finns på ytan, och de djup som överlevt den första renningen gömmer är sällan ovan jord.

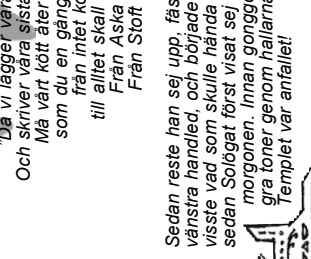
De tre klanerna Lik, alla som bebod Kah-elers är även rollpersonen en del av ett brödraskap. Den stora öknens har tre större kända brödraskap, som alla tillber en och samma gud, Zher-men-Tharin, Den stora Anden. De tre brödraskapen var ursprungligen ett och samma, av okända anledningar splittrades de in i många små fraktioner, alla villiga att döda och dödas för sin tro. Tiden och konfliktens land slet i efterhand sönder de mindre fraktionerna, och vissa försvann helt enkelt från Kah-elers. Kvar blev de tre största fraktionerna, numera kända som klaner. Maktiga solögats, ökenbergets och stormsandens klan; Maktiga alla tre, var de helt jämspeta, och ingen klarade av att söra balansen. De byggde nya, magnifika tempel med utrymme för tusentals bröder, vart och ett fullt slämfunktionerade och ståtligt. Aren gick, men hatet emellan dem kvarstod.

ramh-Nach-remmath solögats klan är störst till antalet, och har över 70 000 bröder i fem tempel; det störslagna Hareth, vid den utorkade floden Jhir, brödraskapets sista utpost emot Ökenbergets domäner, det avlägsna Meeht-ira, vid Merh-abids strand; det störande Radet sitter, det starka Yaal-zur, brödraskapets fabrikk- och militärklarna har sitt hem, det vackra Arch-menithir, centrum för brödraskapets skola, bibliotek och träning, samt det heligaste av tempel; Jen-oun, viloplatser för den heligaste av relikker; solstenen. Alla tempel har minst 10 000 bröder, och det manskaste är Yaal-zur med över 20 000 stiftsdugliga bröder.

Klanen tillber solögat, alltså den sol som skadar på världen och renar den var dag med sina strålar. I solen ser de inkarnationen av Den stora Anden, som en dag skall hämta dem alla och leda dem till en bättre evighet. När en bröder dörlägger man ut denne i middagssolen och klär av dem, och låter solen och gaserna bränna kroppen till aska, som man sedan samlar ihop och för ner i kälakombarna. Askan läggs på sin plats, och en avbild eller minnesbild reses över den. Ju mer ofullt den dödes liv har ansetts, desto vackrare blir dennes minnessten. Man tror att det enda som den döde lämnar på jorden från livet är minnet, i form av askan, varför man inte får glömma vems aska som låg var. Då någon glömts bort kan denne inte längre hjälpa de levande.

Alla bröder i solögats klan äger en Karheila som de alltid bär med sej och bara tar av vid böjn och meditation, samt en full mundering inkluderande brödraskapets symboler och alla livsuppehållande system de behöver. Alla i brödraskapet har tillgång till Stormspinnare, Thin-erer, Horvesslor och Nach-remmaths haget.

Ylidare har brödraskapet tillgång till ett stort antal Techerer - en lätt bепantrad svavararkost som kan färdas upp till 340 km/h och rymmer 8 personer, samt större hangarvagnar, med tung bepansring och plats för 50



Skymningen föll över Kah-elers, den stora öknens kända invånare som Kah-elers, är resultatet av Den första Renningen, som förtjade allt oheligt liv. Nu är Kah-elers ett kartat ökenlandskap. Där det stora haret, Merh-abid, legat i gger nu en oändlig saltsält. Det utorkade floderna bildar djupa fåror och klyftor i sandens ansikte, och vid solens uppgång reser sig de stora Harech-shaahr-kilprona. Inga levande växter finns på ytan, och de djup som överlevt den första renningen gömmer är sällan ovan jord.

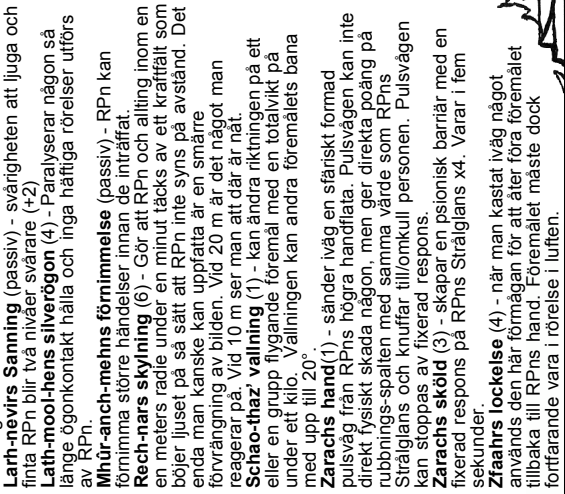
De tre klanerna Lik, alla som bebod Kah-elers är även rollpersonen en del av ett brödraskap. Den stora öknens har tre större kända brödraskap, som alla tillber en och samma gud, Zher-men-Tharin, Den stora Anden. De tre brödraskapen var ursprungligen ett och samma, av okända anledningar splittrades de in i många små fraktioner, alla villiga att döda och dödas för sin tro. Tiden och konfliktens land slet i efterhand sönder de mindre fraktionerna, och vissa försvann helt enkelt från Kah-elers. Kvar blev de tre största fraktionerna, numera kända som klaner. Maktiga solögats, ökenbergets och stormsandens klan; Maktiga alla tre, var de helt jämspeta, och ingen klarade av att söra balansen. De byggde nya, magnifika tempel med utrymme för tusentals bröder, vart och ett fullt slämfunktionerade och ståtligt. Aren gick, men hatet emellan dem kvarstod.

ramh-Nach-remmath solögats klan är störst till antalet, och har över 70 000 bröder i fem tempel; det störslagna Hareth, vid den utorkade floden Jhir, brödraskapets sista utpost emot Ökenbergets domäner, det avlägsna Meeht-ira, vid Merh-abids strand; det störande Radet sitter, det starka Yaal-zur, brödraskapets fabrikk- och militärklarna har sitt hem, det vackra Arch-menithir, centrum för brödraskapets skola, bibliotek och träning, samt det heligaste av tempel; Jen-oun, viloplatser för den heligaste av relikker; solstenen. Alla tempel har minst 10 000 bröder, och det manskaste är Yaal-zur med över 20 000 stiftsdugliga bröder.

Klanen tillber solögat, alltså den sol som skadar på världen och renar den var dag med sina strålar. I solen ser de inkarnationen av Den stora Anden, som en dag skall hämta dem alla och leda dem till en bättre evighet. När en bröder dörlägger man ut denne i middagssolen och klär av dem, och låter solen och gaserna bränna kroppen till aska, som man sedan samlar ihop och för ner i kälakombarna. Askan läggs på sin plats, och en avbild eller minnesbild reses över den. Ju mer ofullt den dödes liv har ansetts, desto vackrare blir dennes minnessten. Man tror att det enda som den döde lämnar på jorden från livet är minnet, i form av askan, varför man inte får glömma vems aska som låg var. Då någon glömts bort kan denne inte längre hjälpa de levande.

Alla bröder i solögats klan äger en Karheila som de alltid bär med sej och bara tar av vid böjn och meditation, samt en full mundering inkluderande brödraskapets symboler och alla livsuppehållande system de behöver. Alla i brödraskapet har tillgång till Stormspinnare, Thin-erer, Horvesslor och Nach-remmaths haget.

Ylidare har brödraskapet tillgång till ett stort antal Techerer - en lätt bепantrad svavararkost som kan färdas upp till 340 km/h och rymmer 8 personer, samt större hangarvagnar, med tung bepansring och plats för 50



Skymningen föll över Kah-elers, den stora öknens kända invånare som Kah-elers, är resultatet av Den första Renningen, som förtjade allt oheligt liv. Nu är Kah-elers ett kartat ökenlandskap. Där det stora haret, Merh-abid, legat i gger nu en oändlig saltsält. Det utorkade floderna bildar djupa fåror och klyftor i sandens ansikte, och vid solens uppgång reser sig de stora Harech-shaahr-kilprona. Inga levande växter finns på ytan, och de djup som överlevt den första renningen gömmer är sällan ovan jord.

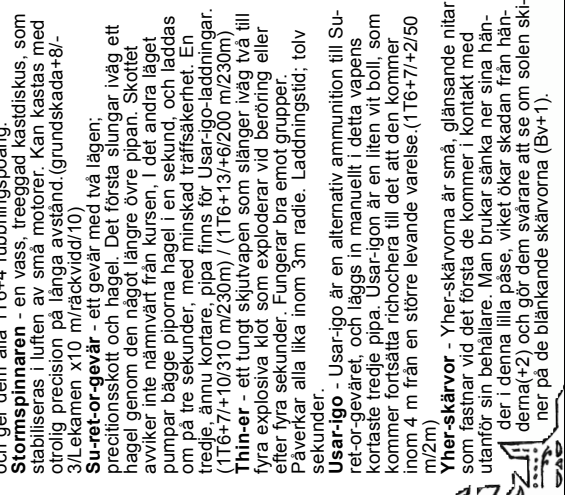
De tre klanerna Lik, alla som bebod Kah-elers är även rollpersonen en del av ett brödraskap. Den stora öknens har tre större kända brödraskap, som alla tillber en och samma gud, Zher-men-Tharin, Den stora Anden. De tre brödraskapen var ursprungligen ett och samma, av okända anledningar splittrades de in i många små fraktioner, alla villiga att döda och dödas för sin tro. Tiden och konfliktens land slet i efterhand sönder de mindre fraktionerna, och vissa försvann helt enkelt från Kah-elers. Kvar blev de tre största fraktionerna, numera kända som klaner. Maktiga solögats, ökenbergets och stormsandens klan; Maktiga alla tre, var de helt jämspeta, och ingen klarade av att söra balansen. De byggde nya, magnifika tempel med utrymme för tusentals bröder, vart och ett fullt slämfunktionerade och ståtligt. Aren gick, men hatet emellan dem kvarstod.

ramh-Nach-remmath solögats klan är störst till antalet, och har över 70 000 bröder i fem tempel; det störslagna Hareth, vid den utorkade floden Jhir, brödraskapets sista utpost emot Ökenbergets domäner, det avlägsna Meeht-ira, vid Merh-abids strand; det störande Radet sitter, det starka Yaal-zur, brödraskapets fabrikk- och militärklarna har sitt hem, det vackra Arch-menithir, centrum för brödraskapets skola, bibliotek och träning, samt det heligaste av tempel; Jen-oun, viloplatser för den heligaste av relikker; solstenen. Alla tempel har minst 10 000 bröder, och det manskaste är Yaal-zur med över 20 000 stiftsdugliga bröder.

Klanen tillber solögat, alltså den sol som skadar på världen och renar den var dag med sina strålar. I solen ser de inkarnationen av Den stora Anden, som en dag skall hämta dem alla och leda dem till en bättre evighet. När en bröder dörlägger man ut denne i middagssolen och klär av dem, och låter solen och gaserna bränna kroppen till aska, som man sedan samlar ihop och för ner i kälakombarna. Askan läggs på sin plats, och en avbild eller minnesbild reses över den. Ju mer ofullt den dödes liv har ansetts, desto vackrare blir dennes minnessten. Man tror att det enda som den döde lämnar på jorden från livet är minnet, i form av askan, varför man inte får glömma vems aska som låg var. Då någon glömts bort kan denne inte längre hjälpa de levande.

Alla bröder i solögats klan äger en Karheila som de alltid bär med sej och bara tar av vid böjn och meditation, samt en full mundering inkluderande brödraskapets symboler och alla livsuppehållande system de behöver. Alla i brödraskapet har tillgång till Stormspinnare, Thin-erer, Horvesslor och Nach-remmaths haget.

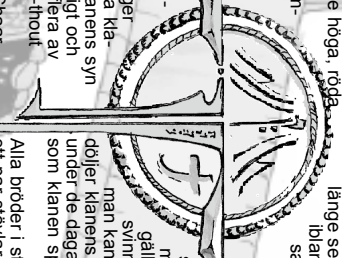
Ylidare har brödraskapet tillgång till ett stort antal Techerer - en lätt bепantrad svavararkost som kan färdas upp till 340 km/h och rymmer 8 personer, samt större hangarvagnar, med tung bepansring och plats för 50



Teacher: Kan färdas 120 km/h med sina stora larvötor. Deras är beväpnade med tunga Karl-hets-shuuli-kanoner.

Brödraskapets hierarki: Rådsmedlem/sittare i det bestående rådet i Wechhi-na, ospelbar, Overterspaft[12], Heigar[10], Ceremonist[9], Heleare[8], Odclare[6], Verkarer[4], pillo[2], soldat[1]. Brödraskapet har tillgång till följande förmågor: Zareach hand[0], Zareach Skydd[11], Larh-nevris Samning[4], Ker-men-thars försenad[6], Fer-o-tsomars pulsnoval[8], Mhu-anch-mehns förmimesel[12].

rahm-Dazr-Chaar
stomsandens klan



Näst störst till antalet är, med sina runt 30-35 000 broder, är ökenbergets klan. Klanen består av hoga, röda broder som utgör Harech-shaarm-kirppona, framst i närheten av de tre underjordiska tem-plen, Jhir-ménach, det största komplexet, närmast den stora öken, med över 19 000 broder och den styrande övemmarkens residens, Jhir-arech, det lilla mindre templet beläget i samma dalgång och Zair-thout, det tempel som förser brödraskape-t med viktigast resurser. Bröderna är i reg-ön storvuxna och i förhållande till de andra två klanerna är de relativt fridfulla. Detta säger dock inte så mycket, med tanke på att andra klan-ernas beteenden. Ett exempel kan vara klanens syn på törst, vilket anses vara obehagligt, onödigt och onöckentillj behövande. Detta kommer av att flera av ökenbergets helgon dog under törst då Zair-thout beträddades av ramh-Nach-fermahh.

fruktade. Dess invånare har fått ett välförtjänt rykte om sej att vara de mest vild-sintia av krigare, rena öken-demoner. Broder ur stomsandens klan värdesätter högt sanodnyromas skydd från väksamma ögon, alla former av kamouflag ryttis till det ett enda, och stomsandens klan har igenom hela öken gömställen, som är omöjliga att finna för de som inte känner till dem, så kallade Yahr-krarer, med plats för trehio personer i upp till till fyra månader. Denna tillgång utveckades i och med en vist med rahm-Dazr-Chaar, vilken decimerade brödraskapet med över två tredjedelar. Detta var dock länge seden, och det ökande hotet från solögat har ibland fått de två mycket skilda klanerna att samorganisera attacker och dylikt. Trots att stomsandens klan är säpass djvgsam i marnantal är de fortfarande ansedda vara militärt jämspelna med de andra två klanerna, som följt av deras överlägsna stridsaktiker, tekniker samt deras öppna hänsynslöshet. Inga kan mäta sej med stomsandens klan när det gäller att smyga sej på sina öfter eller för-svyma efter ett överfall. De enda dagarna som man kan vara säker på att ökenns horison inte döljer klanens medlemmar redo för att attackera är under de dagar stormen blåser. Dessa dagar är den tid som klanen spenderar som meditationsstilt.

Samtliga i brödraskapet har beparnade knogar i sin munditing, vilket ger deras slag en skadedökning på ett(+1). Vidare har brödraskapet fri tillgång till vapen-såsom Oar-dhar, Stormspinnare, Su-vet-or-gevatr, Usar-ago och Kriz-on-or. Dessutom äger de ett stort antal Zenoner, en obeväpnad, lättbevarad underjordisk transport för 15 personer, samt äger alla en Bih-rehn, en fixerbar handtkarredag och natssyn, som kan försörja vyer upp till 6000 ggr, kombinerat med en kryptrings-högslare, vilken förstärker vad en person ropar, men även kryppler-sändningen så att endast de som bär en av ramh-Dazr-Chaans masker kan urskilja budskapet. För andra låter det mest som ett högt, språkande brus.

Brödraskapets hierarki: Monark(ospelbar), Tempelherre(ospelbar), Högkerkar[10], Kerka[motsvavar]relare[9], Djupbonde[6], Hanthverkar[4], soldat[0]. Brödraskapet har tillgång till följande förmågor: Baku-Ntzh Langsyn[0], Schao-thaz valning[1], Larh-nevris Samning[2], Haar-thoucs Ban[4], Lath-mooh-hens silverogon[8], Jhir-thoucs harn[12].

rahm-Muad-Zarzh
stomsandens klan

Stomsandens klan är den som är minst till antalet, med endast 15000 broder, och består endast av östra stran-den emot det torra havet. Deras enda tempel, Weh-Arceach, det omtalbara templet, är det minsta och mest välgångna av kända tempel, och det mest

Färdigheter
Nu skall spelaren välja färdigheter åt sin RP. Utifrån RPNs grundvärden få spelaren olika många poäng att lägga ut på de olika färdighetsgrupperna.

Grupp 1 : ((Lekamen +1T6), x2)+10 poäng att dela ut <specifika vapen>, <specifika stridsmanöver> <skjutvapen, närstridsvapen, överpnad strid, Fyngfärdighet, Hoppa, Kasta, Klättra, Vandring, Smugling/undvika

Grupp 2 : ((Skugga +1T6), x2)+7 poäng att dela ut Tara, Forhåra, Ledarskap, Overrala, Fallor, Spärra, Styra farkost, Blooding, Hantverk

Grupp 3 : ((Stråläng +1T6), x2)+1 poäng att dela ut <specifika förmågor> hela** Hålla Ceremoni*

*) yrkesfärdigheter, tillhör endast de med passande yrke

Chansslag och svårighetsgrad
För att utifrån en färdighet ska man sedan slå under RPNs värde i denna med 1T6. Om situationen är annat än normalt ska skill modifierationer göras på slaget. Ett mycket lått slag resulterar i rinitus tre(-3), lätt slag(-2), lättare slag(-1), Normalsvart(10), svarare slag(+1), svart slag(+2), mycket svart slag(+3). Svårighetskvalan kan bli svårare än så, givetvis, men lättare än -3 bör inget bli utan att bli självklart.

Erfarenhet
Var gång färdningen visar ett när man slagit emot något(och lyckats!) så flyer man i ett av de nio fallen brevid värdet. När dessa nio är fyra kommer nästa etta resultera i att värdet höjs. (Om SL vill kan denne tillåta max en dylikt höjning per spelomte)

Strid
Strid är i ATA inte uppdelat i i stridsrundor. Istället är det baserat på moment, som bolar och slurar i och med att en serie attacker och svar ackrteras. Inte heller är handlingar uppdelade i attacker och försvar, där det senare är något som på en höjd kan ta ut det tidigare. ATAs stridsystem är istället uppdelat i attacker och responser.

Attack
En attack är en rörelse ämnad att orsaka skada på motståndaren. En sådan inleder ett nytt moment. Varje attack har en skada, som appliceras på grundskadan, och ett bemöjningsvärde. Det senare, bemöjningsvärdet, har med responsen att göra. Ingen skillnad görs emellan avståndstrid och närstrid. Det hela skrivs inom en parantes(skadad/Bv).

Exempel: slag(±0±0), uppercut(+1-1), spark(+3/+1), runderkick(+4/+2), knäning(+1/+1), armbåge(±0/±0), skalling(±2/5-2), hugg(x/x), stöt(x/x), kast(x/x), eller skott(x/x), (x/x) innebär att skada och dylikt varierar.

Respons
Respons är den attackerades svar på attacken. Under responsen försöker den attackerade minimera skadan som den attackerande försöker orsaka, och göra neutralisera den helt. Responsen kan vara antingen Defensiv, Undvikande eller Defensiv Offensiv.

Den defensiva vaktningen går ut på att parera eller blockera motståndarens attack, och nollistala den på det viset. För detta krävs ett slag emot lämplig stridsfördipet, som enhandmansstridsvapen eller överpnad strid. Vidare kan man välja att undvika attacken, vilket kräver ett slag emot undvika. Både slag har samma svårighetsökning som attackerens bemöjningsvärde. Effekten av slaget måste vara lika med eller över den från attackerarens skada, annars misslyckas responsen. När en respons misslyckas är skadan densamma som effekten som gynnar den attackerande.

Den defensiva offensiva responsen, eller försvarsover-

kompanseeringen, har som syfte att först neutralisera skadan, genom en parering eller duckning eller dylikt, och komma med en motbakt i samma moment, för att dra nytta av motståndarens underläge. Detta kräver först att antingen en defensiv eller undvikande respons lyckas, och sedan väljer man en lämplig attack. Man bör ta hänsyn till RPNs situation. Om RP precis har hindrat en spark emot huvudet med bägge händer är dessa inte fria, och således är ett slag nog en dålig attack. SL kan ge responsavdrag/bonusar i förhållande till situationen.

Handseförloppet är alltså: RP 1 attackerar, momentet inleds, RP 2 ger en respons på attacken. Om RP 2 överkompenserar attacken måste nu RP 1 ge respons. Momentet slurar så fort någon väljer att inte ge en offensiv respons, och en ny attack måste göras.

Skada
Skadeverkan är effekten av det misslyckade responslaget och den skada attackeraren slog fram alltså: skada=respons=skadeverkan

Skadeverkan appliceras sedan på 1T6-3, och ett slag emot Lekamen samt Skugga skall göras. Slaget emot skugga försvaras även av öknungar från Rubbingsspelten. Misslyckas slaget, emot Lekamen kommer RPN falla död till marken, misslyckas slaget emot Skugga kommer RPN symma. Efter att bägge slaget har slagits, och förutsatt att RPN inte dött eller svimmar, flys skadeverkan i rubbingsspaltten, ett kryss för vart poäng.

Rubbing
Rubbing ökar när RPNs balans av en eller annan anledning rubbas, och flys i rubbingsspaltten på rollformuläret. Den svårighetsökning som kommer av detta ökar sedan svårigheten på sammanliga handlingar. Svårighetsökningen är 6-(Skugga/3), var femte segl/minst ett). Detta är den sk Rubbingögränsen.

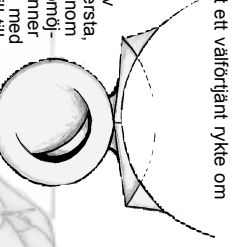
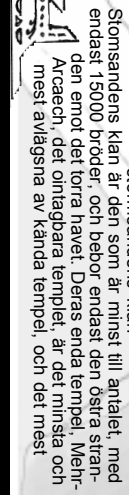
Bepansring
Bepansring innebär ett fast värde i respons. Detta kalla fixerad respons, och är inte inblandad i själva stridandet. Man får alltså inte bonus på responsen i speletsveder. Istället innebär fixerad bepansring att värdet används efter det att responsen drigts av, förutsatt att skadan attackerad överstiger responsen. Bepansringen dras helt enkelt bort från skadan, förutsatt att det beparnade området är det som är berört.

Handlingstid *trivillig regel*
Vid strid kan det ibland vara viktigt att veta hur lång tid det tar att utföra någon handling. Svaret är enkelt: svaret är enkelt: antalet tidsenheter är lika högt som responsvärdet, med undantag för avståndsvapen. Dessa har ett eget värde, som avser avståndet projekletan färdas per responspoäng. Tio responspoäng är detsamma som en sekund.

Förflyttning *trivillig regel*
En RP kan förflytta sej Lekamen/2 m per sekund utan svårighetsökning. För att förlyta sej det dubbla ska man springa, vilket ger ett rubbingsspelat var sekund+var 10e responspoäng samt en responsvärighet på +1. RP kan även pumpa, vilket ger dubbel svårighetsökning och rubbing.

Multipia stridande
Separat finns egentligen inget problem med att två moment utspelar sej samtidigt, det är SLS organisatorstörmdaga som spelar roll. En tumregel är att ett moment sellan är mer än en enda "handelse", så att dela upp denna bör spelaren tänka efter.

Multipia manövr
Ibland kan det vara viktigt att kunna utföra två



Färdighetsgrupp 1

Fingerfärdighet	FV	0000
Hoppa	FV	0000
Kasta	FV	0000
Klättra	FV	0000
Närstridsvapen	FV	0000
Ovåpnad strid	FV	0000
Skjutvapen	FV	0000
Smyga/Undvika	FV	0000
Vandring	FV	0000

Färdighetsgrupp 2

Tala	FV	0000
Förhöra	FV	0000
Övertala	FV	0000
Fällor	FV	0000
Spåra	FV	0000
Ledarskap	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000

Kah-el
Den stora öknen

Färdighetsgrupp 1

Fingerfärdighet	FV	0000
Hoppa	FV	0000
Kasta	FV	0000
Klättra	FV	0000
Närstridsvapen	FV	0000
Ovåpnad strid	FV	0000
Skjutvapen	FV	0000
Smyga/Undvika	FV	0000
Vandring	FV	0000

Färdighetsgrupp 2

Tala	FV	0000
Förhöra	FV	0000
Övertala	FV	0000
Fällor	FV	0000
Spåra	FV	0000
Ledarskap	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000

Kah-el
Den stora öknen

Namn klan

Lekamen Grundsåda 1T6+

Skugga Noter

Strålgjans

Vapen

	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000

Förmågor

Subbingspalten

Namn klan

Lekamen Grundsåda 1T6+

Skugga Noter

Strålgjans

Vapen

	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000

Förmågor

Subbingspalten

Färdighetsgrupp 1

Fingerfärdighet	FV	0000
Hoppa	FV	0000
Kasta	FV	0000
Klättra	FV	0000
Närstridsvapen	FV	0000
Ovåpnad strid	FV	0000
Skjutvapen	FV	0000
Smyga/Undvika	FV	0000
Vandring	FV	0000

Färdighetsgrupp 2

Tala	FV	0000
Förhöra	FV	0000
Övertala	FV	0000
Fällor	FV	0000
Spåra	FV	0000
Ledarskap	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000

Kah-el
Den stora öknen

Färdighetsgrupp 1

Fingerfärdighet	FV	0000
Hoppa	FV	0000
Kasta	FV	0000
Klättra	FV	0000
Närstridsvapen	FV	0000
Ovåpnad strid	FV	0000
Skjutvapen	FV	0000
Smyga/Undvika	FV	0000
Vandring	FV	0000

Färdighetsgrupp 2

Tala	FV	0000
Förhöra	FV	0000
Övertala	FV	0000
Fällor	FV	0000
Spåra	FV	0000
Ledarskap	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000

Kah-el
Den stora öknen

Namn klan

Lekamen Grundsåda 1T6+

Skugga Noter

Strålgjans

Vapen

	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000

Förmågor

Subbingspalten

Namn klan

Lekamen Grundsåda 1T6+

Skugga Noter

Strålgjans

Vapen

	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000
	FV	0000

Förmågor

Subbingspalten

Dagens huvudrubriker

RPG

(The Reportage Telling game)

Det här är spelet för de som har tråkigt på kafeét eller festen. Det gäller att under en kort period munligt återberätta en historia i reportage/atrikel form. Målet är att skapa ett sammanhängande något sånär realistiskt reportage om någon trivial eller udda händelse.Hur realistiskt berättelserna ska berättas är upp till redaktören av " nyhetsbladet " .

Historien berättas av Reportraman(spelarna), med viss styrning av Redaktören(spelledaren) .

allt som krävs är mynt ,penna och papper

Förberedelser

Det måste vara minst två spelare (optimalt fem) , en väljs att vara redaktör och de övriga blir reportrar. Redaktörens uppgift blir att styra berättelsen och reportramas blir att berätta den . (inom de ramar som här kommer att läggas upp). Sedan behöver man minst ett mynt (bättre om varje spelare har var sitt) och varje spelare (inklusive redaktören) bör ha minst ett papper och en penna.

Till att börja med väljer redaktören den berättelse han vill ska bli ett reportage, genom att ge de andra spelarna en Rubrik och sedan en kort ingress.

[exempli.gratia: . redaktören vill ha ett reportage om mystiska händelser runt en park.. så han säger :- (rubrik)Parkmysteriet fortsätter gåcka polisen! (ingress)De senaste tre veckorna har rapporter kommit både till polis och media om det mystiska nattjuusen från parken.Folk undviker området och det lokala utelivet har blivit lidande. -"fortsätter detta måste jag slägen", säger förtyvliad klubbägare]

Frivillig regel - Redaktören säger tidningens namn innan spelet börjar.För att än mer ge spelarna en chans att berätta rätt sorts berättelser och därmed få större chans till att få fler meritpoäng.

Spellet börjar

Reportraman får sedan begära ordet, om att få inleda berättelsen.Den (reporter, av de som begär ordet) som har bästa meritlistan börjar. Inledningen måste berättas i dåtid och fortsätter tills dess att:

Redaktören utropar något av sina komandon.

[skråna,hörsågen,stopp,paus punkt]

eller någon av de andra reportramna åberopar [källkretik]

och aningen själv fortsätter berättelsen eller begär att få göra ett undersökande uppdrag. [intervju,faktasökning,på-plats-undersökning].

Man berättar alltid i dåtid, så länge det inte är en intervju, faktasökning eller på-plats-undersökning. Redaktören spelar alla interjuobjekt, om denne inte väljer ut en av de andra spelarna att spela. Spelaren får avböja, men får då en minuspoäng vid avslutad berättelse. Spelet avslutas när redaktören tycker att reportaget/repotargeserien är avslutad.

Efter avslutad berättelse delas meritpoäng ut.

Notis 0-2 poäng
kort reportage 1-3 poäng
Reportage(normallängd) 2-5 poäng
Långt reportage 3-7 poäng
Avgörande information 1-6 poäng
Rolig intervju eller undersökning 0-6 poäng
Hörsågen/skröna 0-6 minuspoäng
Skälpande av berättelse 1-6 minuspoäng
Avböjer att vara interjuobjekt 1 minuspoäng
(reportageserie inträffar när flera reportage eller notiser knyts samman)

Reportageserie (se ovan och addera) poäng

Poängen delas ut till varje reporter som medverkat, men kan variera efter redaktörens godtycke.Den som har bidragit mest till berättelsen och särskilt dess upplösning bör premieras, på samma sätt som att de som skälper den ska ha avdrag.

Redaktörens komandon

Hörsågen - Redaktören stoppar berättelsen och åberopar sin rätt att redigera reportramas berättelser.Redaktören säger då vad som är hör-sågen och spelarna får inte knyta an till de detaljerna.

Skråna - Redaktören stoppar berättelsen och åberopar sin rätt att redigera reportramas berättelser.Redaktören säger då vad som är skråna, men spelarna får knyta an till de detaljerna. Nästa reporter får försätta där berättelsen avslutade.

Stopp - Redaktören utnyttjar sin rätt att överlåta berättelsen till en annan reporter.

Paus - Redaktören åberopar sin rätt att testa sannolikheten i en del av berättelsen.Tvisten avgörs genom att singla slant.(se nedan)

Punkt - Redaktören utnyttjar sin rätt att avgöra att historien eller reportaget är avslutat.

Reportrarnas inflytande

...Är rätt stort då de kan späna fritt, men det är bara en som får berätta åt gången, och så länge denne har ordet så får ingen komma med inlägg. (förutom redaktören - se ovan)

Men man kan utropa "källkretik", om man vill avbryta eller fördjupa sig i någon detalj.När detta avbrott är avklarat så fortsätter föregående reporter berättelsen.Endast redaktören kan överlåta berättelsen till någon annan. (Den beättande reportern kan dock själv välja att överlåta berättelsen till en annan reporter.)

Oberopande av fördjupning

Intervju - en reporter kan begära att få göra en mer djuplodande intervju med någon ur berättelsen.Redaktören avgör om det är möjligt, vid protester mot redaktörens beslut, singlar man slant. (se nedan)
Redaktören spelar alla interjuobjekt, om denne inte väljer ut en av de andra spelarna att spela.Den utvalde spelaren får avböja, men får då en minuspoäng vid avslutad berättelse.

faktasökning - Reportraman frågar om fakta, redaktören svarar om han anser att man kan få reda på något. Redaktören avgör om det är möjligt, vid protester mot redaktörens beslut, singlar man slant. (se nedan)

på-plats-undersökning - en reporter begär att få fara till en plats, redaktören beskriver platsen och svarar på frågor om det som går att få reda på. Tex vilka som är där regelbundet, hur det ser ut vad man gör på en sådan plats etc .Redaktören avgör om vad som är möjligt, vid protester mot redaktörens beslut, singlar man slant. (se nedan)

Tvister

Ibland uppstår tvister: eller spelaren begär uppgifter som är svåra att få tag i, eller begär att få träffa och intervjuva svårträffade personer.

Detta löses med att man singlar slant. Redaktören kan dock inlägga att om något är svårare så är det bäst av 2, 3 eller 5 beroende på svårighetsgrad.

Man måste välja krona eller klavé innan slagserien börjar och man får inte byta mellan singlararna om man ska singla flera gånger.

Möjligt - singla slant 1 gång
kan vara möjligt - singla 2 ggr
otroligt - singla 3 ggr
konstigt -singla 5 ggr

omöjligt = omöjligt

[exmpi.gratia. - Toffe och Esa tryter och protesterar, de vill intervjuva kungen..Redaktören Isse säger det skulle vara konstigt om de lyckades , således börjar myntsinglan den..

Toffe väljer krona och singlar fem gånger lyckas bara med fyra.De får inte träffa kungen för en intervju, men de lyckades dock med många .. så antingen är Redaktören Isse snäll och låter den hänga utanför Drottningholm ett par dar för att se om det är möjligt kan kasta en mening till kungen när han passerar... eller så säger han... det kan därmot vara möjligt att ni kan träffa kungens press sekreterare.. osv]

Spelets mål

Att berätta en så intressant berättelse som möjligt och avslöja så mycket fakta om den som möjligt, så att det i slutändan blir ett underbart reportage. Samt att fördriva tid och ha lite roligt samtidigt.

Idé och regler :

Jonas Lidström isegrim / Quadrante

© Jonas Lidström isegrim / Quadrante



De kommer tillbaka!

ett rollspel av Daniella Carlson och Gabriel Forsen

Onsdagen den 15e september 2003, kl. 23.20, skakades världen. Bilder av förödande meteorregn som drabbade asien visades på alla tv-kanaler. Brinnande meteorer stora som bilar nära jämnade landsbygden och flera större städer i Laos, Kambodja och Vietnam med marken. Hundratusentals hade redan dött då som syd- och mellaneuropa, tätt följda av stora delar av Kanada och Nordamerika drabbades av minst lika ihärdiga meteorskurar. Skurarna skördade miljontals liv bara under den första vägen.

Följande fredag hade upprepade skurar slagit ner på jorden, och nära en tiondel av jordens befolkning var döda eller döende som följd av skurarna. Stora delar av himmelen hade täckts av stoft som virvlat upp under de många skyfallen, och solen hade inte setts till på nära ett fullt dygn. Kyla hade gripit världen. Panik hade utbrutit, och flera myndigheter, däribland USAs, Kinas, Japans, Tysklands, Frankrikes och flera mindre länders styrande organ, hade inrättat uppehållstillstånd och dragit in militära styrkor för att hantera plundringen och det allmänna kaoset. Revolter emot regeringarna, som anklagades för att ha känt till hoten, började dyka upp, sjukdomar härjade fritt och religiösa kulturer som förespråkade apokalypsen vann kraft i västvärlden, trots att många blev direkt militärt motverkade. Ingen märkte till en början att kroppar saknades bland de avlidna...

Torsdagen den 23e september kl. 20.30, skrevs ett stycke historia som ingen kunnat ana någonsin skulle skrivas. På alla kanaler visades återigen gemensamma bilder, men denna gång av något ännu mer otroligt än de tidigare meteorregnen. Bilderna kom från centrala Leipzig, Tyskland, och visade bilder på människor som jagade och åt andra människor. De var bleka, smutsiga, deras ögon strirade ut i ingenstans och många av dem hade lemlästade kroppar och djupa sår som inte blödde.

Under de kommande dygnen sändes liknande bilder från alla platser i världen. Överallt kunde man se hur halöda människor som egentligen inte borde kunnat leva kastade sej över försvarslösa offer och slet djupt i deras kött med sina tänder.

I denna svåra tid sökte sej många till sin kyrka. Den katolska kyrkans dåvarande påve, Johannes Paulus II, gjorde vad han kunde för att lugna sina troende, men man kunde tydligt se att situationen tärde honom och gjorde honom ännu svagare än vad hans sjukdom redan gjort. Den följande lördagen släcktes hoppet ytterligare i den katolska världen, då den älskade påven tidigt på morgonen drabbades av hjärtsvikt och avled innan krämporna tvingat ner hans ansikte emot golvet.

Framtiden såg inte ut att ha annat än misär i sitt sköte.

Men den tjugosjunde oktober 2003 inträffade något som få ansåg vara annat än ett mirakel. Då den avlidne påven sminkades för att slutligen placeras i Sankt Peter-kyrkans gravkammare sades det att han hade börjat andas igen. Hans muskler hade börjat rycka och snart hade han vaknat, som om han endast sovit i tre dygn. Han tittade på de chockade åskådarna, och reste sej sedan och gick därifrån med en styrka som han inte visat på flera år. När den mirakulösa nyheten kommit ut samlades den katolska kyrkan i förundran. Trots att vissa var skeptiska till nyheten var det många som såg detta som ett tecken på att Gud verkligen existerade.

Den trettonde oktober adresserade påven, som såg yngre och starkare ut än på de-cennier, sin kyrka och alla dess troende från Sankt Peter-kyrkan, som varit avspärrad sedan påven dog. Under den mörka himlen, över det knäpptysta folkhavet, kunde man höra en stark röst;

"Jag vet att ni har många frågor." sade han. "Jag vet att ni söker svar. Jag vet att ni undrar över hur jag kan leva, och varför jag ser friskare ut. Sanningen är den att i denna kropp finns inte längre den trogne Johannes Paulus II. Mitt namn är Petrus, och jag Sonens följeslagare. Jag har återfötts i denna kropp för att frambringa ett påbud från min Herre, Jesus Kristus;"
Folkmassan stod som paralyserad, inte ett ljud kunde höras, och mannen fortsatte tala med ännu högre röst;

"Frukta icke. Jag är den förste och den siste och den levande; jag var död, men se, jag lever i evigheternas evigheter och har nycklarna till döden och dödsriket"

Ty Jesus lever, mina barn! I denna tid har han kommit för att vägleda er, för att vara ert fyrlyjus. Följ hans ord så behöver ni inte vara rädda, gå i hans fotspår och ni skall vinna frälsning. Ni är inte ensamma! Gud ser er, och hans förstfödde har åter sänts till er. Med dessa ord lämnar jag er. Minns att ni aldrig är ensamma!"

Detta tal sände chockvågor över hela världen. Många såg nu detta som det slutgiltiga beviset för att Gud var verklig. Jesus hade sänts för att hjälpa dem övervinna detta ovanliga hot. Den katolska kyrkans anhängare tredubblades inom en vecka.

Under denna tid vällde horderna av de vandöda människorna fram, även om man i de mer militärt utvecklade länderna lyckats strypa strömmen på vissa ställen. Uppenbarligen ökade de i antal för var människa de dödade. Samtidigt ökade paniken och galenskapen i samhällena, och man var tvungen att arbeta hårt för att länderna inte skulle kollapsa inifrån under denna hårda tid.

Tolv dagar efter påvens adressering till den katolska kyrkan hade större delen av Europa övertagits av de vandöda. De gamla öststaterna hade man inte hört något från på tre dagar, Belgien och Holland var mycket illa utsatta, Baltikum och Skandinavien likaså.

Italien och Schweiz var tysta. I det kalla mörkret i Rom kunde man endast höra vinden blåsa och då och då kunde de få som fortfarande levde höra ett par illavarslande hasande stag utanför sina gömställen och barrikader. Hela Italien var tyst, men i Vatikanen lyste ett fönster i mörkret...

De Kommer Tillbaka!

Varning, spelare bör inte läsa nedan

De kommer tillbaka är ett Zombie-rollspel i den klassiska "hasa med fötterna på mörka bakgator"-genren, med ett par egna tvistar. Nedan kommer saker beskrivas som rollpersonerna (och gärna även spelarna) inte bör känna till, varför den nedanstående texten är avsett endast för spelledare.

Bakgrund:

Den bakgrund som finns är den som står ovan. Det är så man känner till den i världen, men det är inte riktigt sanningen. Vissa saker stämmer dock, exempelvis är påvens själ numera ersatt av aposteln Paulus och Jesus har återuppstått, och befinner sej i Vatikanen. Världen har dock begått en rejäl misstolkning. Jesu har inte kommit för att hjälpa människorna bekämpa de odöda, Jesus har kommit för att leda dem!

Jesu' återuppståndelse har förutspåts om vid många tillfällen. Och på upprepade ställen i religiösa skrifter talas om "de dödas uppståndelse", även i den kristna trosbekännelsen. När den yttersta dagen var nära skulle jesu återuppstå för att döma de levande och de döda. Detta är gjort.

De levande döda

"för att äta kött av konungar och krigsoverstar och hjältar, kött av hästar och deras ryt-tare, ja, kött av alla, både fria och trålar, både små och stora."

-Upp 19:18

De odöda är reanimerat kött från nyligen avlidna. Deras kroppar är egentligen inte funktionella, då deras hjärta inte slår och deras andning upphört. Dock kommer deras möjlighet till liv inte från världsligt håll. Deras förmultnande muskler får sin kraft någon annanstans ifrån.

Genom kristendomens historia har de troende utsatts för många prövningar. De odöda horderna är guds sista test på människorna. Det sista testet på hur mycket de älskar Honom, och hur djupt de tror på Honom. Gud vill att människorna ska acceptera de odödas fram-march, och har sänt sin son för att sköta detaljerna. De som motsätter sej att bli ätne av de odöda kommer efter sin död få sin själ slängd i den brinnande av-grunden och den kropp man en gång besatte kommer ersättas av en SANN troende från himmelns hallar.

"På den tiden skola människorna söka döden, men icke kunna finna den; de skola ästunda dö, men döden skall fly undan ifrån dem."

-Upp 9:6

De som dock förstätt och accepterat Hans plan, kommer behålla sin själ i sin döda kropp till det att Jesus och hans horders arbete är fulländat, eller kroppen är förstörd.

Härförare

Under sitt liv vann Jesus ett antal trogna följeslagare, som hjälpte honom sprida sitt budskap. Dessa var hans apostlar; Simon, som kallades petrus, hans bror andreas, Jacob, seabedaios son och hans bror Johannes, Filippos, Bartolomeios, Tomas, tull-drivaren Matteus, Jacob, Alfaios son, Taddaios, Simon Kananaios och Judas Iska-riot. Dessa tolv har alla valt att följa honom efter döden, för att återigen hjälpa honom fullfölja vad han satts på jorden för. Deras själar har Jesus placerat i troende kroppar som passat dem, främst inom katolska kyrkan, Petrus, som grundade den första församlingen, har intagit påvens kropp, och har återigen fört talan för Jesus sak. Apostlarna har till skillnad från de vanliga odöda full kontroll över sina kroppar, och har möjligheten att förflytta sej från kropp till kropp. I Jesu armé är de de mäktiga härförarna, och de som vällar de odöda i Jesu namn. modifikationer; MSK=1T6x10, FÖR=0

Jesus

"Jesus Kristus, det trovärdiga vittnet, den förstfödde bland de döda, den som är härs-karen över konungarna på jorden. Honom som älskar oss, och som har löst oss från våra synder med sitt blod."

-Upp 1:5

I två tusen år har vi ätit Jesu kött och druckit Jesu blod. Jesus gjorde detta för att förbereda sina troende, för att de skulle kunna förstå att en människas kött i slutänden skulle förstöras, och själen skulle i slutänden upptas av gud. I tusen år har vi ätit hans kött och druckit hans blod. Nu är det hans tur!

Jesu har inte uppstått på samma sätt som de andra återuppståndna. Jesu har inte tagit över någon kropp. Jesu befinner sej i Sankt Peter-kyrkan, men är inte begränsad till den. Hans själ kan nå utanför den, genom berg och sten, och även igenom andra själar. Jesu kan se alla jordens skrymslen, känna alla människors tankar och känslor, och tala med dem oavsett var de är. Han kommer dock aldrig säga exakt vad man ska göra, men han kommer försöka leda sina troende i rätt riktning.

De som skulle se Jesu skulle inte veta vad de sett. Ibland kunde han komma i formen av en utarmad hebre med en törnecrona och många sår på sin magra kropp klädd i liksvepning, men när han sedan gått bakom en väg har han sedan försvunnit. Ibland hörde de hans röst som ett eko i den stora salen där han befinner sej. Jesu är inte bunden till vår värld, han har ingen "sann form".

Dommedagssektorna

"Och ur röken kommo gräshoppor ut över jorden; och åt dem gavs samma makt som skorpionerna på jorden hava. Och dem blev tillsagt att de icke skulle skada gräset på jorden eller något annat grönt eller något träd, utan allenast de människor som icke hade guds insegel på sina pannor. Och åt dem blev givet icke att döda dem, men att plåga dem i fem månader."

-Upp 9:3-5

De stora svärmarna av odöda som svept över jorden som insekter är inte de enda som kämpar i Jesu namn. Det finns levande människor som, till stor del med Jesu

-----klipp här-----

Odöd	Odöd	Odöd	Odöd	Odöd	Odöd	Odöd
MSK	MSK	MSK	MSK	MSK	MSK	MSK
FOR	FOR	FOR	FOR	FOR	FOR	FOR
Soliditet	Soliditet	Soliditet	Soliditet	Soliditet	Soliditet	Soliditet
Skada	Skada	Skada	Skada	Skada	Skada	Skada
↑T6+	↑T6+	↑T6+	↑T6+	↑T6+	↑T6+	↑T6+

De kommer tillbaka!

Namn

Fysik

Uthållighet

Förnuft

Skada

Vapen

s/f

FOT

Utrustning

Beskrivning

Kön

ST

CT

1T6+

FOT

s/f

FOT

De kommer tillbaka!

Namn

Fysik

Uthållighet

Förnuft

Skada

Vapen

s/f

FOT

Utrustning

Beskrivning

Kön

ST

CT

1T6+

FOT

s/f

FOT

De kommer tillbaka!

Namn

Fysik

Uthållighet

Förnuft

Skada

Vapen

s/f

FOT

Utrustning

Beskrivning

Kön

ST

CT

1T6+

FOT

s/f

FOT

De kommer tillbaka!

Namn

Fysik

Uthållighet

Förnuft

Skada

Vapen

s/f

FOT

Utrustning

Beskrivning

Kön

ST

CT

1T6+

FOT

s/f

FOT



Introduktion

Vad du har lagt vantarna är inget mer eller mindre än en extremt bantad version av reglerna till rollspelet Dimension. Jag har tagit reglerna i Dimension och tagit bort allt extra och bara behållit kärnan. Det enda som är extra är reglerna om automateld som kan ses som en försmak inför vad som kommer att komma i Dimension 3000 A.D. En rollperson skapad med hjälp av dess regler kan användas det vanliga Dimensions-rollformuläret och kan utan bekymmer användas tillsammans med den mer avancerade Dimensions reglerna.

Slag (S)

Slag, förkortas S, är antagligen det viktigaste begreppet i Dimension. Att slå ett slag innebär att man slår en tärning där man har 50% chans att lyckas. Att slå en sexsidig tärning där man lyckas på 4, 5 eller 6 är antagligen det vanligaste sättet.

Alternativa sätt kan tänkas, t.ex. på krona när man singlar slant. Att dra kort från en kortlek och lyckas om man får ett rött kort. Att dra papperslappar från en skål med lika många lappar med M på som F, viktigt att komma ihåg att lägga tillbaka lappen innan man drar nästa eller ha väldigt många lappar, minst 50. Man kan till och med spela med en tändsticks ask, ta bara bort svavlet från hälften av stickorna, stoppa ner dem i asken, skaka om, öppna asken till hälften i den ända utan svavel och dra lika många tändstickor som slag man ska slå. Svavel betyder lyckat, utan svavel misslyckat. Det enda viktiga är att man alltid har ca 50% chans att lyckas.

När man ska göra något i Dimension så måste man slå ett antal slag, antalet slag man ska slå skrivs oftast som en siffra följt av S, t.ex. 4S står för att man ska slå 4 slag. Det som är det viktiga när man slår är att få så många framgångar som möjligt. Om man använder en sexsidig tärning som i exemplet ovan och slår 4 slag och får 4, 2, 6 och 3 så har man fått 2 framgångar.

Att skapa en rollperson

När man skapar sin rollperson har man tillgång till 25 Bp (eller vad SL tycker är lämpligt). Det första man ska köpa för sina Bp är grundegenskaper. Man har till en början sin ras medelvärde i alla grundegenskaper. För en människa är det 5 och man kan inte höja högre än till 8 eller sänka till lägre än 3. Grundegenskaperna är...

STYRKA (STY) rå styrka, en stark person gör mer skada i strid.

FYSIK (FYS) uthållighet och resistens mot sjukdomar och gifter.

SMIDIGHET (SMI) Är ett värde på hur snabb och smidig karaktären är..

IAKTTAGELSEFÖRMÅGA (ITF) Är ett värde på karaktärens olika sinnen, iakttagelseförmågan används för att finna gömda saker.

MENTAL STYRKA (MST) karaktärens inre mentala styrka.

LÄRDOMSFORMÅGA (LÄR) Hur lätt karaktären har att lära sig saker.

PERSONLIGHET (PER) Detta är ett värde på hur lätt karaktären blir omtyckt och smälter in i sin omgivning.

Att höja en grundegenskap med ett steg kostar tre Bp att höja ytterligare ett steg kostar ytterligare sex vilket ger en summa på nio Bp Att höja en grundegenskap med tre steg kostar 18 Bp o.s.v. Man kan inte höja en grundegenskap över sin ras max värde. På samma sätt kan man sänka sin grundegenskap men istället för att betala Bp får man extra Bp. Man kan inte sänka sitt värde lägre än till rasens minimivärde.

När man har köpt sina grundegenskaper ska man räkna ut sina sekundära egenskaper, se nedan, samt köpa färdigheter. För varje Bp man ha kvar får man 5 Fp. Se under rubriken färdigheter för exempel på färdigheter och hur man höjer dem.

Styrkebonus

Starka rollpersoner gör mer skada än svaga. Man får lägga till styrkebonus till ett vapens skada i närstrid och vid kastvapen.

Värde	Sty.bonus	Värde	Sty.Bonus
1-2	-1S	13-20	2S
3-6	0	21-30	3S
7-12	1S	+10	+1S

Uthållighet

Uthålligheten är ett mått på hur mycket stryk ens rp tål. När man får skador eller springer eller liknade förlorar man UTH.

$$UTH=4*(FYS+MST)+10$$

Förflyttningsförmåga

Förflyttningsförmåga är ett mått på hur fort karaktären kan röra sig i normal takt på en sr. Om karaktären joggar så kan han förflytta sig med dubbla FF men förlorar en UTH varje minut. Om karaktären springer förflyttar han sig med en hastighet av fyrdubbla FF per sr men förlorar en UTH per sr. Om karaktären bär på mer än sin STY x 5 antal kilo så halveras förflyttningsförmågan och han förlorar dubbelt så många UTH vid jogging och löpning.

$$FF=(FYS+SMI)/2 \text{ m/sr avrundat uppåt}$$

Färdigheter

När man använder en färdighet slår man lika många slag som man har i Fv. För att lyckas behöver man ett visst antal framgångar som beror på hur svår uppgiften är (oftast angiven genom svårighetsgrad sg).

Om man får minst lika många framgångar som svårighetsgraden lyckas man.

Uppgift	Sg
Lätt	1
Normal	3
Svårt	4
Mycket Svårt	5
Extremt	7

Ofta är det inte en fast situation som bestämmer färdighetens svårighetsgrad utan en annan persons handlande, när man söker efter en gömd person är ett utmärkt exempel. Vid dessa tillfällen används ett lämpligt färdighet- eller grundegenskaps- slag från motståndaren som svårighetsgrad. Om slagen blir lika lyckas ingen få sin vilja igenom, till exempel vid armbrytning vinner ingen, eller vid köpsläende hämnar priset på varan exakt på vad den är värd. Om det inte kan bli lika, till exempel när man söker efter någon, slå ytterligare en tärning för var och en tills en slår en framgång och den andre ett misslyckande.

Vissa färdigheter kompletterar varandra, t.ex. kan man använda färdigheten jaga till att smyga. Om man vill göra det så får man -2 på Fv. Förslag på alternativa användningar av färdigheter ges i färdighetstabellen.

Exempel på färdigheter	Sekundär användning	Exempel på färdigheter	Sekundär användning
Automatvapen	Gevär, pistol	Bågar/armborst	
Datorer		Drogkunskap	
Dyrka lås		Förfälska	
Första hjälpen		Gevär	Pistol, automatvapen
Gömma sig		Hoppa	
Jakt	Hantera fallor, smyga, gömma sig	Kastvapen	
Klättra		Kunskap om ..	Ev annan kunskap
Köra fordon	Köra andra fordon	Närstridsvapen	Andra närstridsvapen
Orientera		Pistol	Gevär, automatvapen
Räkning		Simma	
Slagsmål		Smyga	
Språk	Närbesläktade språk	Stjåla föremål	
Undvika		Värdesätta	

Effekt

Effekten används ibland för att avgöra graden av framgång med en färdighet. Värdet på effekten är det antal framgångar som man slår över det som man behövt, sg eller en motståndares slag. Effekten är särskilt intressant i strid då den ofta får läggas till skadan. *Exempel: Om sg är 3 och man slår 5 är effekten 5-3=2.*

Höja en Färdighet

För att höja en färdighet behöver man Färdighetspoäng (Fp). Att höja en färdighet ett steg kostar lika många Fp som det värde man höjer till. *Exempel: att höja från 5 till 6 kostar 6 Fp.*

Licens

Innehållet i detta dokument ägs av upphovsmannen Andreas Pettersson. Det är förbjudet att sälja eller på annat sätt tjäna pengar på dokumentet samt att vidare distribuera det i annat än i fullständig form.



Erfarenhet

Efter avklarad äventyr får rollpersonerna färdighetspoäng. Mellan ett och fem Fp är lämpligt för ett äventyr som tar en kväll att spela.

Strid

Strid sker uppdelat i stridsrundor (sr). En sr är så lång tid som behövs för att alla som är med i striden ska få slåss, det vill säga mellan en och tio sekunder.

Närstrid

Två personer som är inblandade i närstrid slår båda två för sina närstridsvapen. Den som slår högre än den andra träffar och får slå för skada och lägga till effekten av färdighetslaget till skadan. Om man har två närstridsvapen eller ett vapen och sköld får man naturligtvis slå för båda och räkna det högsta slaget. Om båda slår lika eller om den som slog högst enbart slog högre än motståndaren med sin sköld och ej med sitt vapen så har ingen träffat den andra och striden fortsätter nästa sr.

Närstridsvapen	Skada	Sty	Vikt
Dolk	1S	1	0,5
Baljonett	2S	4	0,5
Svärd	5S	5	1,5
Tvåhandssvärd	9S	13	4
Spjut	5S	7	3
Trästav	1S	2	2
Yxa	5S	5	2
Tvåhandsyxa	9S	14	8
Hillebard	8s	11	6
Träklubba	1S	2	1
Stridsklubba	3S	5	2
Morgonstjärna	4S	6	2
Stridshammare	4S	5	1,5
Slag/spark	0S	-	-

Strid mot flera

Om man strider mot flera motståndare måste man bestämma vem man anfaller innan man slår. Sedan måste man slå högre än alla sina motståndare för att träffa sitt mål.

Avståndsstrid

I avståndsstrid slår den som skjuter mot en sg som kan avläsas i tabellen nedan.

Förhållande	Sg	Om målet vet om att det är beskjutet får det slå för undvika, Om undvika blir högre än anfallarens sg ersätter det sg. Oavsett hur många som skjuter på ett mål under samma sr får det enbart göra ett slag för undvika som
Kort avstånd	2	
Normalt avstånd	3	
Långt avstånd	4	
Dålig sikt (dis, skymning)	+1*	
Mycket dålig sikt (fackelsken, dimma)	+2*	
Målet rör på sig snabbt	+1*	
Målet delvis i skydd	+1-3*	
*Får läggas till undvika.		

däremot gäller för alla skyttar. Man kan både undvika och avfira ett eget vapen i samma sr. Om anfallaren slog lika med eller högre än sg så träffas målet man får slå skada för vapnet och lägga till effekten av färdighetslaget till skadan.

Automatvapen

Med automatvapen har man fyra olika alternativ. Enkelskott (normal avståndsstrid), treskott salva, kort salva och lång salva. Inte alla vapen har möjlighet att använda alla typer av salvor.

Treskott salva innebär att man avfyrar tre skott i en kort salva. Om man använder treskott salva får man +1 på Fv. Skillnaden mellan enkelskott och treskott är att effekten inte läggs till skadan utan istället är antalet skott som träffar, vilket naturligtvis inte kan vara fler än tre. En effekt på 0 innebär fortfarande att ett skott träffar.

Kort salva innebär att man avfyrar 5+5S skott och får +2 på Fv och effekten anger hur många skott som träffade. Man kan använda en kort salva mot upp till två mål inom en meter från varandra men får då inga plus på Fv.

Lång salva innebär att man avfyrar 5Sx10 skott och får +3 på Fv och effekten anger hur många skott som träffade. Man kan använda en lång salva mot ett obegränsat antal motståndare inom 180° men får då inga plus på Fv, se nedan.

Flera mål

Långa och korta salvor kan riktas mot flera mål. När man gör det slå bara ett träffslag. Målen får dock undvika var för sig. De mål som slår bättre på undvika än träffslaget undgår att bli träffade helt och hållet. De andra blir träffade med effekten antal skott, dock minst ett.

Avståndsvapen	Skada	Sty	Kort	Medel	Långt	Vikt
Båge	5S	9	3-20m	21-70m	71-200m	2
Armborst	6S	11	2-30m	31-60m	61-150m	5
Slunga	2S	3	3-10m	11-30m	31-60m	0,5
Kastkniv	1S	2	Sty m	Sty x2 m	Sty x 3 m	0,5
Kastspjut	4S	4	Sty x2 m	Sty x4 m	Sty x 6 m	1
Kastyxa	3S	5	Sty m	Sty x2 m	Sty x 3 m	1,5
Pistol	5S	4	1-10 m	21-40m	41-60m	0,5
Gevär	6S	7	1-30 m	31-100 m	100-300m	3
K-pist	5S	5	1-5 m	6- 20 m	21- 50 m	1,5
Automatkarbin	6S	9	1-20 m	21-50m	51-100m	3
Hagelgevär	7S	9	1-3 m	3-10 m	10-20m	3

Slå för skada

Om man träffar får man slå för vapnets skada. I närstrid och vid enkelskott får man även lägga till effekten till skadan. Om målet har en rustning får de dra av dess ABS från skadan. Läs sedan av i tabellen nedan för att se resultatet av skadan.

Skadevärde

Skadevärde	skada
<1	Ingen skada
1	Skråma
2-3	Skada
4-5	Allvarlig skada
6+	Dödligt sår

Skråma

Lite ont i huden och ett större blåmärke eller en grövre rispa i huden, -2 UTH. Låker på en dag.

Skada

Ett fult sår eller en lättare fraktur, öppna sår orsakar blödning på -1 UTH varannan sr tills såret förbinds, eller den skadade har hållit sig stilla i 20 sr. Den skadade måste även lyckas med MST sg 2 för att inte svimma av smärtan. -10 UTH. Offret får -1 på alla fysiska Fv till såret har läkts. En skada läker på en vecka om rollpersonen tar det lugnt, annars tar det två veckor.

Allvarlig skada

Offret får ett allvarligt sår och måste slå ett MST slag sg 3 för att inte svimma. Öppna sår kommer att orsaka blödningar med en takt av -1 UTH per sr tills såret förbinds. Krossador kommer att orsaka inre blödningar med -1 UTH per sr i 4Sx10 sr. -20 UTH. Offret får -3 på alla fysiska Fv tills såret har läkt. En allvarlig skada läker på en månad om rollpersonen tar det lugnt, annars tar det två månader.

Dödligt sår

Offret dör inom en minut om ingen lyckas med en första hjälpen sg 6. Om offret räddas till livet, se allvarlig skada.

Utmattning

När en varelse kommer ner under 20 UTH får den -1 på alla Fv på grund av utmattning. När den kommer under 10 UTH får den -2 på alla Fv och när den når 0 svimmar den. En varelse som hamnar på dubbla sin negativa FYS är död av utmattning och blodförlust.

Man får tillbaka 1 UTH på 1 timma om man rör på sig. 1 UTH på 20 min vid vila och 1 UTH på 10 min vid sömn.

Licens

Innehållet i detta dokument ägs av upphovsmannen Andreas Pettersson. Det är förbjudet att sälja eller på annat sätt tjäna pengar på dokumentet samt att vidare distribuera det i annat än i fullständig form.

STY FYS SMI ITF MST LÄR PER	<table border="1"> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </table>											Färdigheter	Fv	Fp
Förflyttning Styrkebonus Uthållighet Förlorade UTH	<table border="1"> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </table>													
Namn:	Yrke:													
Ålder:	Längd:													
Vikt:	Utseende:													

STY FYS SMI ITF MST LÄR PER	<table border="1"> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </table>											Färdigheter	Fv	Fp
Förflyttning Styrkebonus Uthållighet Förlorade UTH	<table border="1"> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </table>													
Namn:	Yrke:													
Ålder:	Längd:													
Vikt:	Utseende:													

STY FYS SMI ITF MST LÄR PER	<table border="1"> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </table>											Färdigheter	Fv	Fp
Förflyttning Styrkebonus Uthållighet Förlorade UTH	<table border="1"> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </table>													
Namn:	Yrke:													
Ålder:	Längd:													
Vikt:	Utseende:													

STY FYS SMI ITF MST LÄR PER	<table border="1"> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </table>											Färdigheter	Fv	Fp
Förflyttning Styrkebonus Uthållighet Förlorade UTH	<table border="1"> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </table>													
Namn:	Yrke:													
Ålder:	Längd:													
Vikt:	Utseende:													

Utrustning:

Vapen	Fv	Skada	Vikt

Rustning Skydd Vikt

Pengar:

Vikt:



Utrustning:

Vapen	Fv	Skada	Vikt

Rustning Skydd Vikt

Pengar:

Vikt:



Utrustning:

Vapen	Fv	Skada	Vikt

Rustning Skydd Vikt

Pengar:

Vikt:



Utrustning:

Vapen	Fv	Skada	Vikt

Rustning Skydd Vikt

Pengar:

Vikt:



"We can dance if we want to, we can leave your friends behind. 'Cause your friends don't dance, and if they don't dance, well they're no friends of mine."

-Men Without Hats: "The Safety Dance"

Johnny plockade fram en kam och ordnade till sitt brylcrème-insmorda hår. Han såg mot de tre färgglatt klädda grabbarna runt honom.

"Vi går in" sade han kallt.

Inne på nattklubben var det fullt med folk. Discokulan i taket splittrade ljuset och skickade det snurrande runt om i det mörka rummet. Innan de fyra kamraterna hunnit långt blev de stoppade av fem kostymklädda män.

"Mr. Schubach uppskattar inte er närvaro här" sade en av dem med hotfull röst.

Johnny skrattade. "Så han sände er för att stoppa oss?"

Människorna runt omkring såg vad som höll på att hända, och de beredde plats för striden som oundvikligen skulle följa. BeeGees' *Stayin' the Night* började precis spelas och Johnny utförde snabbt en snygg piruett framför ledaren för Mr. Schubachs underhuggare. Mannen svarade med att dyka ned i spagat, och snart var striden i full gång. Allt eftersom hans tre kamrater tog upp dansen med en varsin motståndare fann Johnny sig dansandes med två män. Han log och började twista framför den andre mannen, som tveksamt försökte sig på en Elvis-manöver, men såg ganska löjlig ut. Det dröjde inte länge innan han med svansen mellan benen flydde dansgolvet.

Den andre motståndaren visade sig vara mer av en utmaning. En serie snygga hopp fick till och med Johnnys starka självförtroende att naggas i kanterna. Mot slutet var de båda osäkra, men det märktes att den kostymklädde mannen hade övertaget. I ett sista desperat försök grabbade Johnny tag i en kvinnlig åskådare och lyckades med ett otroligt komplicerat lyft. Han log vinnande mot sin motståndare, och med kvinnan fortfarande upplyft på raka armar drev han sin motståndare på flykten. Snart var alla de kostymklädda männen bortjagade och Johnny rättade till sin skinnjacka. Han såg bort mot dörren på andra sidan dansgolvet och dansade över mot den, åtföljd av sina kompanjoner och kvinnornas beundrande blickar.

DISCO FEVER är ett rollspel som utspelar sig under disco-eran i USA på 1960- och 70-talet. Systemet inkluderar inget stridssystem, utan de flesta konflikter löses på ett fredligare, men lika ansträngande och skicklighetskrävande sätt: på dansgolvet. En stor del av handlingen utspelar sig i olika nattklubbar runt om i USA, men dansa kan man göra vart som helst.

DISCO FEVER

REGLER

Vi börjar med reglerna, för att sedan se efter vilka möjligheter till intressanta äventyr detta koncept tillåter.

Attribut

Varje rollperson har sex attribut: Coolhet, Teknik, Ego, Koll, Kropp samt Deg.

Coolhet är ett mått på hur cool rollpersonen är. En rollperson med hög Coolhet har lätt för att förföra det motsatta könet, imponera på andra, snacka sig ur en jobbig situation och andra sociala manövrar.

Teknik är ett mått på hur bra rollpersonen är på att dansa. En rollperson med hög Teknik kan utföra allehanda häftiga danssteg med perfektion, medan en med låg Teknik är ganska bortkommen på dansgolvet.

Ego är ett mått på rollpersonens självförtroende. En rollperson med högt Ego är viljestark och självständig, men vägrar också inse att han kan förlora.

Koll är ett mått på rollpersonens mentala kapacitet. En rollperson med hög Koll har både mycket kunskap och intelligens, och har inga svårigheter med att lista ut komplicerade problem eller veta vem som äger ett stort skivföretag, t ex.

Kropp är ett mått på rollpersonens fysiska kvaliteter. En rollperson med hög Kropp är vältränad och kan hoppa högt, springa fort, slå hårt, o s v.

Deg är ett mått på hur rik rollpersonen är. En rollperson med hög Deg börjar spelet med fler och dyrare ägodelar, och har också större tillgångar, t ex rika föräldrar.



Varje attribut har ett värde mellan 1 och 10, där 5 är det normala värdet. **Varje spelare slår en T10 sex gånger och placerar ut resultaten på de olika attributen.**

När ett attribut skall användas slås en T10 och läggs till attributvärdet. Summan måste vara lika med eller över svårighetsgraden, som bestäms av SL, för att handlingen skall lyckas. 10 är normal svårighetsgrad, medan 12 är svårt och 8 enkelt.

Rollpersonen har även ett antal **Egopoäng, som är lika med 10 plus rollpersonens Ego, multiplicerat med två.** Alltså, om Ego = 4, så är Egopoängen $(10+4)*2 = 28$

Utrustning ges i enighet med rollpersonens Deg. En person med hög Deg startar med mycket saker, och en person med låg Deg startar med få saker. Utrustning kan skrivas på baksidan av rollformuläret.

DANS

Dansen är ett centralt element i DISCO FEVER. Många konflikter som i andra rollspel ofta utmynnar i våld löses här med dans. När två eller flera personer dansar mot varandra så håller de oftast på tills en av sidorna inser att han förlorar. Detta simuleras genom parternas Egopoäng. Om en dansare misslyckas med att utföra en lika häftig dansrörelse (eller "move") som sin motståndare, så förlorar han ett antal Egopoäng, beroende på hur hög Cool motståndaren har. Så här fungerar det i praktiken:

Spelarna som deltar i dansen slår en varsin T10. Den som får högst resultat börjar. Därefter går turodningen medurs (eller moturs, om ni känner för det. Själv bryr jag mig inte ett dugg) runt bordet. När en rollperson får agera väljer spelaren vilken motståndare han vill utmana. Därefter slår han en T10 och lägger till sin Teknik. Sedan slår SL för motståndaren (eller så slår en annan spelare, om dansen är mellan två rollpersoner) och lägger till hans Teknik. Om motståndaren misslyckas med att dansa lika bra som utmanaren, d v s kommer inte upp i en lika hög summa, så får hans ego sig en törn, vilket resulterar i att han **förlorar ett antal Egopoäng, lika med utmanarens Coolhet + 1T10.** Om motståndarens summa är lika med eller högre än utmanarens så händer ingenting. Turen går sedan över till näste person vid spelbordet. När det är SL:s tur utmanar *alla* SLP:er, en i taget, sina motståndare.

När någons Egopoäng når noll har hans ego fått sig en rejäl törn och han klarar inte av att fortsätta dansen. Han är besegrad.

Egopoäng läks med en hastighet av ett poäng i timmen, men alla läks genast efter en natts god sömn.

En person behöver inte utmana samma motståndare varje gång, och man kan utmana en motståndare som redan blivit utmanad, så det går alldeles utmärkt att dansa mot flera motståndare.

Frivilliga regler

"Till the break of dawn" - regeln

Om SL vill kan han hålla reda på hur många rundor (d v s varv runt bordet) som striden har pågått. Om dessa

överstiger någon dansares värde i Kropp blir denne trött och får -1 i Teknik så länge striden varar. Om rundorna överstiger $[Kropp*2]$ så får han -2, o s v.

"We meet again" - regeln

Om en rollperson möter en motståndare han blivit besegrad av tidigare så minskar hans Egopoäng med 5 på en gång, eftersom hans självförtroende är lägre. Dessa fem läker direkt efter dansen, och tar alltså inte fem timmar extra att få tillbaka, men *endast om rollpersonen vinner dansen.* Om rollpersonen förlorar tar de lika lång tid på sig att läka som vanligt. Om SL känner sig sadistisk kan han avgöra att rollpersonerna får ännu värre modifieringar om de blivit besegrade flera gånger av samma motståndare.

"Kläderna gör mannen" - regeln

Om SL vill kan han ge bonus på Coolhet för vissa pryglar. En rosa Cadillac, t ex, kan ge bonus när man försöker raggas från den. Ett par glittriga plåtåskor kan ge plus på Coolhet, men minus på Teknik, eftersom de försvårar balanshållningen. Sådana föremål bör endast ges till rollpersoner med hög Deg från början, men vem som helst kan ju få tag på dem senare i spelet.

"Rysk Roulette" - regeln

Om en spelare vill kan han låta sin rollperson satsa allt i ett desperat försök och utföra en riktigt snygg manöver som egentligen är för svår för honom. Om han gör detta slår han 1T10-5 och adderar resultatet till sin Teknik innan han utför sin manöver. Detta kan **endast utföras i försvar**, man kan alltså inte göra detta för att utmana en motståndare. Regeln är tänkt som en sista utväg för att klara sig mot ett svårt anfall.



SPELET

DISCO FEVER utspelar sig som skrivet i USA på 60- eller 70-talet (välj själv). Utsvängda byxor, färgglada kläder och discokolor tillhör denna era. Rollpersonerna spelar kanske skolungdomar som spenderar sina kvällar på nattklubbarna i staden. De kan hamna i trubbel med lokala kriminalsyndikat, de kanske vill se till att skolans snyggaste tjej gör slut med skolans populäraste kille, eller de kanske är på jakt efter tillräckligt med pengar för att köpa en riktig "Grease Lightning", genom att vinna danstävlingar. Annars kanske rollpersonerna är en popgrupp som försöker dansa sig fram till ett skivkontrakt, eller nattklubsägare som försöker bli kvitt den senaste nattklubben som öppnat i stan, med dubbelt så hög budget som de andra tillsammans.

Inspiration kan hämtas t ex från filmerna *Grease* och *Saturday Night Fever* eller vissa avsnitt av TV-serien *That 70's Show*.

Ha kul, och minns BeeGees' odödliga ord:

"Ah, ah, ah, ah, stayin' the night, stayin' the night"



Elmsund är ett rollspel skapat med tanken att man inte ska behöva kolla i massa tabeller och slå tusentals tärningar, det är mer gjort för att verkligen spelas i världen och leva sig in i sin rollperson. Därför är det att föredra om man pratar så lite som möjligt om icke spelrelaterade saker. Det är ett fantasy rollspel men det påminner inte så mycket om dagens populära rollspel med Alver, dvärgar och troll. Istället så befolkas Elmsund och världen Surridana av olika skogsdjur såsom möss, illrar och även en och annan panda. Tiden kan variera och man behöver inte ha ett färdigt äventyr utan kan bara sätta igång att spela och se vad som händer. Reglerna och allt annat här nedanför är det bara bra om både RPs och SL läser.

Alla regler funkar i stort sett likadant, genom att enbart använda sig av en tio sidig tärning så får man se om man lyckas eller inte lyckas med sin handling eller om man skadar sin motståndare eller ej.

Handlingar

Alla handlingar fungerar på det sättet att om man till exempel ska gömma sig så slår man ett slag med T10 och ser ifall resultatet är lägre än sin egenskap, i det här fallet Rörlighet. Om man får 0 så slår man om med skillnaden att man delar resultatet och avrundar uppåt alltså om man får en etta så delar man det (0,5) och avrundar uppåt så att det blir 1 osv. Om slaget blir lägre har man alltså lyckats och kan utföra handlingen. Om man misslyckas får man vara snäll och vänta till sin nästa tur.

Rollpersonen

Innan man börjar spela så bör spelgruppen samlas tillsammans och skapa rollpersonerna. Först väljer man namn och art. Namnet bör hänga ihop med arten och yrket eller utseendet till exempel Emanuel Mus eller Baydr den store osv. Man kan vara dom flesta djur som passar och jag ska lista några av dom vanligaste efter den här texten. Sin rollpersons värden är inte svåra att räkna ut. Man väljer ett djur och kollar på dess värden och slår sedan en T10, man dividerar talet och avrundar uppåt och talet man får fram får man lägga till på sin rollpersons värden, under spelledarens uppsyn så att man inte får en konstig rollperson till exempel en näbbmuss som har större i storlek och styrka än kompisens grävling. Talet man får fram får förstas delas upp och läggs på olika saker. Max värdet man kan ha är 8. Värdet höjs med 1 om du har utfört 3 lyckade handlingar i rad med det värdet. (Undantag för Närstrid som höjs 1 varje gång man dödar någon.)

Djur:

Mus; Storlek 3, Närstrid 4, Rörlighet 7, Intelligens 6, Hörsel 8, Syn 7.
Iller; Storlek 4, Närstrid 5, Rörlighet 7, Intelligens 5, Hörsel 8, Syn 6.
Igelkott; Storlek 5, Närstrid 4, Rörlighet 6, Intelligens 5, Hörsel 6, Syn 6.
Grävling; Storlek 8, Närstrid 7, Rörlighet 2, Intelligens 6, Hörsel 6, Syn 6.
Vessla; Storlek 4, Närstrid 5, Rörlighet 7, Intelligens 4, Hörsel 8, Syn 7.
Råtta; Storlek 3, Närstrid 6, Rörlighet 7, Intelligens 5, Hörsel 7, Syn 6.
Sork; Storlek 4, Närstrid 3, Rörlighet 6, Intelligens 7, Hörsel 6, Syn 6.
Näbbmus; Storlek 1, Närstrid 3, Rörlighet 8, Intelligens 3, Hörsel 8, Syn 8.
Panda; Storlek 7, närstrid 7, Rörlighet 4, Intelligens 4, Hörsel 6, Syn 6.
Gris; Storlek 6, Närstrid 6, Rörlighet 4, Intelligens 6, Hörsel 7, Syn 7.
Utter; Storlek 5, Närstrid 7, Rörlighet 7, Intelligens 5, Hörsel 6, Syn 6.
Bäver; Storlek 5, Närstrid 5, Rörlighet 7, Intelligens 6, Hörsel 7, Syn 7.
Kanin; Storlek 6, Närstrid 6, Rörlighet 7, Intelligens 4, Hörsel 7, Syn 4.

Du kan såklart lägga till egna djur på listan om du vill.

Strid

Strid avgörs på det sättet att var man som slåss (SL om det är en SLF slår varsin T10, sedan så kollar man vad man har för värde i färdighet närstrid och så räknar man ut skillnaden mellan dom två värdena och adderar summan till han som har mest, allt för att visa att den parten är skickligare i närstrid. Jag ger ett exempel: Illern Cludd slåss med Vesslan krokis. Dom kollar först vad dom har i närstrid och det är 6 för Cludd och 4 för Krokis, det blir alltså $6-4=2$. Dom slår sedan en T10 varsin gång. Cludd får 6 och Krokis får 7 men eftersom Cludd hade bättre värde i närstrid så adderar han skillnaden mellan dom två kombattanternas värden (2 alltså) och då blir slutställningen 8 för Cluc och 7 för Krokis. Cludd vinner!

För att räkna ut hur mycket man tål i skada innan man dör så tar man färdigheten styrka och multiplicerar med 2, nu har man fått fram sida skadepoäng. Dom representeras av ett visst antal rutor. För varje gång du blir träffad kryssar du i en ruta och när alla rutor är ifyllda så är du död.

Att skjuta på avstånd är inte så vanligt i världen Surridana där Elmsund utspelar sig i men om man nu skulle vilja och om RP fick tag på en pilbåge eller dyligt så löses det på det tämligen enkla sättet att man jämför sin egen närstrid mot målets rörlighet. Om man lyckas så slår man ett slag med en T10 mot färdigheten Närstrid och om det lyckas så gör man en ruta i skada, om målet är längre än 30 meter bo så tar det två träffar innan man gör någon skada.

Man kan även ha en sköld och om man utför ett lyckat slag mot färdigheten närstrid så lyckas man parera projektilen som skjuts mot e under förutsättningarna att den sköts från längre än 20 meter bort. I närstrid gör skölden så att motståndaren måste lyckas at få in 2 träffar innan man tar en ruta i skada.

Rollpersonerna börjar med varsin kniv och kan sedan köpa andra vapen. Här följer en kort lista med olika vapen:

Kniv 1-handsfattat vapen, 3 silver mynt.
2-handsfattat vapen, 1- i rörlighet, gör 2 rutor skada, 1 guld mynt.
Spjut, kan välja att hålla motståndaren på avstånd, ingen skada utdel från båda parterna trots lyckade attacker, 7 silver mynt.
Sköld, 1 guldmünt.
Pilbåge, längd = storlek x 10m, 7 silvermynt (med 20 pilar).
Långbåge. Längd = storlek x 15m, 1 guldmünt.
Slunga, längd = storlek x 10m, 5 silvermynt (med 50 stenar).
Spjut, längd = storlek x 5m, kan plockas upp igen och användas till närstrid, 7 silver mynt.



Världen

Lord Fluffos rike består av allting innanför ringmuren. Det vill säga Elmsund, Dechar, Fluffborgen och allting däremellan. I hela riket så pratas det allmänna språket.

Elmsund har fått sitt namn för att det ligger precis vid ett sund och vid Elmflodens mynning ut i Västerhavet. Stilen på husen är väldigt skiftande men det vanligaste är att undervåningen är byggd av sten och övervåningen av trä. Det är väldigt svårt att räkna stadens invånare, men man uppskattar antalet till över 100 000. Fluffborgen ligger ute på halvön väster om Elmsund. Det var Lord Fluffos far som byggde den som militäranläggning. Den figurerar också som försvarsanläggning om Pandorna från ön skulle attackera.

De flesta soldaterna är möss eller harar. Grävlingar tas oftast in som kaptenar på grund av deras naturliga styrka och brutalitet i strid. Grävlingar är också kända som kloka djur.

Dechar ligger i den södra delen av Lord Fluffos rike. Staden ligger precis vid ringmuren och har en stor och kraftig port ut ur det lilla riket. Staden ligger precis i början av södra öknen och därför bär de som bor där oftast långa kappor med huva för att skydda mot sandstormar. De viktigaste näringsgrenarna för området är fiske och jordbruk. Det kryllar av fisk i väster havet och nästan var 3 av allmogen arbetar inom fisket. Man brukar fiska mindre fisk såsom sillar och ansjovis men även Torsk är populärt och Lax anses vara en delikatess.

Jordbrukarna odlar det mesta, allting från potatis till vindruvor.

Lord Fluffo har suttit vid makten nu i ca 60 av sina 85 levnadsår. Det har varit Fluffo släkten som regerat i Elmsund med omgivning sedan Elmsund grundades. Det grundades faktiskt av Lord Fluffo I. Hans råd eller riksdag består av 22 ämbetsmän och han själv så hela rådet blir alltså 23. Mest för att 23 är ett ojämnt nummer så när man röstar så måste någon vinna. Man röstar mest om mindre frågor såsom att till exempel hämta virke från Stormskogen till att bygga hus och rekrytering av soldater osv.

Valutan är följande: kopparmynt, silvermynt (10 kopparmynt) och guldmynt (10 silver mynt). Alla RPs börjar med en pung med 20 silvermynt vardera. Allting i Elmsund är förhållandevis billigt och man kan få ett rum på ett värdshus för ca 15 silvermynt.



Speltips

Som sagt så behöver inte spelledaren sitta hela dagen innan och knäpa på ett äventyr utan Elmsund är gjort att spelas utan speciella förberedelser. Vad som händer under spelomgången är helt upp till er som ska spela men här kommer några förslag på tänkbara äventyr, OBS! Spelarna bör inte läsa det som står nedan tills nästa huvudrubrik.



- RPs kan träffa en mystisk filur på ett värdshus som vill att dom ska ta tillbaka något som han/hon tappat.
- En familjefejd är i fullgång, RPs dras in i het luften. Hur ska det sluta?
- En RP hittar ett smycke som han behåller men anar inte att där inne finns hemiska krafter som nu har väckts till liv.
- En lönnmördare sprider terror i staden, RPs måste hitta honom, men är det jägarna som blir dom jagade?

Tack till

Jonas "Quadrante" Lidström
Kristoffer "illern" Holmen
David "Fhuryus" Helander
Mika "Faehrengaut" Keskitalo

Övrigt

Elmsund är Skapat av Jonas "MrFantastic" Berntsson.
Illustrationer av Jonas "Quadrante" Lidström.
Kapitlet "Världen" är taget ur det nästan klarskrivna Elmsund häftet.

© 2003-05-26 Jonas Berntsson

Elmsund *Cite*

Beskrivning: _____

Kappsäck: _____

Penningapung: _____

Vapen (räckvidd) _____



- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|----------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Namn: _____ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Djur : _____ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Storlek Rörlighet _____ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Intelligens Syn _____ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Närstrid Hörsel _____ |

Elmsund *Cite*

Beskrivning: _____

Kappsäck: _____

Penningapung: _____

Vapen (räckvidd) _____



- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|----------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Namn: _____ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Djur : _____ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Storlek Rörlighet _____ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Intelligens Syn _____ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Närstrid Hörsel _____ |

Elmsund *Cite*

Beskrivning: _____

Kappsäck: _____

Penningapung: _____

Vapen (räckvidd) _____



- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|----------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Namn: _____ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Djur : _____ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Storlek Rörlighet _____ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Intelligens Syn _____ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Närstrid Hörsel _____ |

Elmsund *Cite*

Beskrivning: _____

Kappsäck: _____

Penningapung: _____

Vapen (räckvidd) _____



- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|----------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Namn: _____ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Djur : _____ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Storlek Rörlighet _____ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Intelligens Syn _____ |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Närstrid Hörsel _____ |

EN GÅNG VAR JAG HEL

Ett dogmarollspel av Kalle ”Dnalar” Bergman

Introduktion

Vi satt på verandan till en förfallen villa. Det var Månen, jag och Tidvattnets dotter, den sista så skön att det värkte i min själ. Från vår position högt upp på kullen kunde vi se ner över hela den väldiga staden. I skymningsljuset kastade höghusen långa skuggor, och här och var kunde ljusen från tidiga kvällseldar skönjas. Ingen av oss sa någonting, men när Månens kropp steg upp ovanför horisonten började Månen sprida ett svagt sken omkring sig, och när mörkret så småningom föll över oss lyste han upp vår veranda. Till slut somnade de andra två. Själv höll jag mig vakent och stirrade ut i mörkret. Natten, det är jag, och mörkret var min kropp en gång, även om jag nu förlorat den.

På den gamla tiden var jag jämt på vandring, jagande dagen och svepande min stjärntäckta slöja efter mig. Jag visste inget annat och skulle inte ha velat något annat om jag hade vetat det. Att se solen fly undan framför mig och känna mörkret breda ut sig bakom mig var den största tillfredsställelse jag visste. Jag trodde det skulle vara för evigt, men så kom den natt då mitt mörker lystes upp av människornas eld långt nedanför mig. Ljusken genomkorsade natten. När de hade slocknat sänkte jag mig ned mot jorden ya, alltjämt springande, släpande slöjan efter mig, för att se vad som skett. Det var då, när mina fötter rörde vid jorden, som jag snubblade, och slöjan fortsatte att svepa fram ovanför mitt huvud.

Jag försökte fånga den, och det gjorde jag också, men jag kunde inte komma över chocken av att ha tappat den, så jag snubblade igen, och den här gången låg jag kvar. Jag stirrade på slöjan som fortsatte bort, stirrade på solens sista strålar som försvann medan mörkret omgav mig. Där satt jag länge och väntade, tills dagen kom, och jag för första gången såg solens strålgång på allvar.

Bakgrund

I alla tider har människor haft en tendens att se naturfenomen som besjälade. Även i vår moderna tid talar vi gärna om ”moder natur”, och vårt språk är fyllt av rasande stormar, milda regn och lekfulla vindar. Eftersom människorna är universums käraste barn, har det i alla tider valt att forma sig efter våra önskemål. Medan människorna ännu levde fanns det alltså verkligen en moder jord, en enorm kvinna som födde allt levande, det fanns en kung Triton som styrde vågorna och en namnlös stormgud som rullade fram över slätterna och drev molnen framför sig som boskap. De var alla personer, men de saknade fri vilja, för de var bundna till de naturfenomen de styrde.

Sedan dog människan. Hon utplånade sig själv i ett fasansfullt krig, som nyttjade sig av bomber som dödade folk men lämnade kvar hus. När hon gjorde det, så behövde universum inte längre personer som styrde naturlagarna för att människor skulle acceptera dem. Naturen kunde styra sig själv, och gudarna blev befriade från sitt kall, det enda de kände till.

I ”En gång var jag hel” spelar du en av dessa naturkrafter. Du lever tillsammans med andra naturkrafter likt dig i en öde värld. Eftersom

ni är skapade av människor betar ni er i grund och botten som människor, men **ni är dåliga på det**, eftersom ni aldrig har fått träna. Ni vet föga om teknologi, om hur man skapar samhällen och **lever tillsammans** med andra, men är samtidigt oerfarna av **krig och konflikter**. Ni längtar alla tillbaka till gamla tider och att **få återförenas med era kroppar**, men samtidigt är många av er fyllda av **nyfikenhet** inför den nya värld som står framför er och de nya upplevelser som fyller era kroppar, såsom ilska och glädje, hat och **kärlek**. Till er hjälp för att utforska er nya värld har ni kvar lite av kontrollen över de element ni brukade råda över. Kontrollen är inte lika stark som i gamla dar (då den var total), men eftersom ni nu har begåvats med fri vilja så är ni mer flexibla i erat användande av krafterna.

Kampanj

Rollspel i ”En gång var jag hel” är nästan som rollspel i vilken postapokalyptisk värld som helst. Det finns inget samhälle, den starkes lag råder, och världen är i ruiner. Skillnaden ligger i rollpersonernas övernaturliga egenskaper, och det är allt övernaturligt som finns i världen. Det finns inga sagoväsen eller monster. Temat i en normal kampanj i ”En gång var jag hel” kommer att vara ganska lågmält och fokusera på teman som överlevnad, utforskning, social interaktion och konflikter mellan individer. Det övergripande temat är förstås de identitetsproblem som rollpersonernas sort upplever, samt deras försök att få förståelse för den nya värld de befinner sig i.

Naturkrafter är nyckfulla och har svårt med den sociala interaktion de först nyligen tvingats uppleva. De tenderar att agera på ganska märkliga sätt, ofta överdrivet men aldrig förutsägbart. Deras mål är inte alltid lättbegripliga för en människa; de kan vara kvarlevor av naturkraftens gamla liv då hans uppgift var hans enda mål. Deras temperament är lika nyckfulla som människor anser naturkrafter vara, och inte sällan ganska främmande för vårt sätt att tänka, men tittar man djupt inne i dem så ser man att de har samma grundläggande drivkrafter som alla människor.

Rollperson

Den viktigaste delen av en naturkrafts identitet är hans **Kropp**, det vill säga vilken aspekt av naturen han brukade styra. Det kan vara svårt att komma på vilket Kropp du skall ha, men introduktionsberättelsen kan kanske ge dig tips. Du kan ta de naturkrafter som berättelsens huvudpersoner har (till exempel månen, natten, dagen, stormen eller tidvattnet), vilket dock inte betyder att du måste göra din rollperson likadan som berättelsens personer. Du kanske vill spela natten, men göra den till en kvinna som, förälskad i dagen, jagade efter honom utan att någonsin komma ikapp honom och drog sitt svarta hår efter sig. Det går bra, introduktionsberättelsens figurer är bara exempel.

Du kan också vilja komma på vilken kropp du ska ha på egen hand. Då bör du tänka på följande saker:

- Din Kropp är generell. Du personifierar inte ett specifikt träd, du personifierar **skogen** som fenomen.

- För din egen skull, välj helst något som inte bara är, (till exempel berg), utan en **process** (t.ex. bergskedjeveckling) eller något som faktiskt **gör något** (till exempel vulkaner). På så sätt blir det lättare att tänka ut vilka magiska krafter du skall ha.
- Du måste komma på ett sätt på vilket din kontroll över din Kropp tar sig uttryck. Veckar du bergskedjan genom att knyckla ihop den med händerna eller räcker det med att du andas på den. Detta är mest en smaksak.
- Det kan inte finnas två rollpersoner med samma Kropp.

Rollpersonen är övernaturlig på alla sätt och vis, men han har ett antal saker gemensamt med människan. Nedan listas vilka egenskaper rollpersonen delar med människan, och vilka han inte delar.

- Rollpersonen kan bli dödad av fysisk skada
- Rollpersonen kan ha samlag och få barn (mer om det nedan), men det sker sällan.
- Rollpersonen kan inte bli sjuk
- Om rollpersonens kropp har med vatten eller levande varelser att göra, kan han bli förgiftad. Annars inte.
- Rollpersonen kan åldras, men gör det långsamt.

Om rollpersonen vill, kan han spela en avkomma mellan två andra naturkrafter. Sådana finns det väldigt få av. De får krafter från både mor och far, men är föga mäktiga (Kraft börjar på 2 och kan inte höjas). De saknar de identitetsproblem som vanliga naturkrafter har, men får stå ut med att omgivningen betraktar dem som avvikelser från naturens ordning. De har oftast ganska fantasilösa namn. ”Tidvattnets dotter” är ett bra exempel.

När du har utvecklat ditt rollpersonskoncept på det här viset ska du avgöra dina speldata. Det viktigaste av dina speldata är din **Kraft**. Förutom din kraft har du 5 **Förmågor**, som du använder för såväl övernaturliga som normala handlingar. Dina **Förmågor** börjar också på 5, och du kan sänka en av den ett steg för att öka en annan med ett steg. För att höja din Kraft ett steg måste du sänka en **Förmåga** med **två** steg, och då får du dessutom en nivå i **Nostalgi**, som är det tredje av dina värden och som börjar på noll. Nostalgi är dåligt att ha, och du kan läsa mer om det i kapitlet ”krafter”. Du kan inte höja din Kraft om du är barn till två naturkrafter.

Dina **Förmågor** är som följer:

Tuffhet: Ju tuffare du är, desto farligare är du i en stridsituation. En rollperson med hög Tuffhet kan vara en skicklig slagskämpe, eller bara stor och stark.

Rörlighet: En rollperson med mycket i Rörlighet är snabb och har goda reflexer. Han är vig, har bra balans och är allmänt akrobatisk.

Trevlighet: Trevlighet mäter hur bra en rollperson kommer överens med sin omgivning

Uppmärksamhet: Mäter hur skicklig rollpersonen är på att upptäcka saker, och på

att hitta bra ställen att gömma saker från andra.

Händighet: En händig rollperson är bra på att arbeta med händerna och att bygga saker.

Den fjärde sortens speldata heter **Specialiseringar** och kan omfatta vilket skicklighetsområde som helst. De är binära; antingen har du dem eller inte, och du får välja tre stycken vid spelets början. Det enda krav som finns är att de ska vara ganska smala, ungefär som en färdighet i ett vanligt rollspel (de kan vara smalare och är då i motsvarande grad djupare) samt att de inte ska vara övernaturliga eller speciellt konstruerade för att ge fördelar när du använder dina krafter.

Att göra saker

Alla skalor i "En gång var jag hel" är logaritmiska. Fem steg uppåt betyder en fördubbling av förmågan.

Alla dina handlingar avgörs genom slag mot någon av dina Förmågor. Slaget utförs genom att du slår 1T10 och lägger till din Förmågas värde. Om en av dina Specialiseringar passar in på handlingen ifråga, får du slå din tärning två gånger och välja det resultat som passar bäst. För att handlingen skall lyckas, måste du uppnå en Svårighetsgrad som i normalfall är 10. I tävlingsituationer kan två tävlande slå var sitt slag, där den med bäst resultat vinner (lika innebär oavgjort eller, om dylikt är omöjligt, omslag). Detta kallas **Tävlingslag**.

I (icke-magisk) strid slås ett tävlingslag för de inblandades Tuffhet. Den som vinner slaget vinner även striden, och får bestämma vad som ska hända med motståndaren (man kan dock inte döda motståndaren utan magi). Om någon slåss mot flera motståndare skall ett separat motståndslag slås för varje motståndare. Det räcker med att en motståndare vinner för att man skall bli besegrad.

Skada

Vinner man en strid kan man "skada" en motståndare. Man slår då 1T10, och subtraherar resultatet från motståndarens Tuffhet (som kan gå under noll). Minskningen är endast temporär. Den skadade återfår 5 nivåer Tuffhet efter en natts sömn.

Ordinära naturföreteelser kan skada en rollperson på samma sätt. Fall, blixnar, kvävning och dylikt är alla exempel på saker som kan skada en naturkraft. Företeelser som är direkt knutna till den naturkraft rollpersonen personifierar kan inte skada honom. Andra företeelser ger skada motsvarande 1T10 plus ett passande skadevärde. För att rollpersonen skall dö krävs att en enskild skada överstiger 30. Rollpersonen kan inte nötas ned tills han dör. Blir rollpersonen förgiftad är detta undantaget till regeln.

Krafter

Det är dags att prata lite om din rollpersons övernaturliga krafter. Rollpersonen har en Kropp, som är den fysiska manifestationen av den naturkraft hon representerar. Solens Kropp är alltså själva den glödande bollen på himlen. Rollpersonen kan generellt påverka allt som har med sin Kropp att göra. Vissa saker kan hon automatiskt och de påverkar bara henne själv. Månen, Solen, Vinden och

dylika himlafenomen kan till exempel flyga. Månen, Solen och Stjärnorna kan lysa. Tidvattnet, Vågorna och Havet kan simma ohindrat och andas i vattnet. Vulkanismen kan vandra genom lava och så vidare. Detta sker automatiskt utan regelinblandning.

Vidare kan du utföra handlingar som snabbar upp eller saktar ned din Kropps naturliga rörelser. Natten kan alltså få skymningen att komma kvickare, eller hålla den tillbaka. Detta kräver helt enkelt ett slag för Kraft. Det finns ingen begränsande faktor: misslyckas slaget så får du helt enkelt inte slå om, utan måste lösa problemet som du försökte lösa genom dina krafter på ett annat sätt. Först när du står inför ett nytt problem kan du få försöka igen. Svårighetsgraden för den här typen av handlingar beror på hur ordentlig du vill att hastighetsförändringen skall vara. Vill du halvera eller fördubbla hastigheten är Svårighetsgraden 8. Vill du snabba upp eller sakta ned den rejält, säg 10 gånger, är Svårighetsgraden 10. 100 gångers ökad eller minskad hastighet ger en svårighetsgrad på 12, och vill du få till ett absolut stopp eller direkt hoppa framåt i tiden till en viss punkt är svårighetsgraden 15. Är företeelsen icke-cyklisk, till exempel Bergskedjeveckling (som ju inte upprepas i förutsägbara cykler), skall +2 läggas till Svårighetsgraden. Handlingar som inte är för omvälvande och som inte utförs i syfte att lösa ett visst problem utan bara för stämningens skull, kan lyckas automatiskt. Om en konflikt skulle uppstå (dagen försöker skynda på morgonen, medan natten försöker hålla kvar mörkret, eller vice versa) slås ett motståndslag mellan de inblandades Kraft. Oförutsägbara krafter, till exempel väderfenomen, kan inte förutsägas med denna teknik; endast snabbas upp.

Slutligen kan du använda dina krafter till lite vad som helst som är löst bundet till din Kropp. Dylika handlingar utgår från dina Förmågor, till vilket din Kraft adderas. Den normala Svårighetsgraden är 15. Vilka handlingar som kan utföras är lite upp till spelarnas fantasi och spelledarens goda omdöme, men här kommer förslag och exempel sorterade efter Förmåga.

Tuffhet: används vid kraftdueller, det enda sättet för naturkrafter att döda varandra. Fungerar som vanlig strid, men Kraft läggs till slagen. Vinnaren utplånar förloraren i en uppvisning av råa naturkrafter, men får själv skada motsvarande 15+(motståndarens resultat på tärningen plus dennes Kraft (ej Tuffhet)) och kan alltså själv stryka med i farten. Exakt vad som sker i duellen är upp till spelare och spelledare.

Rörlighet: med Rörlighet kan man låta sin mänskliga kropp anta några av sin Kropps egenskaper. Natten kan förvandla sig till en mörk skugga, Regnet kan bli blöt och Ogreppbar, Solen stor och varm.

Trevlighet: med Trevlighet kan man konversera med sin Kropp och ställa frågor, för att få reda på information som rör Kroppen. Tidvattnet kan fråga sin Kropp om den spolat upp något intressant på stranden på sistone, Skogen var hennes Kropp hört viskas bland skogens djur. Väderfenomen och himlakroppar tenderar att ha ganska god utsikt, men å andra sidan lägger de oftast inte märke till småsaker. Speciellt Solen och Himlen har bra översikt men dålig detaljkunskap.

Uppmärksamhet: Uppmärksamhet kan användas för att få information om vad som händer med ens Kropp, vad som hänt och

vad som kommer att hända. Sandstormen kan få information om var hans Kropp kommer att dyka upp närmast, Djuphavsfiskarnas herre om hur de fiskar som utgör hans Kropp har det. Många fenomen, till exempel Dagen och Natten, utsätts inte för så stora förändringar och behöver inte bry sig så mycket om detta.

Händighet: Händighet används i kreativt syfte, för att skapa saker som har med din Kropp att göra. Stormen kan skapa stormar, Regnet regn, Natten mörker, Dagen ljus och så vidare. Observera att cykliska Naturkrafter inte kan använda denna kraft för att direkt få till stånd ett visst stadium i cykeln. Natten kan temporärt nedsänka ett rum i mörker, men för att bringa natten måste han använda vanlig uppsnabbning.

Som du märker kommer vissa rollpersoner att ha mer användning av vissa Förmågor. Det är helt i sin ordning; olika rollpersoner ska kunna göra olika saker beroende på vilken Kropp de har. Det kan dock innebära att en spelare uppmuntras till att höja Förmågor som han egentligen inte vill ha, för att kunna utnyttja sina krafter bättre. Detta bör inte uppmuntras; be istället spelaren att visualisera sig hur han hade tänkt att hans krafter skulle fungera ihop med de Förmågor han vill prioritera, och justera ovanstående beskrivningar därefter.

Nostalgi mäts som två spelvärden; Grundnostalgi (som är densamma som din kraft minus fem) samt den tillfälliga Nostalgin. När man använder sina Förmågor för att påverka sin Kropp får man en poäng tillfällig Nostalgi. Ens sammanlagda Nostalgi mäter i princip hur mycket man längtar tillbaks till de gamla dagarna. Regelmässigt får det följande effekter:

10 eller mer nostalgi: var gång man står inför ett problem måste man slå ett slag för Nostalgi, svårighetsgrad 15, och **misslyckas**, för att påverka sina krafter för att lösa det (och kanske få ännu mer Nostalgi). Man aktiverar även eventuella gratis effekter (svävning, självlysande kropp).

15 eller mer Nostalgi: ens mänskliga kropp börjar förlora sin mänsklighet och antar drag av sin Kropp. +1 på alla slag för att använda krafter som använder sig av Rörlighet, och ytterligare +1 för varje extra nivå.

20 Nostalgi: oförmögen att längre acceptera att man är åtskild från ens kropp, och utan möjlighet att förenas med den, så gör man det näst bästa och löses upp.

Nostalgi leder dessutom till personlighetsförändringar. Detta märks vid fem tillfälliga nostalgipoäng och blir därefter allvarligare, men rollpersoner med permanent nostalgi är alltid lite tokiga. Personlighetsförändringarna kan ta sig uttryck i arrogans, dödsförakt, oberäkneligt humör och att man plötsligt blir förbannad på personer man normalt tycker om. Man antar också personlighetsdrag som traditionellt associerats med sin Kropp.

Efter en natts sömn försvinner fem Nostalgipoäng.

"En gång var jag hel" är Copyright © 2003 Kalle Bergman. Tack till Yassilus för korrläsning och kommentarer, och till troberg såklart.

En gång var jag hel- rollformulär		
Namn/Kropp:		
Tuffhet:		Specialiseringar:
Rörlighet:		
Trevlighet:		
Uppmärksamhet:		
Händighet:		
Kraft:		
Nostalgi		
Grund	Tillfällig	Total
<input type="text"/>	plus <input type="text"/>	blir <input type="text"/>
Skada		
Copyright © Kalle Bergman		

En gång var jag hel- rollformulär		
Namn/Kropp:		
Tuffhet:		Specialiseringar:
Rörlighet:		
Trevlighet:		
Uppmärksamhet:		
Händighet:		
Kraft:		
Nostalgi		
Grund	Tillfällig	Total
<input type="text"/>	plus <input type="text"/>	blir <input type="text"/>
Skada		
Copyright © Kalle Bergman		

En gång var jag hel- rollformulär		
Namn/Kropp:		
Tuffhet:		Specialiseringar:
Rörlighet:		
Trevlighet:		
Uppmärksamhet:		
Händighet:		
Kraft:		
Nostalgi		
Grund	Tillfällig	Total
<input type="text"/>	plus <input type="text"/>	blir <input type="text"/>
Skada		
Copyright © Kalle Bergman		

En gång var jag hel- rollformulär		
Namn/Kropp:		
Tuffhet:		Specialiseringar:
Rörlighet:		
Trevlighet:		
Uppmärksamhet:		
Händighet:		
Kraft:		
Nostalgi		
Grund	Tillfällig	Total
<input type="text"/>	plus <input type="text"/>	blir <input type="text"/>
Skada		
Copyright © Kalle Bergman		

Fabeljazz

-- ett dogmarollspel av Svante Landgraf (Dimfrost) --

Ljud. Metropolis är fyllt av ljud, från gatunivåernas folkmyller och underjordens maskinhallar till skyskrapornas översta toppar som tävlar med molnen. Knattret från terminalerna på kontoren, dånet från ångturbinerna i fabriker och ombord på zeppelinarna, sorlet från de myllrande människomassorna, tjuven från trafikpolisernas autogyros, brummandet från bensinbilarna, puffandet och visslingarna från pendeltågen på deras banor högt uppe mellan husen eller nedsänkta under marknivån, surrandet från elledningar och kuggjul. Och överallt spelas det jazz, den nya musikstilen som tagit staden med storm: på klubbar, på fester, i tunnelbanan, på gatorna, på gångbroar mellan skyskraporna och ombord på zeppelinarna. Större eller mindre hemmagjorda eller virtuost framställda instrument, men alltid med samma känsla. Metropolis pulserar av jazz, det är stadens livsnerv och själ, och ingen kan lämnas oberörd. De populäraste banden börjar åtnjuta en ännu trevande stjärnstatus, med inbjudan till societetens fester och en gnutta glamour.

Staden befolkas av en mångfald olika djur. Koalor och ugglor spelar jazz i tunnelbanan. Uppblåsta lejon och snorkiga örnar intrigerar tillsammans med militärkommandots vargar på glamorösa fester (naturligtvis med jazzande apor i bakgrunden) eller i tordsalar med utsikt över stadens taggiga siluett. Maffiavesslor konspirerar med revolutionära hundar på skumma jazzklubbar, bevakade av råbarkade gorillor med maskingevär. Societetens katter och hyenor åker i blanka limosiner över broar högt över marknivån. Björnar reparerar zeppelinarna som för in varor från hela världen till stadens basarer och torg. Elefanter och ugglor gör märkliga upptäckter i laboratorier och på universitet.

Men allt är inte frid och fröjd, utvecklingsoptimism och framtidstro: nej, det finns hotande moln vid horisonten, en dov känsla av ofärdstider och stundande undergång ligger i luften. Någoting är på gång, något stort och hemskt, men ingen vet riktigt vad. Det smids dolska planer i underjordiska gallerier och på hemliga styrelsemöten, och ingen vet var det kommer att sluta.

Regler

Grundmekaniken är $1t6 + \text{grundegenskap} \geq \text{svårighetsgrad}$, där grundegenskaperna ligger på en skala mellan 1 (på gränsen till handikappad) och 6 (övermänsklig), och där 1 och 6 är väldigt ovanliga värden. Normalsvårt är 7. Det finns fyra grundegenskaper: Stil (som täcker upp sådana saker som utstrålning, ledaregenskaper och liknande, men kanske främst visar hur "inne" man är och hur bra man är på att spela jazz), Fysik (styrka och tålighet), Vighet (alla former av smidighet) och Intelligens (alla former av intellektuell kapacitet, och lite till).

Dessutom finns det ett gäng färdigheter. Färdigheter mäts i tre steg, "0", "+1" och "+2". Om man är tränad i en färdighet har man normalt nivå 0, som då inte skrivs ut. Jazzugglan i tunnelbanan har färdigheten Spela Jazz (eller kanske Jamma, eller Jazza, eller liknande. Hitta gärna på egna benämningar, allt blir mycket

roligare då), helt enkelt. Om man är extra skicklig kan man ha +1, och i vissa fall +2. Stadens president har Politik +2, och en beryktad elefantklarinetist har Spela Jazz +1. Bonusen läggs till färdighetslaget.

Exempel: Orangutangen Max ska spela ett improviserat saxofonsolo på en finare tillställning. Max har Spela Jazz +1 och Stil 4 (och Spela Jazz baseras naturligtvis på Stil). Handlingen anses vara normalsvårt (om det inte finns exceptionella omständigheter är allt normalsvårt, för att spelet ska flyta bra), dvs. svårigheten är 7. För att lyckas ska alltså Max slå $1t6+4+1 \geq 7$, och alltså lyckas han om han slår 2 eller högre.

Om någon försöker utföra en handling utan att ha motsvarande färdighet blir det lite knepigare. Antingen är det omöjligt att utföra handlingen (om man inte har Teknik går det inte att förstå sig på en underlig mekanism), eller så får personen försöka utföra handlingen ändå, men med svårigheten höjd till 9 i stället för 7.

Exempel: Max befinner sig ombord på en brinnande zeppelinare, och måste kasta sig ut till en närliggande balkong. Han har inte färdigheten Akrobatik, men han har Vighet 4 (han är trots allt en orangutang), så för att lyckas behöver han slå $1t6+4 \geq 9$, dvs 5 eller 6.

Olika former av dueller (till exempel jazzdueller, eller biljakter) löses genom att båda parter slår $1t6 + \text{lämplig grundegenskap} (+ \text{färdighetsbonus, om sådan finns})$; högst vinner, lika är oavgjort. Om lämplig färdighet saknas fås -2 på slaget.

Strid blir lite annorlunda. Vi får skilja på eldstrid och närstrid. Eldstrid går ut på att alla inblandade slår $1t6 + \text{Vighet}$ för initiativ (om inte någon har initiativet automatiskt, till exempel genom att övriga kombattanter inte har dragna vapen), sedan slår varje person $1t6 + \text{lämplig egenskap}$ (som väl torde vara Vighet) (med -2 om lämplig färdighet saknas) och försöker nå upp till försvararens $\text{Vighet} + 4$.

Vid träff slår man $1t6 + \text{vapnets skadevärde}$ (som varierar mellan 1 och 6. En pistol har 3, ett maskingevär kanske 4-5) mot en svårighet på försvararens Fysik+4. Om detta skadekast misslyckas får försvararen en skråma, om det lyckas får försvararen en skada och om det lyckas med 2 i marginal får försvararen en allvarlig skada. (om försvararen har Fysik 3 så måste man nå upp till 9 för att ge en allvarlig skada). Tre skråmor räknas om till en skada, och tre skador räknas om till en allvarlig skada. Varje skada ger -1 på alla tärningsslag. Skador kräver läkarvård för att läka rätt. Om man får en allvarlig skada är man utslagen, och behöver läkarvård snarast.

Närstrid hanteras på ett annat sätt. Strid med fler än två inblandade bortser vi ifrån. Över huvud taget så är ju strid inget centralt moment i Fabeljazz, långt därifrån. Hur som helst, närstrid hanteras som en duell, se ovan. Vinnaren slår ett

skadeslag enligt $1t6 + \text{Fysik} + \text{skadevärde}$ (som är -1 för knytnävarna, 0 för kniv och eventuellt $+1$ för vissa större tillhyggen. Att någon skulle slåss med svärd låter dock väldigt otroligt) mot en svårighet på förlorarens Fysik+4, och sedan fortsätter man och räkna skador precis som i eldstrid. Här är det dock så att även vinnaren kan bli skadad: slå ett skadekast enligt ovan, fast med -2 på förlorarens kast. Värt att notera är att efter detta är striden faktiskt över: vi har en vinnare och en förlorare, oavsett hur skadade de är. Beroende på skador kan man tolka resultatet lite olika: kanske vinnaren bänder upp förlorarens arm på ryggen och trycker ner hans ansikte i smutsen, eller förloraren är utslagen, eller förloraren har flytt.

Nu är det dags för ytterligare ett exempel. Max har råkat i trubbel, och måste försöka undvika att bli nedslagen av en gorilla, livvakten till en maffiaboss. Max har haft en hård uppväxt, så han har färdigheten Gatuslagsmål (baserad på Fysik), samt Fysik 3. Gorillan har också Gatuslagsmål, och Fysik 5. Max slår 4 och gorillan slår 3, så gorillan vinner. Gorillan slår 3 på sitt skadeslag, så resultatet blir $5+3=8$, vilket leder till att Max får en skada. Max slår 5 på sitt skadeslag, ett resultat på $5+3-2=6$, så gorillan får bara en skråma. Gorillan har kopplat ett grepp som Max inte kan ta sig ur, utan måste be om nåd.

Hur skapar man då en rollperson? Det är mycket enkelt. Välj vilket djur du vill spela, hitta på yrke, namn och bakgrundshistoria. Placera ut värdena 5, 4, 3 och 2 på de fyra grundegenskaperna. Alternativt kan man fördela 14 poäng hur man vill, eller (i vissa fall) någon annat värde. Det viktigaste är inte att alla rollpersoner blir lika bra, det viktigaste är att alla rollpersoner blir intressanta. Avslutningsvis, välj fem färdigheter, varav en som du har $+1$ i. Nu är det bara att köra igång!

Exempel på hur man kan fördela egenskaper: Björn, mekaniker: Fysik 5, Intelligens 4, Vighet 3, Stil 2. Katt, jazzkille: Stil 5, Vighet 4, Intelligens 3, Fysik 2. Hund, revolutionär: Vighet 4, Intelligens 4, Fysik 3, Stil 3.

En lista på färdigheter kanske vore på sin plats. Utan avsikt att vara heltäckande (och med grundegenskapen som färdigheten baseras på, samt kommentarer, inom parentes): Spela jazz (Stil), Akrobatik (Vighet, innefattar att hoppa, klättra etc), Smyga (Vighet, innefattar också att gömma sig), Diverse vetenskapliga färdigheter (Intelligens, typ medicin, matematik, fysik, kemi, teknik osv), Gatuslagsmål (Fysik), Knivfajt (Vighet, man kan hantera kniv även med Gatuslagsmål), Pistol (Vighet), Gevär (Vighet), Köra bil (Vighet/Intelligens?), Flyga zeppelinare (Intelligens), Politik (Intelligens), Intrigera (Intelligens/Stil?), Bluffa (Stil), Svära (Stil, eller kanske omvänt?), Supa (oklar grundegenskap), Diverse konstnärliga färdigheter (skriva, måla etc), Inbrotts teknik (Vighet), Spela kort (Intelligens).

Den här listan är ju ytterst inkomplett, så att hitta på egna färdigheter uppmuntras å det bestämdaste! Ett gäng av ovanstående färdigheter kommer från Feliaths exempelpersoner.

Korta fakta om Metropolis

Staden är gigantisk, och det är inte intressant vad som finns där utanför, även om det finns en utsida denna gång. Den kanske ligger någonstans i Europa under ett obestämbar tidigt 1900-tal, eller någon helt annanstans. Teknologin baseras på ångturbiner, tidiga bensinmotorer och radiorör. De första datorerna tar upp

enorma hallar eller hela våningar i skyskraporna, och det ryktas om en Centralhjärna under Informationsministeriets väldiga byggnad. Det finns terminaler sammankopplade med en centralenhet till ett nätverk i alla statliga byggnader, de flesta kontor och i överklassens lägenheter: man skriver på klumpiga tangentbord av jäm med tillhörande tjocka glasskärmar. Och ryktena talar om ännu märkligare apparater, små spionsonder, energipistoler, levande automater och ett mäktigt domedagsvapen som ska göra slut på krigshotet en gång för alla.

Det råder förbud mot alkohol och andra droger från och till, lite beroende på hur moraliserande det makthavande partiet är. Det har talats om förbud mot jazz också, kanske då främst från religiöst håll, men än så länge har ingen vågat ta det avgörande steget.

Den politiska situationen är ytterst instabil: det finns en president som väljs var femte år, och en senat som väljs var tionde år, men senaten kan avsätta presidenten som dessutom kan upplösa senaten. Senaten är splittrad i en mångfald olika småpartier med varierande grad av extremism, medan presidenten oftast är partipolitiskt obunden, så det är bäddat för konflikt. Den organiserade brottsligheten är stark, och många politiker genomkorrumpade.

Äventyrsidéer

- Jazzande. Rollpersonerna är en samling jazzmusiker, kanske ett löst sammanhängande band, som försöker överleva genom spridda spelningar och med stjärnstatusen hägrande som ett avlägset mål i fjärran. Äventyren cirklar kring vardagsproblem, men det finns många tillfällen att ramla in i olagligheter av ett eller annat slag.
- Gangsters. Rollpersonerna är underhuggare till någon maffiaboss, eller poliser på jakt efter densamme. Metropolis har en stor och mångskiftande undre värld, med förgreningar långt upp i de övre samhällslagren, så problemet kan vara många.
- Revolution. Det jäser hos arbetarklassen djupt nere under markytan, där de slavar i oljiga och dånande fabriker och sällan skymtar solen; det ryktas om att revolution är på väg, det hålls hemliga torgmöten där ideologerna håller brinnande tal för mångtusenhövdade massor. Än så länge har inte de styrande vågat göra något, men snart måste de ta tag i saken, annars kan det vara för sent.
- Politik. Den politiska situationen i Metropolis är vibrerande, alltid på gränsen till att kollapsa i diktatur och inbördeskrig: flera små partier kämpar om makten med utpressning, brutna löften och "försvinnanden" som en del av vardagen. Det finns stora möjligheter för en liten grupp driftiga individer att skapa sig en maktposition.

Tack till Feliath, Nightowl, Rising (trots att reglerna för jazzdueller inte fick plats), Storuggla, Quan'talis och alla andra som givit värdefulla synpunkter på Fabeljazz.

FAN SERVICE ASSASSINS

Världen

Platsen är Tokyo. Nutid. Demoniska varelser har invaderat. Ingen vet varför de har kommit eller varifrån de kommer (en del spekulerar om att de är varelser ifrån helvetet och andra tror att de kommer ifrån en värld som finns parallellt med vår egen). Men det man vet är att de är farliga - och många. Tokyos enda hopp är: rollpersonerna!

Nadare

Rollpersonerna tillhör *Nadare* (japanska för snöskred), en polisstyrka med bas i Tokyo som sedan länge opererat i hemlighet för att nedkämpa övernaturliga hot. Styrkan består bara av kvinnor på grund av männens låga mentala styrka och att de så lätt blir besatta av övernaturliga krafter. Nadare är direkt underställd japans regering och har mycket stora resurser.

Rollpersonen

Varje rollperson har sju stycken egenskaper på en skala ifrån ett till tio. Dessa egenskaper är (förkortning anges inom parentes): Styrka (ST), Tålighet (TL), Stridsvana (SV), Smidighet (SM), Karisma (KA), Närstrid (NS) och Avståndsstrid (AS). Spelaren har 40 stycken poäng att placera ut på de olika egenskaperna (minst ett och max tio poäng på varje egenskap).

Att utföra handlingar

Rulla en tio-sidig tärning (1T10). Om tärningens resultat är lika med eller under den aktuella egenskapens värde (vid fysiska manövrer som att hoppa, ducka, etc så används egenskapen SM - och det är upp till spelledaren vilken egenskap som passar bäst för varje

situation) så lyckas handlingen. Vid svåra manövrer så halveras egenskapens värde (men i en värld inspirerad av anime så är ingenting särskilt svårt - se stycket om *Animens lagar*).

Strid

En strid delas in i stridsrundor (SR). En SR är tillräckligt lång för att man kan utföra en handling (skjuta med ett vapen, ducka undan automateld, ladda om ett vapen, springa ett antal meter etc). En SR är indelad i fyra faser:

Fas 1: Initiativ:

Varje spelare rullar 1T10 och lägger till sin SV+SM. Den som får högst resultat agerar först, den som har näst högst är nästa på tur, och så vidare. Om en spelare får ett resultat som överstiger 20 så får han en extra handling sist i rundan.

Fas 2: Deklarera handlingar:

Spelarna berättar vad deras rollpersoner skall göra i rundan. Spelledaren (SL) berättar vad eventuella spelledarpersoner (SLP) skall göra.

Fas 3: Handlingsfasen:

Om spelaren väljer att attackera någon så rullar han 1T10, om resultat är lika med eller lägre än NS/AS (NS vid Närstrid och AS vid

Avståndsstrid) så är det en träff. För andra handlingar: Se stycket *Att utföra handlingar*.

Fas 4: Slutfasen: Skriv upp eventuella skador eller liknande som är viktigt på rollformuläret.

Ammunition

Alla vapen som har en begränsad ammunitionskapacitet (pistoler, k-pistar, etc) har ett Ammunitionsvärde (AV).



När man avfyra vapnet så rullar man 1T10 och lägger till rollpersonens SV. Är resultatet lika med eller under AV så tar ammunitionen slut: rollpersonen var alltså lite för entusiastisk med sina försök att nedgöra sin fiende. Observera att regeln om AV är en frivillig regel (för hur ofta laddar man om i anime egentligen?).

Skador

Varje vapen har ett skadevärde (exempelvis +2 för en stor pistol). Till detta värde lägger man till 1T10. Om resultatet är lika med eller överstiger offrets TL så blir offret sårat. När antalet sår överstiger TL så är personen utslagen och kommer tillbaka i nästa episod/nästa spelmöte (detta gäller ju självklart bara viktiga SLP eller rollpersoner). Om resultatet av vapnets skadevärde plus 1T10 är lägre än TL så händer inget (anime-hjältinnor behöver ju inte bry sig om småsår!). Man läker ett sår för varje dag på sjukhus.

Vapen

	skada	AV
Knytnäve/spark	0	-
Stolsben eller liknande	+1	-
Kniv	+1	-
Svärd	+2	-
Liten pistol/revolver	+1	4
Stor pistol/revolver	+2	5
K-pist	+2	7
Automatkarbin	+3	8
Hagelgevär	+3	4
Prickskyttegevär	+4	4
Maskingevär	+5	8
Pansarskott	+7	-

Erfarenhet

Efter varje spelmöte så får spelaren öka valfri egenskap med ett (1) poäng. SL kan vid exceptionella fall belöna spelaren med ett extra poäng som spelaren får placera ut hur han vill.

Demoner

Demonerna kan ta olika form och kan ha en stor variation av övernaturliga krafter. Men överlag så är de kraftigare och starkare än en vanlig människa. Spelledaren placerar ut 40 poäng på de olika egenskaperna ST, TL, SV och så vidare (demoner får automatiskt

ett (1) i KA och kan inte höja den egenskapen). Vanliga övernaturliga krafter för en demon är teleportering, eldsprut och förmågan att besätta en människa. Men beskrivningen av dessa krafter lämnas åt spelledaren.

Animens lagar

De fysiska lagarna skiljer sig en del ifrån de lagar som gäller i "den riktiga världen". I anime är det inga problem att hoppa fem meter upp i luften och samtidigt undvika mikromissiler som kommer emot en. I anime är allting explosivt, inklusive människor (människor innehåller också ungefär tio gånger mer blod än vad som är normalt). I anime är lila hår inget ovanligt.

Fan Service?

Ja. Vad är det undrar du säkert. Fan service är omotiverade "sexiga" scener som ofta syns i anime. En skymt av ett par trosor eller att bilden stannar upp en sekund för länge på hjältinnans ofta yppiga bröst. Eftersom anime (oftast) inriktar sig till yngre, manliga, tittare så är exempel på fan service inte särskilt svåra att hitta (*Evangelion* har det, *Agent Aika* har (massor) av det) - listan kan göras lång.

Förkortningar

AS: Avståndsstrid
AV: Ammunitionsvärde
KA: Karisma
NS: Närstrid
SL: Spelledare
SLP: Spelledarperson
SM: Smidighet
SR: Stridsrunda
ST: Styrka
SV: Stridsvana
TL: Tålighet

Inspiration

Noir, Ghost in the Shell, Kite, Wicked City, Agent Aika, Demon City, Serial Experiment Lain.

Ett rollspel av Andreas Johansson. Illustration av Patrick Shettlesworth (färglagd av Andreas Johansson). Detta verk är skyddat enligt lagen om upphovsrätt.

FANATASY LIGHT

Vad är detta?

Detta är ett regelblad gjort för att introducera dig till rollspelens värld. Dina förkunskaper bör vara att du och helst resterande deltagare har sett filmen eller läst boken Sagan om Ringen. Du bör också äga en tjugosidig tärning, som finns att köpa i lokala rollspelsaffärer.

Vad är rollspel?

Har du någonsin suttit och lyssnat på när någon har läst ur en bok eller någon gång önskat att vara i bokens huvudpersons roll? Det är lite det rollspel går ut på. Rollspel är en fritidssyssla där deltagarna tillsammans skapar en historia med hjälp av berättarteknik och fantasi. Dessa regler kommer att innefatta bordsrollspel där man oftast sitter hemma hos någon runt ett bord och spelar. Det finns också andra sorters rollspel och även olika genrer inom rollspels-hobbyn men här inriktas det sig på bordsrollspel i genren fantasy.

Hur går rollspel till?

Man brukar jämföra rollspel med en bok där en deltagare tar på sig uppgiften som bokens författare och bestämmer därmed handlingen och miljön. Denne brukar i regel kallas för *spelledare* i rollspel. Istället för att allting beskrivs med en text, som i en bok, så är det spelledaren som säger hur allting ser ut och vilka människor och varelser de övriga deltagarna möter.

De övriga deltagarna (hädanefter kallas de för *spelare*) har var sin *karaktär* som kan liknas vid skådespelarroller från en film, där alla roller har olika personligheter, bakgrunder, egenskaper och mål. Dessa saker har spelaren nedskrivit på ett papper kallat *rollformulär*. Varje spelare har var sitt rollformulär för sin egen karaktär och dessa är huvudpersoner i spelledarens berättelse. Spelarna säger vad deras karaktärer gör och spelledaren får anpassa sig efter vad de gör och får tänka ut och beskriva de konsekvenser som blir av karaktärernas agerande.

Vem vinner?

Rollspel är inte som andra spel där det bara kan stå en vinnare. Här samarbetar alla spelarna mot ett mål och försöker tillsammans övervinna alla hinder som spelledaren satt ut åt dem. Vad målet kan vara skiftar. Det kan vara allt från att hitta en försvunnen person till att rädda prinsessor från drakar eller ta över makten från kungen.

Rollformuläret

Innan ni börjar spela så ska alla deltagare förutom spelledaren välja var sitt rollformulär. Det finns fyra karaktärer att välja bland. Tjuven, Jägaren, Krigaren och Trollkarlen. På rollformulären står det en massa viktiga beteckningar med siffror bakom sig som betyder:

Styrka Hur stark karaktären är och hur mycket skada denne tål. Att ha 5 i Styrka innebär att denne är muskulös som en body builder medan 1 i Styrka innebär att personen är sjuklig och kraftlös.

Vapenfärdigheter – Hur bra en viss vapentyp kan hanteras.
Klättra/Hoppa – Som det låter

Smidighet Hur smidig karaktären är. Att ha 5 i Smidighet innebär att denne är smidig som en cirkusakrobat medan 1 i Smidighet innebär att personen är väldigt fumlig.

Dyrka/Stjåla – För att öppna lås eller stjåla föremål från folk.
Gillra/Desarmera fällor – Oskadliggöra eller sätta upp fällor.
Smyga/Gömma sig – Som det låter. Ger -5 på Upptäcka för andra.

Intelligens Hur smart karaktären är och hur bra denne kan hantera magi. 5 innebär en intelligens jämförd med Einsteins medan 1 att denne är en jubelidiot.

Upptäcka – Upptäcka ljud eller dolda saker.
Besvärjelser – Innefattar Trollkarlens besvärjelser.

Det finns ett namn på alla karaktärer. När spelledaren eller en spelare tilltalar en annan så ska helst detta namn användas istället för spelarens riktiga namn. Längst ned finns också ett namn ur Sagan om Ringen. Spelaren ska försöka spela som den personen när de tar rollen som sin karaktär.

Att lyckas med en handling

Det finns två olika sorters handlingar. Dels den triviala handlingen som man inte behöver tänka på för att utföra, såsom gå, klä sig eller öppna dörrar. Dels finns det den handlingen som kräver skicklighet eller tur för att lyckas med och det är där siffrorna på rollformuläret kommer in. För att lyckas med en handling, säg dyrka upp ett lås, så slår man den tjugosidiga tärningen, hädanefter kallad T20. Blir resultatet på tärningen under eller lika med det sammanlagda värdet i Dyrka/Stjåla och Smidighet så lyckas handlingen. Ska någon lyssna på ett par som pratar så slår man mot det sammanlagda värdet av Upptäcka och Intelligens. För Jägaren så skulle det bli vara värde 8 (5 + 3). Skulle T20:an slå lika med eller under åtta så lyckas alltså Jägaren höra parets konversation. På rollformuläret finns det redan ett hopräknat värde inom parantes och det värdet ska det slås mot.

Spelledaren bör modifiera värdet beroende på situation. En explosion kan ge +10 på Upptäcka medan smygande steg ger -5.

Perfekt slag och fummel

Om ett tärningsslag under en handling visar 1 ska tärningen slås om. Visar den då under eller lika med det sammanlagda värdet igen så blir det ett perfekt slag. Det innebär att handlingen lyckas exceptionellt bra och en bonus, bestämd av spelledaren, fås. Det kan vara extra skada i strid eller att karaktären lyckas klättra snabbare.

Om ett tärningsslag skulle visa 20 ska tärningen också slås om. Om den då visar över det sammanlagda värdet så sker ett fummel. Karaktären råkar då göra en klantig handling. Det kan vara att karaktären råkar tappa vapnet i strid eller råka ramla ned vid klättring.

Magi

Trollkarlen har med sig en formelbok där det står nio besvärjelser. Denne får välja ut tre besvärjelser som denne memorerar innan ni sätter igång och spelar. Inför varje nytt äventyr kan Trollkarlen byta ut de besvärjelser denne memorerat mot de andra i formelboken. När besvärjelsen väl läggs måste Trollkarlen stå helt stilla.

Distrahera	Kan få alla inom synhåll att titta åt ett visst håll.
Dölja	Dölja sig själv och allt Trollkarlen har på sig helt. Måste vara helt stilla annars bryts besvärjelsen.
Eld	Skapar ett eldklot som har ett skadevärde på 10. Klotet försvinner efter några sekunder.
Förtrolla vapen	Läggs på vapnet. Höjer vapenfärdigheten och skadevärdet med 2. Kan bara läggas en gång per spelomgång och varar tills spelomgången är slut.
Ljudlöshet	Trollkarlen lyckas med alla Smyga-slag under en timme. Spelledaren bestämmer när den har gått.
Lyfta	Trollkarlen kan lyfta vem den vill och förflytta denne fem meter. Förflyttningen är gångfart och endast en person kan förflyttas åt gången.
Ljus	Skapar ett ljusklot med radien en dm som lyser lika starkt och länge som en fackla. Kan skicka klotet fem meter ifrån sig men inte skada med det.
Skydd	Ger en valfri person 5 extra kroppsöppning. Kan bara läggas en gång per spelomgång och varar tills spelomgången är slut.
Öppna	Läser upp ett lås eller hakar av en regel.

Strid

Ibland så råkar spelarna ut för situationer som inte går att lösas på annat sätt än att de måste använda vapen. När det är dags för strid så delar spelledaren in tiden i rundor på fyra sekunder. I varje runda så får alla stridande utföra en handling. Det kan vara en förflyttning, ett anfall eller en besvärjelse. Den med högst smidighet börjar alltid runda och sedan går man i turordning ned till den med lägst smidighet. Om en spelare möter en motståndare med samma smidighet så börjar spelaren. Om det är många motståndare med samma smidighet så avgör spelledaren inbördes turordning.

Anfallaren säger vem denne vill attackera och ett tärningsslag mot vapenfärdigheten görs. Lyckas attacken får försvararen skada. Denne kan undvika skada genom att göra en avvärjning. En avvärjning är gratis att utföra och görs genom ett lyckat Vapenfärdighets-slag. Magi kan inte avvärjas.

Skada

Slå samman Styrka och vapnets skadevärde. Detta blir karaktärens totala skadevärde. När anfallaren har fått in en träff och om försvararen misslyckades med sin parering så blir denne skadad. Slå ett slag med T20:an. Om tärningen visar under eller lika med anfallarens skadevärde så får försvararen lika mycket i skada som tärningen visar. Annars får försvararen endast 1 i skada.

Kroppspoäng

En varelses skadetålighet räknas fram via formeln Styrka + 5. All skada som fås dras av från kroppspoängen. När den har kommit ned till 0 så blir personen medvetslös och om kroppspoängen uppnått lika mycket i negativt nummer som Styrka dör personen. 1 kroppspoäng läks för varje dag som förflyter i rollspelsvärlden.

Spelledaren

Spelledarens roll är att visualisera vad spelarnas karaktärer ser och stöter på. Denne använder beskrivande ord och kan rita kartor för att underlätta berättandet. Beskriv dock inte sådant som karaktärerna inte kan veta om. Det skulle till exempel vara rätt ologiskt om karaktärerna skulle veta om läget på alla rum i grottsystemet här till höger innan de besökt dem. Förklara inte för mycket för dem, till exempel vilka alternativ de har, utan låt spelarna få komma på dem själv.

Inte bara landskap och miljöer ska spelledaren beskriva utan även alla varelser som karaktärerna stöter på. De reagerar olika beroende på vilken inställning som varelser har mot karaktärerna och hur spelarna betar sig. Om du tycker det verkar svårt att finna ord för beskrivning så titta gärna i böcker för att se hur författare beskriver med några få ord hela landskap eller en persons utseende. Försök bara beskriva det som är relevant för spelarna, annars blir det för mycket.

Spelledaren ska kunna alla regler och ha förmågan att hitta på egna regler eller tolkningar när det uppkommer situationer som inte täcks av reglerna. Var öppen för nya idéer även om det kanske inte var tänkt att lösas så från början. Spelarna ska få göra som de vill.

Som spelledare ska du också komma på de *äventyr* som karaktärerna slungas in i. Sätt upp ett mål, hitta på en miljö som karaktärerna kan röra sig i samt några varelser som spelarna kan interagera med. I introduktionsäventyret så är målet att nå fram till orchgrottan och hitta skatten, miljön är grottan och varelserna är grottinnevärnarna. Förhoppningsvis sätter du in varelser i andra äventyr som gör andra saker än bara attackera karaktärerna. Det kan vara allt ifrån djur och fantasivarelser till värdshusvärdar och stadsvakter. Märk att målet med äventyret kan skifta beroende på vad spelarna tar sig till. Det är trots allt de som är huvudpersonerna i äventyret och det måste spelledaren försöka rätta sig efter.

Introduktionsäventyr

OBS! Om du inte ska vara spelledare ska du inte fortsätta läsa.

Läs gärna följande introduceringstext för spelarna.

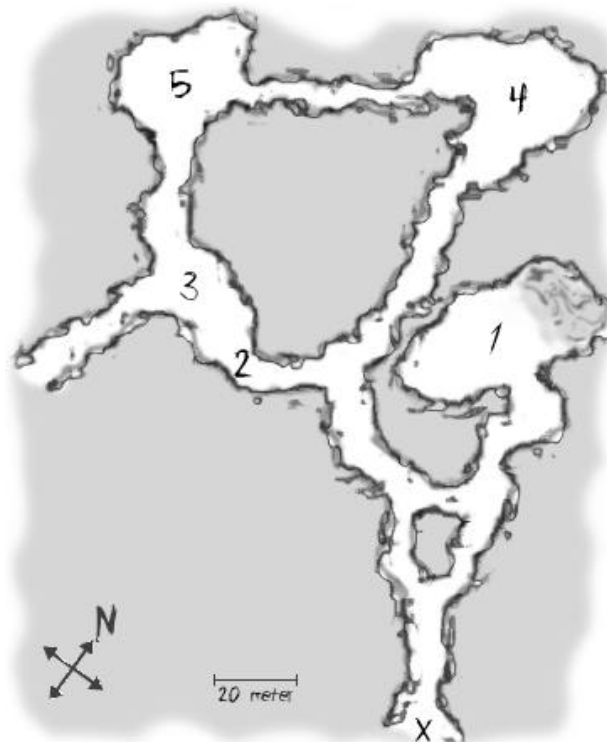
"I trenne dagar har ni vandrat genom den vildvuxna skogen för att slutligen nå ert mål. Ni står utanför vättegrottan som enligt rykten ska innehålla mängder av pengar och magiska föremål. Många är det som har försökt nå dessa skatter och inga är det som återvänt. Ska ni äntra grottan och lyckas där andra misslyckats?"

X. Här börjar karaktärerna sin färd in i vättegrottan. Beskriv kylan och mörkret och de ekon som bildas medan du ritar kartan för dem. De måste ha ljus, annars ser de ingenting. När de kommer fram till det första vägskalet så låt de få välja åt vilket håll de ska svänga.

1. Grottan är tom sänär samlingen av vatten i norra delen av grottan.

2. Gången stupar ned i en fyra meter bred klyfta som karaktärerna inte ser botten på. De kan försöka hoppa över, men misslyckas. Hoppa-slaget så ramlar de ned fyra meter och får 2 i skada av fallskadan. Nere i klyftan så finns det dessutom tre skelett som attackerar alla som trillar/klättrar ned. Klyftan är bottenfylld med vatten.

3. Tre vättar kommer in från södra gången. De bär på en kittel med någon soppa i. Gången åt söder leder ut från grottsystemet.



4. Sex vättar finns i rummet med totalt tio sovfällar och diverse vardagstillhörigheter som bestäms utav spelledaren. Ett Upptäcka-slag innan karaktärerna kommer till grottan kan göras då vättarna för ett himla liv när de låtsasbråkar och busar med varandra.

5. En orch finns i grottan med en sovfäll, vardagstillhörigheter samt tre kistor. Om de är låsta eller inte eller innehåller föllor är upp till spelledaren. Det kan bero på hur bra spelarna lyckats med äventyret. De innehåller 400 silver, 2 rubiner och en flaska med en genomskinlig vätska. Det är en helande dryck som läker 5 kroppspoäng.

Varelser

Orch

190 cm lång. Muskelös, hårig, långt svart hår och svarta kläder. Har stora betar som hörntänder och röda ögon. Ger sig aldrig i strid. Bär en 2 poängs svart läderrustning.

Styrka 4

Smidighet 3

Vapenfärdighet 7 (11)

Upptäcka 5 (8)

Vapen: Yxa med skadevärde 3

Kroppspoäng: 11

Skadevärde: (Styrka + vapnets skadevärde) 7

Vätte

Runt 120 cm lång. Tanig och vildvuxet hår. Liten näsa, pliriga gula ögon och framskjuten haka. Spetsiga tänder med markanta hörntänder. Endast tygstycken som kläder. Försöker fly till grotta 5 om det bara är två kvar mot spelarna.

Styrka 2

Smidighet 3

Vapenfärdighet 5 (7)

Upptäcka 3 (5)

Vapen: Dolk med skadevärde 2

Kroppspoäng: 7

Skadevärde: (Styrka + vapnets skadevärde) 4

Skelett

Ser ut som vanliga människoskelett.

Styrka 3

Smidighet 1

Vapenfärdighet 4 (6)

Vapen: Klubba med skadevärde 2

Kroppspoäng: 8

Skadevärde: (Styrka + vapnets skadevärde) 5

Kan se i mörker och skadas inte av eld.

Rollspelslänkar

[Dunder & Drakar](#)

Ett mer utvecklat nybörjarrollspel än det här.

[Västmark](#)

Bra förklarar fantasyrollspel i 1190-talets England.

[In the Dark](#)

Nutida skräckrollspel med enkla regler.

www.rollspel.nu

Rollspelsforum med en väldig hjälppotential.

Rollformulär

Teff Skuggsmyge

Styrka 3

Smidighet 5

Intelligens 3

4 (7) Dolk

10 (15) Dyrka/Stjåla


4 (7) hoppa/Klättra

8 (13) Smyga/Gömma sig

3 (6) Upptäcka

Utseende: Ung kort man/kvinna (du väljer) med kolsvart hår och klarblå ögon. Går i skjorta, kortbyxor och mjuka låga skor. Allt i svart. Har även ett brunt bälte.

Skadevärde: 5 (Styrka + vapnets 3)

Kroppspoäng 

Frodo

Nanok Vättebane

Styrka 5

Smidighet 3

Intelligens 3

4 (9) hoppa/Klättra

5 (8) Smyga/Gömma sig

10 (15) Svärd

7 (12) Andra vapenfärdigheter

3 (6) Upptäcka

Utseende: Brunt kort hår, runt medellångt. Bar en vit skjorta, grå yllemantel med kåpa, svart skärp, bruna byxor och höga bruna läderstövlar.

Skadevärde: 9 (Styrka + vapnets 4)

Kroppspoäng 

Gimli

Dendrus Älvenfjät

Styrka 4

Smidighet 4

Intelligens 3

7 (11) Gillra/Desarmera fallor

6 (10) hoppa/Klättra


5 (9) Pilbåge/Yxa

6 (10) Smyga/Gömma sig

5 (8) Upptäcka

Utseende: Mogen man/kvinna (du väljer) med brunt hår till axlarna och skarp blick. Klädsel innehåller en tunika, skärp, byxor och låga skor som går i grönt och brunt.

Skadevärde: 7 (Styrka + vapnets 3)

Kroppspoäng 

Legolas

Zot Eldberg

Styrka 2

Smidighet 2

Intelligens 5


8 (13) Tre valfria besvärjelser

4 (6) Trästav

3 (8) Upptäcka

Utseende: Gammal, spenslig och lång man/kvinna (du väljer). Har (eventuellt) vitt långt skägg och vitt långt hår ner över halva ryggen. Är klädd i en grå lång rock med kåpa, vitt tunt bälte och svarta höga stövlar. Under rocken har Zot bruna byxor och vit skjorta.

Skadevärde: 5 (Styrka + vapnets 3)

Kroppspoäng 

Gandalf

Rollformulär

Tjuvens föremål

Dyrkar: Används för att öppna lås. Varje tärningslag i Dyrka motsvarar ungefär en minut.

Rep: 5 meter långt. Får addera både Styrka och Smidighet till Klättra-slaget när repet används vid klättring, istället för enbart Styrka.

Dolk med slida.

Krigarens föremål

Rustning: Ger 3 extra kroppspoäng.

Fackla: Brinner i en timme. Lyser upp en yta av ungefär 3 meters radie.

Flinta och stål: När stålet slås mot flintan bildas det gnistor. Används för att tända eld på lättantändliga föremål.

Svärd med svärdsskida.

Jägarens föremål

Rustning: Ger 1 extra kroppspoäng.

Rep: 5 meter långt. Får addera både Styrka och Smidighet till Klättra-slaget när repet används vid klättring, istället för enbart Styrka.

Fackla: Brinner i en timme. Lyser upp en yta med ungefär 3 meters radie. Har två stycken.

Flinta och stål: När stålet slås mot flintan bildas det gnistor som kan antända torra material.

Ånterhake: Fästs längst ut på repet och gör att man kan haka fast ena repändan i något. Praktiskt om man vill klättra ner eller upp från något.

Yxa.

Pilbåge. Räckvidden är 100 meter.

Koger med 20 pilar.

Magikerns föremål

Formelbok. Innehåller nio besvärjelser.

Trästav.

Fantasy Ninja

Introduktion

Gümlon såg sig surt omkring, alla fiender var besegrade innan han ens han prova sin nya magi stennäve. Anatron torkade av blodet från sin katana medan Lasoleg drog loss sina kaststjärnor från fiendehalsar. Plötsligt hördes ett ljud och de tre hjältarna vände sig om. En anka stod och betraktade dem:
– Vad har en alv, en dvärg och en människa att göra i den här ankdammen?

Världen

Världen är som vilken fantasyvärld som helst. Det finns fem olika raser som lever i relativ harmoni med varandra. Folket försörjer sig som vanligt i fantasyvärldar, dock så är man aldrig *enbart* fiskare, bonde, riddare eller vad man nu vill spela som. Man är även magikunnig ninja! Alla levande varelser i världen är magikunniga ninjor, mer eller mindre mäktiga. Äventyren som utspelas här bör givetvis färgas av detta. Ett standardäventyr skulle kunna vara att spelarna får i uppdrag av en lokal furste att döda den jobbige grannfursten, äventyret slutar givetvis med en rafflande slutstrid med huvudbossen (grannfursten själv). Ett sådant äventyr bör ge 1 äventyrarpoäng som kan spenderas på att bli bättre (se nedan). Spelar man mer avancerade äventyr bör spelarna få fler äventyrarpoäng efter slutstriden (det måste alltid vara en slutstrid, kom ihåg att det är ninjor vi snackar om här).

Egenskaper

Förekommande egenskaper:

Kraft [KRA]:	Slagstyrka i nävarna.
Vighet [VIG]:	Smidighet/rörlighet.
Tålighet [TÅL]:	Stryktålighet.
Mystik [MYS]:	Magisk förmåga.
Charm [CHA]:	Vältalighet, utstrålning.
Observans [OBS]:	Uppmärksamhet.
Hälsa [HÅL]:	Hur man mår.

Raser

	Människa	Alv	Dvärg	Orch	Anka
KRA:	1T3	1T2	3	1T2+1	1
VIG:	1T3	1T2+1	1T2	1T2	3
TÅL:	1T3	1T2	1T2+1	3	1T2
MYS:	1T3	1T2+1	1T2	1	1T3
CHA:	1T3	1T2+1	1T3	1	1T2
OBS:	1T3	1T3	1T3	1T3	1T3
HÅL:	20	17	23	23	14

Speciella egenskaper

De ickemänskliga raserna har egna för- och nackdelar.

- Alver:
- +1 i skada då avståndsvapen används.
 - Stridskonst baseras på [VIG-1].
- Dvärgar:
- 1 på tärningslaget i närstrid då man slåss med en eller flera yxor.
 - Dålig kondition. Efter 10 rundor i närstrid får man +1 på tärningslaget för Stridskonster i närstrid. Sedan får man ytterligare +1 på tärningslaget var femte runda.
- Orcher:
- Istället för förolämpningar kan man välja krigsvrå. Fungerar som Förolämpa med skillnaderna att du ska vråla samt att basen ändras från CHA till KRA.
 - Vapen rostar alltid fortare för orcher, efter ett äventyr tappar alla ägda vapen 1 i skada.
- Ankor:
- Gör direkt skada i obehäpnad närstrid.
 - Tar på grund av fjäderskruden alltid 1 extra i skada av eldattacker.

Element

Alla spelare ska välja ett av de fyra elementen (eld, jord, luft eller vatten) som sitt kännetecken. Det valda elementet kommer sedan att stödja rollpersonen genom äventyrandet medan dess motpol kommer att försöka sätta käppar i hjulet. Allt enligt SL:s godtycke. Eld och vatten är varandras motpoler, jord och luft likaså.

Färdigheter

Alla rollpersoner får 3 poäng att lägga ut extra på sina färdigheter: Max 2 på samma färdighet. Efter beskrivningen anges vilken egenskap färdigheten baseras på. Har man 2 i charm kommer man att ha färdighetsvärde 2 i Argumentera och Förolämpa från början (såvida inte rasvalet anger annorlunda).

Namn	Beskrivning
Stridskonst:	Ge folk stryk. [VIG]
Omärkbar:	Smyga och gömma sig. [VIG]
Inkräkta:	Ta sig in där man inte borde vara. [VIG]
Argumentera:	Snacka omkull folk. [CHA]
Förolämpa:	Förolämpa folk. [CHA]
Varsebli:	Upptäcka saker. [OBS]

Använda färdigheter

För att använda en färdighet ska man slå 1T6 *lika med eller under* det värde man har i färdigheten. När det står att man har t.ex. -1 på tärningslaget så innebär detta att en 6:a blir en 5:a osv.

Förbättra färdigheter

Det går att öka sina färdigheter ända upp till maximalt 6. Kostnaden för detta är "det nya värdet gånger 2". Exempel: har man 4 i Förolämpa och vill öka till 5 kostar detta $5*2=10$ äventyrarpoäng. Alla färdigheter ökas ett steg i taget, du kan alltså inte öka Förolämpa till 6 i fallet ovan.

Strid

Strider är uppbyggda i rundor. Varje runda får alla deltagare i striden Vighet antal handlingar (dock max 2). Dessa kan spenderas på att göra olika saker, se tabell nedan. För att avgöra turordningen i striden använder man Vighet+Observans, högst får börja, har några samma värde får slumpen avgöra vem som börjar och sedan behåller man den ordningen *genom hela striden*.

En handling kan användas till:

- Slå, sparka eller använda något vapen man har mot en fiende. Man använder då färdigheten Stridskonst. Lyckas tärningslagen gör man skada, se nedan.
- Undvika. Görs i förebyggande syfte, varje handling du lägger på att undvika ger den motståndare som försöker anfalla dig härnäst +1 på tärningslaget. (Gäller alltså bara en av motståndarens handlingar, inte en hel runda).
- Använda en magi. Detta tar alltid hela rundan oavsett hur många handlingar du har.
- Förolämpa någon. Säg en elak förolämpning (man får alltså inte bara säga "jag förolämpar honom/henne utan man måste faktiskt säga förolämpningen") och slå sedan ett Förolämpa-slag. Lyckas detta så får offret +1 på alla tärningslag nästa gång det är hans/hennes tur (gäller alltid en hel runda). Man kan göra maximalt en förolämpning varje runda, har du två handlingar får alltså bara en av dessa nyttjas till en förolämpning.

Skada

Beräkna skada

Om man lyckas med sitt anfällsdrag i Stridskonst har man träffat motståndaren och kommer att göra skada. Skadan från tabellen nedan kommer att minska med offrets tålighet och kallas Slutskada, den är alltid minst 1! Slutskadan kommer sedan att dras från offrets Hälsa.

Slutskada = Skada – Tålighet (dock minst 1).

Ny Hälsa = Hälsa – Slutskada.

Om det står att man gör "direkt skada" (förekommer hos ankor i obehäpnad närstrid samt hos en del magier) så ska tåligheten inte dras ifrån! Det vill säga:

Slutskada = Skada

Ny Hälsa = Hälsa – Slutskada.

<u>Typ av attack</u>	<u>Skada</u>
Slag/spark	Kraft+1
Stav	Kraft+2
Litet svärd	Kraft+3
Kastsvärd	Kraft+4
Kastaxa	Kraft+5

Dålig Hälsa

Om man får en Hälsa på noll eller mindre ska man slå på Skadetabellen för att se vad som händer.

- 1-3: Du är medvetslös ändå tills någon på något vis ökar upp din Hälsa till 1 eller mer.
- 4-5: Som ovan, men du klarar bara 1T6 timmar innan du dör av inre blödningar eller dylikt.
- 6: Du dör.

Ifall man dör ska man omedelbart göra en ny rollperson som på lämpligt sätt förs in i handlingen.

Magi

En spelare har från början lika många magier som värdet på mystik. De magier man har från börjar ska slumpas fram inom det element man valt som sitt kännetecken. Nya magier kan köpas för "antal magier man kommer få" äventyrarpoäng. Exempel: har man 4 magier och vill skaffa en 5:e så kostar detta 5 äventyrarpoäng. Du kan alltså bara skaffa en ny magi i taget. Vilket element den nya magin hamnar inom slumpas fram med 1T6. 1-3 så är det inom det element du valt som ditt kännetecken, 4, 5 och 6 representerar varsitt av de andra elementen. Sedan slår man fram vilket magi inom det elementet man fick, får man en magi man redan hade slår man om och om man redan har alla magier inom det elementet så slumpar man om från början. Värdet inom hakparanteserna anger hur många hela rundor (efter det att magins effekt avtagit) man måste vänta innan man får använda någon magi igen. [X] innebär att magin är aktiv när du vill att den ska vara det. Magier lyckas alltid.

Eldmagier

- Litet eldklot. Man kan kasta iväg ett litet eldklot som gör 1T3 i direkt skada. [1]
- Tändsticksfinger. Du kan tända eld på papper och träföremål som du håller i händerna. [X]
- Flammande fötter. Genom att springa fort börjar marken i ditt spår att brinna. När du slutar springa så håller all framsprungna eld i sig i 5 rundor. [5]
- Flammande nävar. Dina händer flamlar upp. Du tar ingen skada av detta, men när du träffar i närstrid med knytnävorna gör du 1T3 i direkt skada i tillägg till den normala skada du alltid gör. Varar i fem rundor. [7]
- Resistens. Du kan traska runt i ett brinnande hus utan några problem (så länge inte taket rasar ner på dig eller något liknande). [X]
- Stort eldklot. Som 1 fast den gör 1T3+3 i direkt skada. [3] (Krav att redan har Litet eldklot, har man inte det räknas tärningen som en etta istället.)

Jordmagier

- Stennäve. Gäller närstridsattacker med nävarna och varar i 3 stridsrundor. Slå 1T6, 1-3 ger +1 i skada, 4-5 ger +2 i skada, 6 ger att fienden flyger 5 meter bakåt av kraften i slaget (samt tar skada om vanligt). [4]
- Jordbävning. Du hoppar hårt i marken och alla inom 1T6 meter ramlar omkull. Det tar en hel runda för dem att resa sig igen. [4]
- Stenhud. Din Tålighet ökar med 2 i 3 rundor. [2]
- Läkning. Du kan ta upp energi från jorden och hela dig. Din hälsa ökar med 1T3+3. Förmågan kan bara användas en gång per dag. [X]
- Antimagi. Du blockerar en valfri magi som kastas mot dig. (Om dina handlingar redan har varit i den här rundan får du inga handlingar i nästa runda istället.) [2]
- Gå genom väggar. Väggar är inget hinder för dig, du går bara igenom dem helt enkelt. [3]

Luftmagier

- Megahopp. Du kan hoppa dubbelt så högt och dubbelt så långt som en vanlig person och du stannar i luften dubbla tiden mot vad normal gravitation skulle vilja. [X]
- Snabbkastande. I de nästföljande 3 rundorna får du en extra handling förutsatt att de alla används till attacker med avståndsvapen. [6]
- Virvelsköld. Alla som försöker sig på en avståndsattack mot dig får +1 på sitt tärningslag på grund av alla småvindar som konstant blåser runtomkring dig. [X]
- Överjordisk snabbhet. Du får två extra handlingar i två rundor. [8]
- Luftburen. Du kan helt enkelt springa på luft i maximalt 10 rundors tid. Bra att ha om man vill ta sig upp på taket till höga byggnader. [1] (Krav att redan har Megahopp, har man inte det räknas tärningen som en etta istället.)
- Osynlig. Du kan bli osynlig hur länge du vill, men sedan kan du inte använda magi på lika många rundor efteråt. [spec]

Vattenmagier

- Dimma. Du kan omvandla ett 1T6 gånger 10 kubikmeter stort område till dimma där man bara ser 1 meter framåt. [4]
- Frysa. Du kan frysa 1T6 kubikmeter med vatten till is (det smälter dock precis som vanlig is). [2]
- Vattenandning. Du kan under obegränsad tid andas under vatten, men sedan kan du inte använda magi på lika många rundor efteråt. [spec]
- Flödande försvar. När du väljer att Undvika får motståndaren +2 på sin tärning. [X]
- Vattenstråle. Du skjuter ut en kraftig vattenstråle från dina händer mot en fiende. Fienden tar 1T6 i direkt skada och åker 3 gånger detta värde bakåt på grund av den kraftiga strålen. Alltså, slår du en tvåa kommer fienden åka 6 meter bakåt. [3]
- Vattenfotad. Du kan gå, springa och hoppa på vattenytan utan några som helst problem. [X]

Ett rollspel skrivet av
Olof "euflux" Jonasson

Flemming - Rollspelet

Spelarboken

Bakgrundshistoria

De stora imperierna som en gång styrde galaxen har sammanfallit och nu återstår endast ett fåtal fungerande civilisationer runt om i galaxen. Att resa mellan solsystem är farofyllt då rymdpirater patrullerar alla större farleder och attackerar rymdskepp efter behag, de som har tur kommer undan med att bara betala tull. Endast ett fåtal rediga människor vågar ge sig ut i rymden för att leta teknik från svunna tider eller frakta förnödenheter dit de bäst behövs. Det ryktas även om att det finns andra intelligenta livsformer än människor, men många anser det vara barnsliga sagor. Flemming är en legendarisk hjälte som sägs komma från mänsklighetens vaggga och var den första som vågade trotsa rymdpiraterna. Det närmaste man kan komma federationer eller sammanslutningar i denna värld är de svaga band som finns mellan de stora rymdpiraterna och de arbetar aktivt för att slå ut alla som försöker bilda allianser och starta handelsleder.

Skapa en karaktär

Innan man börjar spela Flemming - Rollspelet måste man skapa den karaktär man kommer spela i spelet. För att bestämma vad en karaktär är duktig på och vad den kan göra så finns det olika egenskaper som kan ha ett värde från ett till fem, där ett är lägst. Är egenskapsvärdet noll så kan karaktären inte använda den egenskapen alls. Vissa av egenskaperna har man noll i från början medan man har minst ett i andra.

Karaktären skapas genom att skriva ner namnet på karaktären på ett tomt papper (kludd tillåtes). Därefter fördelas 10 poäng mellan egenskaperna efter behag, en egenskap kan aldrig vara högre än 3 från början. Vissa egenskaper har alla karaktärer en poäng i utan att behöva köpa något i dem, dessa markeras med en asterisk i egenskapslistan. Alla egenskaper som karaktären har minst värde 1 i skrivs ner på karaktärsbladet. Om spelledaren tillåter så kan man spela hjältekaraktärer och får då fördela 20 poäng på egenskaper. Till sist kan spelledaren avgöra om man får ett vapen från början, och om så är fallet skriver man ner även det på sitt karaktärsblad.

Regelsystemet

När man ska avgöra om en karaktär har lyckats med något den försöker utföra slår man en tärning och lägger till utfallet till det värde karaktären har i den egenskap den använder. Om summan blir högre än den svårighetsgrad som handlingen har så lyckas försöket. Svårigheten för att utföra en handling bestäms av spelledaren och kan vara mellan ett och tolv. En svårighetsgrad på ett innebär att man nästan säkert kommer att lyckas medan en svårighetsgrad på tolv innebär att det är näst intill omöjligt även för en ärrad veteran.

När man slår en tärning för att avgöra om man lyckas med en handling och får ett eller sex så sker speciella saker, slår man en etta kan karaktären ha klantat sig och blir det en sexa så kan handlingen lyckats utomordentligt bra. Om man när man utför en handling får en etta när man slår tärningen så finns risken att man misslyckas, även om man skulle komma över svårighetsgraden. Därför rullar man tärningen en gång till, blir utfallet även 1 igen så har man klantat sig, vilket kan få ödesdigra konsekvenser. Om karaktären har klantat sig slår man på klantarseltabellen för den egenskap som användes och ser vad som händer. Blir utfallet när man utför en handling 6, och summan av egenskapen och utfallet är mer än svårighetsgraden, så slår man också en en gång till och blir det en sexa igen så har handlingen lyckats utomordentligt bra. Om handlingen lyckades utomordentligt bra så slår man en extra gång på tabellen för utomordentligt på handlingen och läser av vad som händer.

Om man har lyckats med en offensiv handling, det vill säga att man slår eller skjuter på någon eller något, så slår man en tärning och läser av på träfftabellen nedan för att se var man träffar. Därefter slår man en till tärning och lägger till vapnets anfallsbonus och läser av på rätt träffområdes skadetabell.

*Flemming – Rollspelet är © 2003 Sliced Dice Games.
Tillåtelse ges härmed att kopiera detta spel i sin helhet
om denna klausul inte tas bort.*

Träfftabell

1. Vänster ben
2. Höger ben
3. Vänster arm
4. Höger arm
5. Kroppen
6. Huvudet

Klantarseltabell

1. Närmaste vapen spontanimploderar, gör en tärning i skada
2. Slut på ammunition, använd nästa handling för att ladda om
3. Vapnet klickar, alternativt knäleden om inget vapen används.
4. Halkar på ett bananskal, glider en tärning decimeter i slumpmässig riktning
5. Tappar skon, den flyger en tärning meter åt slumpmässigt håll
6. Inget speciellt händer

Utomordentlig handling

1. Inget speciellt händer.
2. Blodad tand, du får +2 på nästa tärningsslag.
3. Det där gick ju fort, du hinner med en handling till.
4. Motståndaren bländas och tappar sin nästa handling.
5. Närmaste motståndare tappar sitt vapen.
6. Handlingen ger maximal effekt.

Skadetabell, ben

- 3 Skråma
- 4-5 Köttsår
- 6-8 Benbrott
- 9- Dödligt sår

Skadetabell, arm

- 3 Skråma
- 4-5 Köttsår
- 6-8 Benbrott
- 9- Förlorar handen

Skadetabell, kropp

- 2 Mindre skador
- 3-5 Blödande sår
- 6-7 Inre blödningar, svimmar
- 8- Skadade organ, svimmar

Skadetabell, huvud

- 2 Mindre skråmor
- 3-4 Blödande sår
- 5-6 Hjärnskakning, svimmar
- 7- Död

Egenskaper

- *Styrka
- Skjuta pistol
- Skjuta gevär
- *Smyga
- Styra rymdskepp
- Rymdskeppsstrid
- Navigering
- *Ta skydd
- *Sjätte sinne
- Boxning
- *Tillhyggesvåld
- *Hoppa
- *Klättra
- *Springa
- Teknik
- Medicin

Vapenlista (samt anfallsbonus)

Basebollträ	+1
<i>Av någon anledning tillverkad av aluminium.</i>	
Boxningshandskar	-2
<i>Finns bättre vapen...</i>	
Lasersvärd	-5
<i>Såna finns ju inte!</i>	
Strålpickadoll	+2
<i>Standardvapnet ingen kan vara utan.</i>	
Kastdiskett	+1
<i>Enda nytta man har av dem nuförtiden.</i>	
Rymdskeppsskrot	+1
<i>Brukar ligga och skräpa i de flesta rymdskepp.</i>	
Mikrovågsgevär	+3
<i>Med snurrande tallrik.</i>	
Mikrovågsugn	+1
<i>Kastas, ger dock minus 2 på handlingsslaget.</i>	

Uppdrag

De flesta uppdrag brukar börja med att karaktärerna sitter i sitt rymdskepp utan att ha något att göra och får ett interstellärt meddelande där någon anlitar dem för att till exempel frakta en vara eller skydda en konvoj med rymdskepp. I vissa fall kan även karaktärerna själva ta initiativet och resa till en intressant planet eller bara jaga rymdpirater.

Kommande

Håll utkik efter de kommande böckerna: Spelledarboken - med regler om att utveckla karaktärer och tips till spelledaren, Flemmings Xenomorfguide - med läskiga rymdmonster och andra varelser, Flemmings Stjärnkarta - med listor över intressanta planeter och rymdstationer, Flemmings Pirathandbok - med kompletta beskrivningar av stora och små rymdpiratsammanslutningar, en rymdskeppskatalog samt olika uppdragsböcker.

Fly! FLY!

Det var morgon i Moobtown och de första handelsmännen hade just slagit upp sina bodar, röken från hantverkarnas ugnar syntes redan mot den molniga himlen. Mango McLoud stirrade den ärrade björnen i ögonen. Björnens gula och vattniga ögon stirrade tillbaka medan han plockade med korten på bordet. En minut innan hade Mango blivit beskylld för att fiffla med korten och den ansenliga högen stålar på hans sida av bordet talade inte direkt för hans sak. Mango svalde nervöst, björnen som Mango glömt namnet på var en skrämmande syn trots hans hög ålder. Hans ansikte var täckt av ärr och den gulgrå pälsen hade börjat falla av på flera ställen. Björnen svepte sitt glas gin och reste sig upp, i bältet hängde ett hölstret med en revolver som inför Mangos ögon såg enorm ut. Med en långsam rörelse knäppte han upp hölstret och upprepade sedan med en röst som lät som ett rivjärn anklagelsen.

Världen.

"Fly, FLY!" har en spelvärld som utspelar sig på planeten Magnius. Magnius är en gigantisk planet med otroligt höga berg. Det som är mest utmärkande med världen är två saker: dels det tjocka gaslager som täcker hela ytan förutom en del bergstoppar. Gasen är en tjock gulaktig gas som är giftig för planetens alla kända invånare. Den andra saken är dess invånare som alla är olika djur i människoform (tänk Mutant:UA, Luftens Hjältar eller allehanda fabler), alltså djur som går på två ben med samma intelligens som en människa. Djuren skiljer sig såklart fysiskt från varandra, en panda är starkare än en vessla, men de skiljer sig även psykiskt. Vissa djur är förknippade med vissa personlighetsdrag, t.ex. är åsnor uthålliga och envisa, rävar listiga och lömska, björnar lugna och starka men har en tendens att bryta ut i vredesutbrott o.s.v. Djuren är upp till spelaren att välja och spelledaren får välja de plus eller minus de får p.g.a. av ras. Om man känner för det kan det även förekomma fantasidjur, t.ex. gula björnar, vita rävar och svarta lejon. Det är helt upp till spelledaren att peta in de djur han vill ha, djuren symboliserar olika aspekter av människan och är inte tänkta att utgöra självständiga kulturer eller civilisationer. Djuren lever p.g.a. gaslagret inte på marken utan istället i stora luftskepp, på dessa är städer byggda och dessa seglar mest på måfå runt i världen. En del är förankrade i bergstopparna och det är även härifrån alla metaller kommer ifrån. Djuren tar sig fram med diverse flygplan och luftballonger. Flygplanen är mestadels allehanda tvåvingade jaktflygplan liknande de från första världskriget, de är ofta beväpnade på allehanda vis och mycket av spelet cirklar kring dogfights. Här och var förekommer det att folk har bundit ihop en hel dröse luftskepp och byggt broar, hus och landningsbanor. Dessa klumpar bildar något som kan liknas vid städer och på många ställen förekommer det stadstats liknande styrelseskick. Maten odlas mestadels på speciella farmarskepp och mycket mat kommer från fågeljakt och uppfödning. Mellan städerna flyter det omkring allehanda löst folk i luftballonger, glidflygare, flygande fästningar och i stort sett alla luftfarkoster uppfunna innan 1945.

Moobtown.

Moobtown är en av de största av städerna och är förankrad vid en bergstopp alldeles norr om östströmmen. Moobtown är uppbyggd kring ett tjugotal luftskepp som med hjälp av rep och wirar hänger ihop, mellan skeppen hänger broar och plattformar.

De översta skeppen är reserverade för bönder och deras odlingar, nära hälften av stadens mat odlas på plats, mer än någon annan av städerna kan skryta med. Under odlingsdistriktet ligger bostadsdistriktet där nio av tio av Moobtowns invånare bor. Husen är byggda under de luftskepp som används som odlingsplattformar, husen är oftast byggda av lera som kletas utanpå tunna skärmar av vass. Näst längst ner ligger handelsdistriktet, här landar alla flygplan och området vimlar dygnet runt av liv. Här finns alla barer och bordeller och stora marknadsplatser förser staden med lyxvaror såsom kött och kläder. Här finns också gruvgillets landningsbana och stora högkvarter. Längst ner hittas hantverksdistriktet, här jobbar tusentals djur varje dag med att tillverka flygplan, vapen, luftskepp och livets nödtort i allmänhet.

Berget som Moobtown är förankrat i är snötäckt halva året vilket gör att gruvdriften stannar av flera månader varje år. Den aktiva säsongen är dock berget fyllt av arbetare som glatt gräver fram metaller åt gruvgillet. Gillet har även många piloter anställda som fraktar metallerna vidare. Det mesta går p.g.a. ett fraktavtal via Moobtown och tullas för där, men mycket smugglas ut och säljs otullat vidare till andra städer. Arbetarna bor halva året i de översta gruvgångarna och andra halvan i gilletts byggnader i Moobtown. Arbetarna anses vara lata, odugliga och korkade av invånare i staden vilket inte alltid är långt från sanningen..

I tre kedjor som sträcker sig från de högsta nivåerna svävar markisens skepp, det är byggt av en gigantisk vit drake och dess vita skinn är alltid välfyllt av gas. Under skeppet hänger en stor gondol med trädgårdar och små porlande bäckar. Här bor Markisen och hans familj, Markisen har via listiga politiska drag tillskansat sig en förmögenhet och nära en tredjedel av Moobtowns inkomster hamlar i hans stora fickor. Detta har lett till ett stort missnöje, framförallt bland bönderna som odlar utanför staden. Dessa är lovade skydd så länge de säljer mat till staden, detta löfte har markisen dock svikit och bönderna har på senaste tiden fått stå ut med ideliga attacker från luftburna koalapirater som brukar gå under namnet koons utan att markisen har lyft ett finger för att hjälpa dem. Det har dessutom gått rykten om att markisen har haft samröre med apor från nedre lufthavet. Samtidigt som bönderna knorrar så har markisen öppnat krig mot granstaden Lamoon.

Lamoon och Moobtown har alltid varit fiender, men p.g.a. av påstådda sabotage, svikna handelsavtal och allmän upprustning ledde fiendskapen snart till öppet krig. Kriget kom att kallas femte stadskriget. Moobtown fick snabbt ett överläge och för två månader sedan förstördes det sista av Lamoons attackluftskepp. Dock har staden en hel del luftvärn så en attack mot själva staden är omöjlig. Istället har Moobtown fem hangarskepp hängandes alldeles utanför staden, här ligger halva stadens militär posterad och ser till att så gott som ingen mat transporteras till staden. Mobbtowns försvar består av femtiotre tvåsitsiga flygplan beväpnade med tunga kulsprutor, när som helst kan femton av dessa starta men med en timmes varsel kan allihop sättas in mot hot. 28 av dessa är dock utposterade till Lamoon. I staden finns också trettiofem lätta spaningsplan beväpnade med lätta kulsprutor, dessa används främst för jakt och infångade av meebofåglar. I deras arbetsuppgifter ingår dock försvar av staden om det skulle behövas.

Att skapa en figur:

Väldigt enkelt, man får 5 poäng att sätta ut på attributen och 8 att sätta ut på färdigheterna.

Man måste ha minst 1 och högst 3 i attributen. Välj en bunte färdigheter och skriv upp på formuläret. Exempel på färdigheter är Plåsta, Slåss, Hoppa o.s.v.

Sen skrivs bakgrund och tillhörigheter upp, behöver inte påpeka att det är rätt så viktigt men helt frivilligt.

Regler

När man tänker göra någonting i Fly! FLY! så använder man ett attribut och en färdighet, man lägger ihop vad man har i färdigheterna och slår 1t6, om tärningen är under eller lika med ens värde har man lyckats.

Dock finns det ett undantag och det är attributet Stila, som kan användas om spelaren känner för det, dock aldrig tillsammans med attributet Int. Om man vill stila så lägger man till ens värde i Stila till de andra värdena. Dock är en etta eller en sexa alltid fummel. Om man lyckas så räknas det dock som ett perfekt slag, detta gäller endast när man försöker Stila.

Om två stycken kämpar mot varandra gör man som innan, om ett är misslyckat och ett är lyckat så är det den som lyckades som vann. Om ett av slagen är fumlade och det andra är lyckat eller misslyckat förlorar fumlaren, samma sak om bägge två är perfekta. Om bägge två fick samma resultat är det den som slog lägst som vann.

Skador.

Det finns tre typer av skada. Skråmor, Bank och Död. Varje skråma innebär att man får +1 alla färdighetsslag. Varje Bank ger +3 och varje Död innebär medvetlöshet och död inom 2t6 minuter om ingen använder plåstra på en. En skråma tar en dag att läka, ett Bank tar en vecka och Död tar två timmar innan man vaknar (om man inte dog d.v.s.). Efter att man vaknar efter en dödlig skada har man +6 på alla färdigheter i två veckor.

För att få en skada måste man bli slagen eller slå sig. Det kan hända på olika vis. I vilket fall gör varje slag, fall, whatever ett visst skadevärde. I från detta skadevärde dras figurens Fys*2 av, sedan dras eventuell rustning av. Sedan tar man detta värde och kollar på tabellen nedan:

1-8: Skråma.
9-14: Bank.
15-: Död.

Skadevärden och sånt.

Fall: Antalet meter*2, ett lyckat slag för hoppa gör att 1t6 dras av.
Slag: 1t3+Fys.
Spark: 1t3+2+Fys
Kniv, svärd o.s.v.: 2t6.
Skott: 2t6.

Rustningar.
Läderjacka: 1t3.
Metallhjälm: 1t6+1t3.
Vessla: 2t6

Flyga.

Eftersom flygning är rätt så centralt i FIF! så kladdar jag ner lite regler för det med.

Normalt sett behövs inga slag för att lyckas flyga ett plan, men man behöver minst 1 i Flyga för att veta hur man startar planet. Om SL vill kan han slänga in ett slag om någon försöker landa i storm o.s.v. Det flygreglerna fokuserar på är främst strid, alltså dogfights.

Det går helt enkelt till så att två plan högst slåss mot varandra samtidigt, om det är flera plan mot ett så väntar de överflödiga tills deras kompis dött innan de hoppar in.

De två kombattanterna slår varsitt Flyga slag, den som vann får då läge att skjuta på motståndaren. Man slår ett snabbt litet Skjuta slag, ibland finns det dessutom många skyttar på samma flygplan och i så fall får alla skjuta.

Sedan, om någon blivit träffad d.v.s. hoppar man vidare till skeppsskador.

Notera att även om flera vapen skjuter och träffar i samma runda så räknas skadorna ut var för sig.

Dessa påminner om vanliga skador men rangordnas i Buckla, Konstigt ljud och Svart rök.

Buckla ger +1 på alla flyga slag.

Konstigt ljud ger +3 och Svart rök innebär att planet störtlycker mot marken, och om någon inte lyckas med ett Meka slag så går det rätt så illa.

Om ett flygplan får totalt +10 på Flyga slagen är det obrukbart och det räknas som om det fått Svart rök.

När ett flygplan får en skada räknas först skadevärde ut, sen dras flygplanets pansarvärde av. Sen kollar man på tabellen.

Buckla: 1-10
Konstigt ljud: 11-20
Svart rök: 21-

Olika flygplans pansarvärde:

Litet spaningsflygplan: 10

Vanligt stridsflygplan: 15

Transportskepp: 20

Stort stridsflygplan: 30

Olika flygplansvapen (kan endast användas monterade på flygplan).

Lätt kulspruta¹: 1t6*1t6.

Tung kulspruta¹: 2t6*1t6.

Raketgevär: 7t6.

Harpun: 2t6.

¹ Om man slår en dubbel sexa eller dubbel femma med dessa räknas inte flygplanets rustning alls.

Färdigheter.

Dessa är bara grundläggande och om någon saknas är det bara att slänga in den.

Snacka.	Hoppa.
Ragga.	Klättra.
Skjuta.	Flyga
Plåstra.	Laga mat.
Slåss.	Skumraskaffärer.
Slåss med vapen.	Navigera.
Hantverk.	O.s.v
Meka.	
Kunskapsfärdigheter.	

Rollformulär.

Spelarnamn: Namn:
Yrke: Ålder: Längd: Vikt:

Karisma:___ Fysik:___ Intelligens:___ Stil:___

Tillhörigheter och bakgrund.

Flygplan.

Namn: Ägare/Kapten:
Typ: Lastkapacitet:
Beväpning:

Skador:

Rollformulär.

Spelarnamn: Namn:
Yrke: Ålder: Längd: Vikt:

Karisma:___ Fysik:___ Intelligens:___ Stil:___

Tillhörigheter och bakgrund.

Flygplan.

Namn: Ägare/Kapten:
Typ: Lastkapacitet:
Beväpning:

Skador:

Rollformulär.

Spelarnamn: Namn:
Yrke: Ålder: Längd: Vikt:

Karisma:___ Fysik:___ Intelligens:___ Stil:___

Tillhörigheter och bakgrund.

Flygplan.

Namn: Ägare/Kapten:
Typ: Lastkapacitet:
Beväpning:

Skador:

Rollformulär.

Spelarnamn: Namn:
Yrke: Ålder: Längd: Vikt:

Karisma:___ Fysik:___ Intelligens:___ Stil:___

Tillhörigheter och bakgrund.

Flygplan.

Namn: Ägare/Kapten:
Typ: Lastkapacitet:
Beväpning:

Skador:

HeLiX (Henrik Lindgrens Xperiment)

HeLiX är ett världslöst universalregelsystem som prioriterar spelglädje framför realism och riktar sig till erfarna rollspelare som vill ha enkla och smidiga regler. Det är ett renodlat universalsystem som grundar sig på T6. Varför just T6?

- *Det är den vanligast förekommande tärningen
- *Den är lätt att räkna med och ger lagom många resultat
- *Den rullar förhållandevis bra

Att skapa en rollperson

Rollpersonen definieras av 6 egenskaper, som mäts i 7 nivåer:

- 0 = Obefintlig (gravt handikappad eller dylikt)
- 1 = Långt under mänskligt medel (handikappad eller dylikt)
- 2 = Under mänskligt medel (underutvecklad eller lätt handikappad)
- 3 = Mänskligt medel
- 4 = Över mänskligt medel (välutvecklad)
- 5 = Mänsklig perfektion (så bra en människa kan bli)
- 6 = Övermänsklig (bättre än en människa)

Grundegenskaperna är:

Styrka (STY): Muskelstyrka, kroppsbyggnad och fysisk uthållighet.

Smidighet (SMI): Snabbhet och rörlighet.

Uppfattning (UPP): Uppfattningsförmåga, reflexer och precision.

Intelligens (INT): Logiskt tänkande och problemlösning.

Vilja (VIL): Mental hälsa, uthållighet och viljestyrka.

Karisma (KAR): Utseende, utstrålning, charm och ledaregenskaper.

Placera ut 20 poäng på egenskaperna, 1 poäng höjer en egenskap 1 steg. En människa kan aldrig uppnå egenskapsvärdet 6 om det inte finns en rimlig förklaring till det (magi, cybernetik, eller dylikt). Vill man ha 0 i ett eller flera egenskapsvärden kräver även det en bra förklaring. Vill man spela en annan ras/varelse, rådgör man med spelledaren om detta. I det fallet får man ha egenskapsvärden på 6 men ej högre. Ej heller spelledarpersoner bör ha högre värden än 6.

Färdigheter

Rollpersonernas kunskaper symboliseras av färdigheter. De färdigheter som finns tillgängliga beror på spelvärlden men det är upp till spelledaren att bestämma exakt vilka färdigheter som finns. Även färdigheterna mäts också i 7 nivåer:

- 0 = Helt okunnig
- 1 = Nybörjare (amatör)
- 2 = Novis (lärling)
- 3 = Kompetent (kunnig)
- 4 = Adept (skicklig)
- 5 = Expert (mycket skicklig)
- 6 = Mästare (fulländad)

Placera ut 20 poäng på färdigheterna, 1 poäng höjer en Färdighet 1 steg. För att mängden färdigheter inte ska bli oändlig, bör man följa denna regel: Om en handling verkar basera sig till stor del på en egenskap, är det ingen färdighet. Om en handling kräver speciella kunskaper för att kunna utföras, är det en färdighet. Till exempel kan alla smyga, därför är det ingen färdighet, men läsa och skriva är däremot en färdighet, eftersom inte alla kan det. Utarbeta egna färdighetslistor efter denna enkla regel.

Grundläggande regler

När en rollperson ska utföra en handling kan spelledaren kräva att spelaren ska göra ett test för en av rollpersonens egenskaper eller färdigheter. Detta test görs genom att slå 1T6. Visar tärningen 1, slår man igen. Visar den 1 även andra gången, är slaget Perfekt och man har uppnått bästa möjliga resultat. Skulle det första tärningsslaget bli 6, slår man en andra gång. Visar tärningen 6 även andra gången, är slaget Fatalet och resultatet blir det värsta tänkbara. Om tärningen varken visar 1 eller 6 vid första slaget, behöver man inte slå en andra gång. Man har då lyckats med testet om man slog lika med egenskapsvärdet/färdighetsvärdet eller lägre, och misslyckats om man slog högre. Om två personer tävlar mot varandra, till exempel i armbrytning, gör man ett test för de inblandade personernas tävlande värden (i det här fallet STY). Den person som får högst differensvärde vinner kampen (vid lika resultat slår man om).

Exempel:

Sture har STY 4, Bertil har STY 5. Sture slår 2 på sitt STY-slag, medan Bertil slår 4. Båda lyckas med slaget men Stures differensvärde är $4-2=2$, medan Bertils är $5-4=1$. Alltså vinner Sture.

Strid

Strider delas in i stridsrundor som är tre sekunder långa. På rollformuläret finns en ruta som heter Initiativ, där man fyller i summan av rollpersonens SMI och UPP. I stridens första stridsrunda slår man 1T6 för varje stridande och lägger till dennes Initiativ. Den som får högst resultat agerar först, därefter den med näst högst resultat, osv. Alla stridande får bara göra en handling/stridsrunda men vissa handlingar kräver flera stridsrundor för att genomföras. Använd sunt förnuft om problem uppstår. Personen med högst Initiativ talar om vad han tänker göra. Om han anfaller någon, får denne göra en svarshandling, oavsett vilket Initiativ denne person har. Den person som blir anfallen får sen inte göra något annat under stridsrundan. Anfallaren slår ett slag för sin vapenfärdighet medan försvararen slår ett slag för antingen det vapen han försvarar sig med, eller sin SMI, om han är obeväpnad. Den person som får det bästa differensvärdet, lyckas med sin handling. För anfallaren högst resultat träffar attacken, får försvararen högst resultat lyckas han parera attacken eller undvika den. Om attacken träffar ska man räkna ut hur mycket skada den gör. Man lägger ihop anfallarens STY+vapenvärdet och från detta drar man halva motståndarens STY (avrundat nedåt) och hans rustningsvärde. Resultatet blir skadan. Alltså: anfallsstyrka+vapenvärde-halv försvarsstyrka-skyddsvärde=skada. Skadan dras av från rollpersonens Livspoäng (LP), som är lika med STY+10. Om LP sänks till 1 blir rollpersonen medvetslös. Sänks LP till 0 dör rollpersonen. Exempel på skadevärden för vapen som passar in i fantasy-miljö, och för skyddsvärden för rustningar:

Skada	Närstrid	Avstånd
1	Näve/spark	Slunga
2	Dolk	Kortbåge
3	Kortsvärd	Jaktbåge
4	Bredsvärd	Långbåge
5	Långsvärd	Armborst
6	Dubbelyxa	Tungt armborst

Skydd	Rustning
1	Tjockt tyg
2	Läder
3	Nitläder
4	Ringbrynja
5	Fjällpansar
6	Metall

Magi

Magi är vanligt förekommande i rollspel, även om det inte alltid kallas magi. Vill spelledaren ha med magi, bör han själv utforma sitt eget magisystem men här följer ett förslag på ett system. En rollperson som ska vara magikunnig bör ha ett hyfsat värde i Vilja, en vital egenskap för magi. Rollpersonen har ett visst antal Magipoäng (MP), som är lika med VIL+10. För att utnyttja magin krävs att man lär sig besvärjelser. Varje besvärjelse är en separat färdighet. När man ska kasta en besvärjelse, kan man bestämma vilken effektgrad den ska ha. Varje effektgrad kostar ett MP men höjer också besvärjelsens verkningsgrad. För varje effektgrad utöver den första får man också -1 på färdighetsslaget när besvärjelsen kastas. Det finns en generell formel för magi: VIL+effektgrad. En offensiv besvärjelse har alltså ett skadevärde som är VIL+effektgrad, medan en defensiv besvärjelse har ett skyddsvärde, enligt nämnda formel. En besvärjelse som ska påverka flera personer under en bestämd tid, påverkar VIL+effektgrad personer i lika många minuter. När den magikunnige försöker påverka ett offers sinne, gör han ett VIL-slag och lägger till besvärjelsens effektgrad, medan offret för besvärjelsen inte får lägga något till sitt VIL-slag.

Erfarenhet

Efter avslutat spelmöte får man erfarenhetspoäng (EP), med vilka man kan förbättra egenskaper och färdigheter. Att öka en egenskap kostar lika många EP som värdet man vill öka till gånger 5. Att öka från 3 till 4 kostar alltså 20 poäng. Att öka en färdighet kostar lika många poäng som värdet man vill öka till. Att öka från 3 till 4 kostar alltså 4 poäng. Man kan maximalt få 10 EP/spelmöte.

Äventyrets svårighetsgrad:

Extremt lätt	1 EP
Mycket lätt	2 EP
Lätt	3 EP
Normalt	4 EP
Svårt	5 EP
Mycket svårt	6 EP
Extremt svårt	7 EP

Generellt:

Gott rollspelande	1 EP/spelmöte
Bra idéer	1 EP/spelmöte
Humor	1 EP/spelmöte

Spelarens namn			
Rollpersonens namn			
STY		Initiativ	
SMI		<i>(SMI+UPP)</i>	
UPP		LP	
INT		<i>(STY+10)</i>	
VIL		MP	
KAR		<i>(VIL+10)</i>	
Färdigheter	Nivå	Vapen	Skada
		Rustning	Skydd
		Besvärjelser	Nivå
		Erfarenhet	

Spelarens namn			
Rollpersonens namn			
STY		Initiativ	
SMI		<i>(SMI+UPP)</i>	
UPP		LP	
INT		<i>(STY+10)</i>	
VIL		MP	
KAR		<i>(VIL+10)</i>	
Färdigheter	Nivå	Vapen	Skada
		Rustning	Skydd
		Besvärjelser	Nivå
		Erfarenhet	

Spelarens namn			
Rollpersonens namn			
STY		Initiativ	
SMI		<i>(SMI+UPP)</i>	
UPP		LP	
INT		<i>(STY+10)</i>	
VIL		MP	
KAR		<i>(VIL+10)</i>	
Färdigheter	Nivå	Vapen	Skada
		Rustning	Skydd
		Besvärjelser	Nivå
		Erfarenhet	

Spelarens namn			
Rollpersonens namn			
STY		Initiativ	
SMI		<i>(SMI+UPP)</i>	
UPP		LP	
INT		<i>(STY+10)</i>	
VIL		MP	
KAR		<i>(VIL+10)</i>	
Färdigheter	Nivå	Vapen	Skada
		Rustning	Skydd
		Besvärjelser	Nivå
		Erfarenhet	

Hjälten Gegg

Inledning

Detta är ett humorrollspel som har fått namn efter hjälten Gegg som levde för 1000 år sen. Hjältarna har inspirerats av Gegg slag mot de onda pärmarna. Rollpersonerna vill nu vara som Gegg.

Attributen som finns är: **sty**, **smi**, **kar** och **psy**. **Sty** används i strid, för mer info se strid. **Kar** används för att övertala andra. Man slår 1T6 + kar och den som blir övertalad slår 1T6 + **psy**. Den som får högst vinner. Man kan inte övertala nån annan om för överdrivna saker t.ex. att man ska få dens stora svärd gratis. **Psy** används för att inte bli övertalad, för mer info se **kar**. **Smi** används då man t.ex. ska krypa igenom små utrymmen. Man slår 1T6 mot saken man ska använda **smi** mot dens svårighet. Svårigheter: superlätt: 5 lätt: 10 normalsvårt: 15 svårt: 20 väldigt svårt: 25. Man börjar med 1T6 x 100 kakor.

Strid

När striden börjar slår man 1T6 + smi. Den som får högst resultat börjar striden. För två personer samma resultat gör de sina handlingar samtidigt. Om man använder ett närstridsvapen slår man 1T6 + sty + vapnets skada, använder man avståndsvapen slår man 1T6 + smi + avståndsvapnets skada och använder man inte något vapen alls så slår man 1T6 + sty. Den som får högst resultat får ge en skada till valfri person. Slår två personer lika slår alla personer om.

Skador

Om man får skada så får man en skada. De skador som finns är de som finns här under. Har man t.ex. ett blåmärke och får skada har man ett skrubbsår. Om man har ett skrubbsår och man läker det med ett tuggummi som läker 1 skada så har man ett blåmärke. Läker man ett skrubbsår med ett pläster så har man inga skador alls.

Blåmärke: Man får -1 på allt man gör som har med tärningslag att göra.

Skrubbsår: Man får -2 på allt man gör som har med tärningslag att göra.

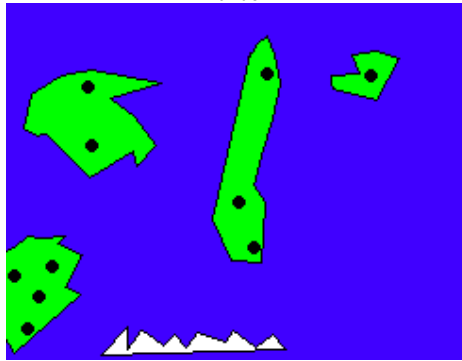
Litet blödande sår: Man får -3 på allt man gör som har med tärningslag att göra.

Normalt blödande sår: Man får -4 på allt man gör som har med tärningslag att göra.

Stort blödande sår: Man får -5 på allt man gör som har med tärningslag att göra.

Död: Man dör.

Världen



Prick= Stad Grönt= Land Vitt= Is Blått= Vatten

Erfarenhet

När man har vunnit en strid får man 1T6 ep. När man går upp i nivå får man ett nytt poäng att lägga på valfri attribut. Ep som krävs för att man ska gå upp i nivå:

Nivå	Ep som krävs
2	20
3	30
4	40

Osv.

Prylar

Det finns rätt många prylar i rollspelet Hjälten Gegg. Valutan som används är kakor.

Länkingsprylar

Namn	Vad den gör	Pris
Tuggummi	Läker 1 skada	10 kakor
Pläster	Läker 2 skador	25 kakor
Pläster med bilder på	Läker 3 skador	35 kakor

Närstridsvapen

Namn	Skada	Pris
Falukorv	3	700 kakor
Grillkorv	1	60 kakor
Bajskorv	4	900 kakor
Skrivbord	5	1100 kakor
Bokhylla	6	2000 kakor
Super duper stort svärd	7	3000 kakor

Avståndsvapen

Namn	Skada	Pris
Snorkråka	2	200 kakor
Dammsugare	4	950 kakor
Stinkballong	5	1100 kakor
Ärtsoppa (jag tror de flesta resonerar som jag om detta vapen)	6, kan bara användas en gång.	400 kakor
Jätte stor niutron a43 super kraftig ultrabra kanon	8	6000 kakor

© Aron Lander

Namn:		Namn:		Namn:		Namn:	
Sty:		Sty:		Sty:		Sty:	
Smi:		Smi:		Smi:		Smi:	
Psy:		Psy:		Psy:		Psy:	
Kar:		Kar:		Kar:		Kar:	
Erfarenhet:		Erfarenhet:		Erfarenhet:		Erfarenhet:	
Inventarie		Inventarie		Inventarie		Inventarie	
Namn:		Namn:		Namn:		Namn:	
Sty:		Sty:		Sty:		Sty:	
Smi:		Smi:		Smi:		Smi:	
Psy:		Psy:		Psy:		Psy:	
Kar:		Kar:		Kar:		Kar:	
Erfarenhet:		Erfarenhet:		Erfarenhet:		Erfarenhet:	
Inventarie		Inventarie		Inventarie		Inventarie	
Namn:		Namn:		Namn:		Namn:	
Sty:		Sty:		Sty:		Sty:	
Smi:		Smi:		Smi:		Smi:	
Psy:		Psy:		Psy:		Psy:	
Kar:		Kar:		Kar:		Kar:	
Erfarenhet:		Erfarenhet:		Erfarenhet:		Erfarenhet:	
Inventarie		Inventarie		Inventarie		Inventarie	
Namn:		Namn:		Namn:		Namn:	
Sty:		Sty:		Sty:		Sty:	
Smi:		Smi:		Smi:		Smi:	
Psy:		Psy:		Psy:		Psy:	
Kar:		Kar:		Kar:		Kar:	
Erfarenhet:		Erfarenhet:		Erfarenhet:		Erfarenhet:	
Inventarie		Inventarie		Inventarie		Inventarie	

Hur bra är du???

Rollspelet där ingen förvirring råder om hur bra du är.

Grundläggande system:

Attribut: Braighet, det enda attributet vilket avgör hur bra du är. Värdena går från 1-6 där ett är ungefär lika bra som en sten, tre är en normal människa, fyra är en hjälte, fem är övermännisklig hjälte, sex är en så gott som allsmäktig gud.

Färdigheter: Antalet färdigheter RPN besitter och hur bra han är i dom avgörs av hur bra han är.

Magi: Är man tillräckligt mentalt stark så kan man få saker att hända, hur bra man är på att lägga magi beror på ens braighet.

System: när man ska göra något slår man 3t6 och drar ifrån tärningen närmast 3,5 ifrån sin braighet, är resultatet högre eller lika med noll har man lyckats. Är två olika tärningar lika när tre så använder man den tärningen som den tredje ligger närmast. När en medveten varelse försöker motverka något omedvetet slår den medvetna ett normalt slag mot sin egen braighet och drar sedan ifrån det omedvetnas braighet, är resultatet högre eller lika med -3 så har man lyckats. När två medvetna varelser försöker motverka varandra slår de båda ett normalt slag mot braighet och den som får högst resultat vinner.

Rp generering: Alla spelare vill spela "hjälta" eller helt enkelt tuffa RP, därför kan det vara lagom att bestämma att de har 4 i braighet. Vill man slå fram sin braighet slår man 3t6 och tar tärningen närmast 3,5 som (den tredje avgör ifall två tärningar ligger lika nära) ens braighet. Hela spelgruppen bör komma fram till hur man ska ta fram sin braighet.

Avancerat system:

Effekt: Man kan få olika bra effekt på 3t6 slaget, ju högre siffra man får efter att ha dragit av resultatet av slaget från ens braighet desto bättre gick det för en.

Svårighet: Olika saker kräver att man är olika bra, koka kaffe kan till och med en person med braighet två klara av. Lägg till svårighetsändringar till braighet, ju lättare handlingen är att klara av ju mer lägger man till braighet och vice versa. Svårigheten ökar alltid exponentiellt, en handling som har en svårighetsändring på två är tio gånger lättare än en handling som bara har en svårighetsändring på ett, en handling på tre är tio gånger svårare än en på två.

Strid: För varje effekt som kommer över den motverkande partens får en temporär sänkning av braighet, ifall braighet når noll är man döda. Man kan ådrar sig permanenta skador, braighet sänks med ett för varje temporär skada under två. Temporära skador kan försöka återhämtas genom att slå mot ens temporära braighet.

Temporära förbättringsslag: slå ett 3t6 slag, ifall resultatet över stiger ens egen braighet kommer ens braighet höjas med ett. Braighet kan aldrig överstiga 6 eller understiga 1.

Konstruera föremål: Även omedvetna varelser och objekt har en braighet. Man kan konstruera ett föremål genom ett slag mot braighet, föremålets braighet är lika med effekten från slaget plus ett. Har man en gång konstruerat ett föremål behåller alla föremål av samma typ den braighet som den första av den typen fick.

Använda föremål: Ifall ett föremål har bättre braighet än en själv kan detta föremål hjälpa en att bli bättre, slå temporärt förbättringsslag, effekten håller i sig så länge föremålet är tillgänglig att användas inom samma tidsperiod som braighetshöjning. Slaget är permanent för alla föremål av samma typ. Ifall föremålet har en lägre braighet än RPN så kan braighet sänkas så länge RPN måste använda föremålet. Slå ett slag mot braighet och ifall man kommer under så sänks braighet med ett.

Samarbete: Medvetna varelser kan samarbeta för att bli bättre, för varje gruppenhet ifrån ett så får man slå ett temporärt förbättringsslag. Gruppenheter finns i 1, 10, 100, 1000 osv. ända upp till tio miljoner. Slå slaget för alla intressanta varelser i gruppenheten.

Tidsperioder: Spelaren väljer själv hur lång tid den vill ta på sig att göra någonting, ju längre tid den tar på sig ju fler temporära förbättringsslag får den. De olika perioderna är: momentant eller en sekund, tio sekunder, en och en halv minut, en kvart, två timmar

och en trekvart, ett dygn, ett halvt år, tre år och trettio år. För varje period ifrån tio får man ett extra förbättringsslag på sig.

Omedvetna: Även de saker som inte har något medvetande har en braighet som RPN kan behöva övervinna ibland, att dyrka upp en dörr görs genom att besegra dess braighet, att inte få skada från ett högt fall görs genom att besegra fallets braighet. Samma skala gäller för omedvetna som för medvetna. (Se även: **Konstruera föremål**)

Världen:

"Mörkret rinner ner i berggrunden, som vatten som samlar sig i underjordiska sjöar samlar sig mörkret. Ondskan, perversjonen, dekadensen allting faller neråt och sprider sig i det jättelika grottsystem som kallas helvetet. Där nere har invånarna gjort sig sitt hem, i resterna från vad man tror är mänskligheten, mänskligheten som är det de flesta försöker efterlikna men ingen vet riktigt vad det är för något. Rester av moral, rester av teknologi, rester av historia... rester av liv. Förtvivlat försöker de olyckliga, nydödade själarna fly och gömma sig ifrån demonerna, demoner från världen ovan, demoner ifrån helvetet och demoner inifrån. I stora grottkomplex blomstrar städer, där själar finner en frihamn ifrån demonerna "

Grunduppbyggnad: I helvete finns det olika nivåer, ju djupare man kommer ju värre blir det, därför håller sig de flesta normala människor så högt upp de kan, ju längre ut från mitten man kommer ju mer öde blir det, både på demoner och människor. I mitten högst upp så står metropolis, människornas stad. Teknologinivån varierar även den, ju längre ifrån centrum man kommer ju lägre nivå på tekniken. På många ställen har människor samlats i stora städer, ingen lika stor som metropolis, för att söka skydd mot demonerna som alltid väntar och hungrar efter nya offer. På de lägsta nivåerna ligger det egentliga helvetet, där blod från de oskyldiga rinner ihop med magma och där de höga herrarna styr sina demonundersåtar, i detta kaos inferno så har även vissa onda människor funnit sig en fristad, när de begått en pakt med demonerna, sitt eget liv i utbyte mot att de hjälper demonerna.

Metropolis: Metropolis är den största staden i hela helvetet, när man står i den högsta skyskrapan kan man bara se själva centrum som sträcker sig ända bort till horisonten, när man står där på den högsta skyskrapan så befinner man sig 500km över markytan, även om markytan är omstridd vart den går eftersom vissa gator bara är stora gapande hål, hål som man kan falla flera mil igenom innan man kommer till nästa nivå. Även på nästa nivå fortsätter metropolis, genom stora skyskrapor är den lägre metropolis förbundet med det över, metropolis ligger på fyra nivåer.

Demoner: Demonerna styrs av en grupp som kallas de höga herrarna, av någon anledning gillar de flesta demoner att döda människor. De flesta demoner har braighet 5 eller 4, de höga herrarna har 6. Men alla demoner är inte onda mördarmaskiner, vissa lever tillsammans med människorna i de stora städerna, på landsbygden råder en viss lynchstämning mot demonerna.

Spelstilar och plug-in:

Übermensch unt Unteremch: I Östhhav, en av de mest avlägsna kontinenterna i helvetet finns det feodala riket Östhhav där det är skillnad mellan folk och få, istället för att som normalt att alla människor har 3 i braighet så har det riktiga patrasket braighet 2, bönder och linkande har 3 emedan riddare och dylikt har braighet 4.

Ångest: Spelarna spelar rollpersoner med braighet 2, sedan ju bättre spelaren spelar ut ångesten, ju bättre blir rollpersonen. SL bestämmer vem som spelar bäst.

Dungeon Bashing: RPNa börjar som nivå ett karaktärer, de har alltså braighet ett, sedan börjar de röja loss på alla demoner, i början möter de bara monster med nivå ett men i takt med att de stiger i nivå (braighet) blir även motståndarna svårare och även de får högre nivå (braighet). För att gå upp i nivå krävs det att man dödar 10 monster på samma nivå som en själv, 100 en nivå under, 1000 två under osv.

Skräck: Du är kass, en fluga, ett gruskorn och du skall bli krossad under demonerna. RPNa har braighet 1 eller 2 och alla monster minst 5. RPNa är också galna och ser en "högre sanning", men berättar inte att RPNa är galna för spelarna de blir bättre ifall de tror att deras RPNer ser en "högre sanning".

//av fusk [inte helt seriöst, nej]

Publicdomain

Konspirationen

Har du någonsin känt dig övervakad och att saker och ting inte är vad de ser ut att vara på ytan. Har du någon gång misstänkt att en dold dockspelare styr ditt och alla andras liv. Du kanske har mer rätt än du anar. Självt vet jag att det stämmer, de är mig redan på spåren, men innan de tar mig måste jag sprida min kunskap. Du som läser detta dokument ta dig i akt, de kan vara ute efter dig också!

Att skapa en rollperson

Skapa en rollperson är enkelt. Man fördelar 100 bp på följande egenskaper. Man kan som högst ha 20 i en egenskap.

Data

Alla möjliga sorters data färdigheter

Dölja

Färdigheten att dölja såväl sig som föremål.

Fordon

Konsten att framföra alla möjliga sorters fordon.

Kontakt nät

Antalet kontaktnät är obegränsade och enbart ett fåtal exempel tas upp här.

- FBI
- CIA
- Universitetsvärlden
- Undre Världen
- Polisen

Kunskaper

Även antalet specialkunskaper en rollperson kan ha är obegränsat nedan nämns några exempel.

- Kemi
- Fysik
- Biologi
- Xenobiologi

Lås och säkerhetssystem

Konsten att forcera lås och olika sorters säkerhetssystem samt även att se till att någon inte kan ta sig in i en lokal.

Rörliga manövrar

Hoppa, klättra, springa och allt sånt.

Slåss

Såväl som att slåss i närstrid som att använda avståndsvapen.

Söka

Färdigheten att finna dolda föremål och personer

Ödespoäng (öp)

Inför varje äventyr tilldelas rollpersonerna ett valfritt antal ödespoäng. Antalet ödespoäng avgörs av SL och bör vara aningen färre än vad rp:na behöver för att klara alla sg i äventyret. För en kort äventyr är 30 öp lämpligt, för ett längre 50 öp och 100 för en helkväll.

Att använda en egenskap

När rollpersonerna behöver använda sina egenskaper beslutar SL en svårighetsgrad och skriver ner den. SL säger sen om svårighetsgraden är mellan 0-10, 10-20 eller 20-30 och så vidare. De rollpersoner som försöker använda sin egenskap får sen satsa ett valfritt antal ödespoäng som läggs till egenskapens värde. Efter att alla satsat sina ödespoäng avslöjar SL den verkliga svårighetsgraden. Alla rp som har fått högre eller lika med sg med sina ödespoäng+egenskap lyckas och får besluta vad som händer. De som misslyckas får SL besluta vad som händer med.

Exempel: Erik och Johan ska undvika ett fallande tak SL sätter sg 16 och säger att sg är mellan 10 och 20. Erik och Johan har båda 8 i rörliga manövrar. Erik satsar 10 öp medan Johan bara satsar 7. Nu kan SL säga att sg var 16. Erik lyckas och bestämmer att han kommer undan från taket medan Johan misslyckas och SL bestämmer att han fastnar med benet under ett stenblock.

Hjälpas åt

Ofta är det uppgifter som gör att rollpersonerna kan hjälpas åt. Om det är möjligt får de lägga ihop sina egenskapsvärden och tillsammans spendera ödespoäng.

Exempel: Erik och Johan hamnar i eldstrid med ett gäng. Erik har skjutvapen 10 och Johan 8 vilket blir 18. Gänget har 25 SL avslöjar att sg ligger mellan 20 och 30. Johan offerar 8 öp och Erik 4 vilket blir 30 och garanterad vinst. Erik och Johan bestämmer att de skadesköt gänget (de är ganska snälla)

Föremål

Olika föremål ger bonus på de olika egenskaperna

Föremål	Bonus
Kniv	Slåss +1
Pistol	Slåss +3
Gevär	Slåss +5
Automatvapen	Slåss +7
Gatlingkanon	Slåss +10
Pansarvagn	Slåss +30
Dataprogram	Data + 1-10
Bra bil	Fordon + 1-10
Dyrkar	Lås & säk. +2
Elektriska dyrkar	Lås & säk. +5
Kamouflage dräkt	Dölja +3

Licens

Innehållet i detta dokument ägs av upphovsmannen Andreas Pettersson. Det är förbjudet att sälja eller på annat sätt tjäna pengar på dokumentet samt att vidare distribuera det i annat än i fullständig form.

KONSPIRATIONEN

Hur man spelar Konspirationen

Reglerna ovan är dock inte vad Konspirationen handlar om, Konspirationens kärna är hur man spelar det. Konspirationen spelas inte som ett normalt rollspel där SL står för äventyret. Istället är det spelarna som står för konspirationerna, SL står bara för förutsättningarna från vilka spelarna kan väva ihop sina konspirationer. Ett exempel kan vara att låta brevbäraren komma med posten. Viktigt är dock att komma ihåg att inget bör beskrivas i absoluta termer utan hela tiden vagt och öppet för tolkningar. Man bör till exempel inte säga att brevbäraren kommer med posten utan såg istället *"En mystisk man i blåa kläder går fram mot er brevlåda, han stannar till och verkar göra något med den innan han fortsätter till grannens brevlåda där han åter igen stannar till"*. Det står sedan spelarna fritt att anta vad den blåklädda mannen gjorde, han kanske märkte ut rollpersonernas bostad inför den kommande attacken från staten, han kanske är en tjallare som vill komma i kontakt med spelarna eller genomför mätningar för en hemlig terrororganisation inför standardisering av brevbomber. Allt eftersom spelarna spinner vidare på sina konspirationer kan SL lägga in allt fler händelser som verkar på ytan stämma överens med dess teorier. Om SL är riktigt elak kan han till och med låta spelarna ha rätt och sätta in dem i en riktig knipa.

Att bygga upp en konspiration

Det var nära att de fångade mig, men jag lyckades lura dem än en gång... kanske lyckas jag köpa mig nog med tid för att slutföra mitt budskap. Läs noga raderna nedanför kära läsare så du vet hur en konspiration fungerar, när den väl har fångat dig är det för sent.

Mäktiga konspiratörer

För att kunna genomföra en effektiv konspiration måste man ha makt så man kan effektivt hålla konspirationen dold och tysta eventuella läckor. Alla personer i maktställning är därför potentiella konspiratörer.

Långa armar

Även om det oftast bara är ett fåtal inblandande i konspirationer har de oftast väldigt långa armar och kan via sin makt kontrollera, eller till och med ersätta, personer som står rollpersonerna nära. Lita inte på någon!

Tjallaren

Oavsett hur kontrollerad en konspiration brukar vara så verkar det alltid finnas en tjallare som förr eller senare försöker sprida vetskapen om konspirationen till allmänheten. Tyvärr lyckas oftast tjallaren bara avslöja ytan av konspirationen innan han blir dödad och eventuella trådar sopas snabbt undan av konspirationen

Exempel på konspirationer

Jag hör hur de kommer i trappan, dörren kommer att hålla dem ute ett tag till, snart är jag färdig, jag måste bara beskriva de konspirationer jag känner till, sen får de ta mig, då är mitt budskap ute och inget kan stoppa det.

Utomjordingar

Naturligtvis har det finns det utomjordingar på planeten. Jag vet tyvärr inte hur de jobbar. Om de är i maskopi med de stora staternas regeringar eller försöker de ta över kropparna hos alla invånarna i ett litet samhälle? Jag lämnar den frågan till er att undersöka kära läsare.

Tempelriddarna

Tempelriddarna förstördes inte, trots all förföljelse, vid 1314 som större delen av världen anser. Istället gick de under jorden och fortsatte att leva på sin lukrativa penning utlåning samtidigt som de fortsatte med sitt stora uppdrag, att finna den heliga Graal. Tempelherrarna har vid det här laget hållhakar på de flesta stora företag och nationer runt om i världen samtidigt som deras sökande börjar närma sig slutet. När de väl har funnit den heliga Graal kan de komma tillbaka från sin förvisning och utkräva hämnd mot kyrkan och resten av världen.

Svenska kärnvapenprogrammet

Trots att regeringen hävdar att det svenska kärnvapenprogrammet lades ner under 50-talet har det fortsatt i hemlighet långt upp i Lappland. De få olyckor som har hänt har effektivt dolts av en hemlig grupp inom armén som jag personligen har varit i kontakt med en avhoppare från.

Rollspelen

Jag kommer nu till den slutliga konspirationen, orsaken till att jag snart är död. Mina kära rollspelande vänner, ni har alla blivit förledda. Ni är alla offer för en världsomspännande konspiration med mål att förvandla jordens befolkning till slavar för sin egen fantasi. Redo att bli ledda av den store SL. Konspirationen finns överallt där ni trodde er ha vänner och likasinnade, i affärer, hos tillverkare och i föreningar. Jag vet inte säkert i dagsläget vem som ligger bakom, men jag har mina misstankar, allt pekar på



Licens

Innehållet i detta dokument ägs av upphovsmannen Andreas Pettersson. Det är förbjudet att sälja eller på annat sätt tjäna pengar på dokumentet samt att vidare distribuera det i annat än i fullständig form.

MAD CATZ

Ett Dogmarollspel av Kalle "Dnalar" Bergman

Koncept

Varje dag när vi människor går hemifrån till jobb och skola tas våra hus över av våra katter. Medan vi är borta lever de loppan i våra rum, jagar råttor, kåkar sardiner och undersöker hushållsapparater. De har kattfester, kattslagsmål och ett helt litet kattsamhälle. I "Mad Catz" spelar du en katt som lever loppan när husse och matte är borta.

Värld

Turnwise Town är en vanlig stad, där folk lever vanliga liv, bor i vanliga hus som de befolkar med vanliga husdjur. Här finns, förutom katterna, hundar, möss och Annat. Annat är allt som inte är katter (stiliga, smarta och sofistikerade varelser), hundar (dräglade består med hjärnor i valnötsklassen), möss (mat), eller människor (i stort sett lika med mat).

Katternas samhälle är mycket löst organiserat. Ett visst antal katter inom samma område, **revir**, kan sägas utgöra ett **gäng**, och gäng tenderar att ha ledare. Den utan tvekan mäktigaste katten i staden är Mr Fluffy. Förutom de vanliga huskatterna finns grändkatterna, vilda sällar som rotar i soptunnor och skrålar om nätterna. Vissa gäng av huskatter kan ha relativt gott samröre med grändkatterna, medan andra betraktar dem som avskum. Grändkatterna styrs av den enögda katt som bara kallas "svarta änklungen". Mr Fluffy och Svarta änklungen är dödsfiender.

Kampanj

En kampanj är uppbyggd kring Gänget. Rollkatterna förväntas tillhöra samma gäng. Äventyr kan bestå av några av följande beståndsdelar: Imitera människor, Intriger inom gänget, Intriger med andra gäng, Partaj, Slagsmål, Undersöka människosaker, Upptäcktsfärder. Nedan följer några äventyrsuppslag.

Titta, bilnycklarna är i!

Rollkatterna upptäcker av en händelse att husfolket lämnat bilnycklarna kvar i bilen. Dags att ge sig ut på upptäcktsfärd, men vem ska styra, och vem ska sköta pedalerna?

Stick härifrån, det här är vårt revir!

En ny familj flyttar in i rollkatternas revir, en familj som äger ett gäng mycket stora och tuffa katter, som nu avser göra sig hemmastadda på rollkatternas bekostnad.

När husse är borta...

Husse och matte skall på semester, och rollkatterna har bjudit hem alla katter de känner på party. Murre har lovat att ta med sig kattmynta. Men hur ska det bli mellan Mandy och Klösis? Och kommer Tiger att dyka upp, precis som ryktet säger?

Totalt krig

Mr Fluffy har slutligen fått nog av Svarta änklungen och hans grändkatter. Det artar sig till krig bland katterna, och rollkatterna får stå i första ledet och använda all sin list och uppfinningsrikedom för att hjälpa huskatterna att ta hem segern.

Spelledarpersoner

Vanlig huskatt

Smidighet: 5, Uppmärksamhet: 5, Koll: 5, Status: 5, Undgå Upptäckt: 5, Tuffhet: 5, Finurlighet: 5.

Grändkatt

Smidighet: 6, Uppmärksamhet: 5, Koll: 4, Status: 4, Undgå Upptäckt: 6, Tuffhet: 6, Finurlighet: 4

Hund

Smidighet: 2, Uppmärksamhet: 3, Koll: N/A, Status: N/A, Undgå Upptäckt: 3, Tuffhet: 12, Finurlighet: 2

Rollkatten

En rollkatt i Mad Catz består av ett antal Förmågor. Förmågorna används vid handlingsresolution. De består även av en Resurs, som beskriver något som rollkatten alltid har tillgängligt. Förmågornas nivåer bestäms genom ett poängbalanssystem, på så vis att de måste ligga mellan 1 och 9 och att summan av dem skall bli 35. Spelledaren kan ändra maxgränsen, minigränsen och summan om han vill.

Smidighet

De flesta katter är smidiga. Smidighet beskriver exakt hur rörlig du är, och används vid handlingar som kräver en smidig och välkoordinerad kropp. Kom ihåg att Smidighet mäts på en kattsкала, inte på en människosкала. En vanlig människa har -5 i Smidighet på de flesta kattsaker.

Uppmärksamhet

Uppmärksamhet visar hur lätt du har för att leta rätt på saker, spåra saker eller märka saker.

Koll

Koll visar helt enkelt hur insatt du är i kattvärldens politik. Har du hög koll vet du vilka som är mäktiga, vilka som är fiender med vilka, vem man bör ställa in sig hos och vem man kan satsa sina pengar på.

Status

Status visar hur benägna andra katter är att låta sig ledas av din katt, och går ofta hand i hand med Koll. Den med högst Status i ett gäng kommer att bli ledare för det gänget. Finns det två katter med samma Status i ett gäng är det som upplagt för rivalitet.

Undgå upptäckt

Undgå upptäckt mäter hur bra du är på att smyga, gömma dig och maskera dig.

Tuffhet

Tuffhet visar hur stor, stark och stridbar du är. En tuff katt är en katt att frukta.

Finurlighet

Din skicklighet i att skapa saker och improvisera fram okonventionella lösningar på riktiga eller inbillade problem. Finurlighet kan användas i många situationer, till exempel när man ska använda en av människornas märkliga manicker eller när man ska bygga en bättre råttfälla.

När man bestämt nivåerna i Förmågorna skall man besluta sig för vilken Resurs man skall ha. En Resurs är för det mesta ett smalt

skicklighetsområde inom vilket rollkatten alltid är framgångsrik (till exempel "pokerspel"), eller en kvalitet som de flesta katter saknar (till exempel "läsförmåga").

Karaktärsutveckling

Det är möjligt att höja eller sänka sina Förmågor under spelets gång. Speciellt lämpade för höjning/sänkning är "status" och "koll". De övriga kräver träning för att höja. En spelare som gör något han tycker motiverar höjning av Status eller Koll meddelar spelledaren, som godkänner eller avfärdar begäran. Övriga Förmågor kan bara höjas under exceptionella förhållanden.

Handlingsresolution

Alla skalor i "Mad Catz" är logaritmiska. Fem steg uppåt betyder en fördubbling av förmågan.

När man avgör om en handling lyckas eller misslyckas, skall man först avgöra om handlingen passar in på Rollkattens **resurs** på ett eller annat sätt. Om rollkattens resurs till exempel är "mästerlig muscharmör" och handlingen är att just charma möss, så kan man betrakta handlingen som resolverad. Rollkatten lyckas automatiskt.

I annat fall så plockar man fram lämplig Förmåga och lägger dess nivå till resultatet av 1T10. För att slaget skall lyckas skall det nå upp till ett visst värde, kallat **svårigheten**. I vanliga fall är svårigheten 10, men ovanligt svåra handlingar har högre, ovanligt enkla lägre.

Vissa handlingar, främst i strid, slås med **motståndsslag**. Då slår båda inblandade ett slag för aktuell Förmåga, och den med högst värde vinner. Får man lika högt blir det oavgjort, eller så slår man igen (om det rör sig om en handling som inte kan bli oavgjort). Undantaget är om en av de inblandade har en Resurs som tillåter honom att lyckas automatiskt. Undantaget från undantaget är om båda inblandade har lämpliga resurser, vid vilket ett slag ändå måste slås.

Strid och skada

När två katter fajtas slås ett motståndsslag för de inblandades Tuffhet. Den som vinner slaget vinner även striden, och får bestämma vad som ska hända med motståndaren. Kom som spelledare ihåg att det är sällan en katt dödar en annan katt. Man kan välja att "skada" en annan katt, vilket dock inte har några regelmässiga effekter. En besegrad katt är dock alltid besegrad: han kommer inte att anfalla igen.

Om en katt hotas till strid av en hund och det finns träd i närheten, kan katten alltid klara sig undan från hunden genom att klättra upp i trädet.

Om en katt slås mot flera motståndare skall ett separat motståndsslag slås för varje motståndare. Det räcker med att en motståndare vinner för att katten skall bli besegrad.

Klösiga kören, ett introduktionsäventyr

Bakgrund

Ett gäng på nio grändkatter som kallar sig "klösiga kören" har anlänt till rollkatternas revir. Deras gebit är de nattliga serenader de har en förkärlek för att framföra vid sena timmar. Rollkatterna kan tycka vad de vill om detta, men deras hussar och mattar störs i alla fall något vansinnigt av det. Klösiga kören festar loss hela nätterna på sopor och kattmynta.

Intrig

Eftersom grändkatterna forskansat sig inom rollkatternas revir, är det deras uppgift att köra bort dem. Om de låter grändkatterna vara ifred, så kommer alla andra katter i staden att häna dem för att de är så fega.

Det är då mr Fluffy dyker upp på scenen. Han har hört talas om klösiga kören och kommit för att lyssna på dem, och han har blivit störförtjust i deras sång. Han kommer att motarbeta varje försök från rollkatterna att återkräva det som rätteligen är deras revir. Rollkatterna står nu inför valet mellan att mopsa upp sig mot mr Fluffy och att bli hånade för sin feghet av alla katter i Turnwise Town.

Komplikationer

Rollkatterna kan välja vilket tillvägagångssätt de vill. Låt dom ägna sig åt sina planer ett tag, men just som de är på väg att börja slå på stora trumman så upptäcker de att Klösiga kören och Mr Fluffy är spårlost försvunna.

Nu riktas misstankarna när det gäller Mr Fluffys försvinnande mot rollkatterna. De hade trots allt goda motiv för ett dylikt dåd. Rollkatterna kan dock hitta Fluffys halsband, med tydliga spår av strid, på klösiga körens gamla konsertplats. Inga andra katter ser dock detta som ett bevis för deras oskuld. "Var har ni fått tag på hans halsband, om ni är oskyldiga?" Vem har sagt att katter är smarta?

Det är såklart klösiga kören som rövat bort Fluffy, eftersom de egentligen jobbar för Svarta änklingen. Nu måste rollkatterna rädda Mr Fluffy, innan något händer honom. Grändkatterna har stuvat undan honom i en sardinkonserveringsbutik. Sätt för rollkatterna att hitta honom omfattar: be en spårhund om hjälp, fråga sig för om nattliga serenader eller sätta upp ett lockbete. Rollkatterna kommer att behöva fajtas mot tre grändkatter som vaktar Mr Fluffy medan de övriga är och hämtar Svarta änkan. Om spelledaren vill kan han låta Mr Fluffy vara fastbunden på rullbandet till konservburksmaskinen.

Spellearpersoner

Klösiga kören: använd mallen för grändkatter

Mr Fluffy: använd mallen för huskatter, men sätt 10 i "koll" och 13 i "status".

"Mad Catz" är Copyright © 2003 Kalle Bergman. Tack till Yassilus för korrläsning och kommentarer, och till troberg, förstås.

Mad Catz	Namn:	
	Kön:	Ålder:
Kattformulär	Gäng:	
Smidighet		Resurs:
Koll		
Status		
Tuffhet		
Uppmärksamhet		
Undgå upptäckt		
Finurlighet		
Copyright © Kalle Bergman		

Mad Catz	Namn:	
	Kön:	Ålder:
Kattformulär	Gäng:	
Smidighet		Resurs:
Koll		
Status		
Tuffhet		
Uppmärksamhet		
Undgå upptäckt		
Finurlighet		
Copyright © Kalle Bergman		

Mad Catz	Namn:	
	Kön:	Ålder:
Kattformulär	Gäng:	
Smidighet		Resurs:
Koll		
Status		
Tuffhet		
Uppmärksamhet		
Undgå upptäckt		
Finurlighet		
Copyright © Kalle Bergman		

Mad Catz	Namn:	
	Kön:	Ålder:
Kattformulär	Gäng:	
Smidighet		Resurs:
Koll		
Status		
Tuffhet		
Uppmärksamhet		
Undgå upptäckt		
Finurlighet		
Copyright © Kalle Bergman		

Magnum Magikum 1.1

Kort inledning

Nu kommer äntligen spelet med de yra magikerna som alla längtat efter, eller? Det här är spelet som tar magin till nya (läs: oväntade) höjder. Välkommen till Magnum Magikum.

Din uppgift här är att ta rollen som en av de många magiker som befolkar världen. Det sorgliga med dessa magiker är att de inte riktigt kan behärska sin magi.

Skapa en magiker

Magikern har fem

grundegenskaper: Fysik, magi, visdom, utstrålning och tur. På dessa fem får man fördela 20 poäng hur man vill. Fysiken bestämmer hur mycket skada magikern kan ta. Man får tio (10) kropps-poäng för varje poäng man lägger på Fysik. Magi är värdet som bestämmer hur bra man klarar magi. För varje ett (1) poäng som du lägger i Magi läggs ett (1) poäng till när du slänger en besvärjelse och för varje ett (1) poäng du lagt så dras ett (1) poäng ifrån när en annan magiker slänger en magi på dig. Visdomen ger plus i kunskapsfärdigheter och liknande. Utstrålningen visar hur bra man klarar sociala färdigheter. Turpoängen är lite speciella. Turpoängen läggs på hög och du kan spendera dem varje gång du drar ett kort. Om du inte är nöjd med kortet du drog innan så kan du med hjälp av turpoängen dra ett nytt kort. Mer om turpoängen senare.

Förutom dessa fem grundegenskaper så finns det en hög med färdigheter. Nämligen dessa:

Förnimmelse	Magi
Gömma sig	Fysik
Hoppa	Fysik
Klättra	Fysik
Ljuga	Utstrålning
Lotteri	Tur
Löpa	Fysik
Naturkunskap	Visdom
Samhällskunskap	Visdom
Simma	Fysik
Smyga	Fysik
Stjåla	Tur
Underhålla	Utstrålning
Övertala	Utstrålning

Färdigheterna används på samma sätt som magin, fast här betyder rött att man lyckas och svart att man misslyckas. Vad man drar för valör på kortet bestämmer hur mycket man lyckas eller misslyckas, vilket gör att när du sätter ut grundegenskaperna så är det ju högre du har desto farligare är det ifall du misslyckas. Det har ingenting med hur bra du är att göra.

Då är det bara en sak kvar i skapandet av din egna magiker, nämligen att välja vilken ras du vill tillhöra. De du kan välja ibland är:

Människa	+2 fysik
Tomte	+2 magi
Kentaur	+2 visdom
Alv	+2 utstrålning
Halvlängdsman	+2 tur

Nu är din magiker klar för spel!

Magi/Strid

Magin är lite annorlunda i den här världen jämfört med andra världar. Här kan magin te sig tämligen enförmig då det bara finns en magi och ingen vet riktigt vad den gör. Det man vet är att antingen är magin snäll eller så är den dum. Problemet är att ingen vet när den är snäll eller när den är dum. Rent regeltekniskt fungerar det såhär: spelet spelas med en vanlig kortlek med 52 kort i. Varje gång en spelare slänger en magi så drar man ett kort ur leken. Är kortet rött så är det en snäll magi, det vill säga, den helar 1-13 kropps-poäng beroende på valören på kortet man drog. Detsamma gäller om man drar ett svart kort fast då gör man skada istället.

Dessutom så har hur mycket man lade i grundegenskapen magi en betydelse då det läggs till poäng för den som kastar och drar ifrån poäng för offret för magin.

Exempel: *Iglias slänger en magi på Arkilon. Iglias har 6 i magi och drar en svart tia. Arkilon har bara 4 i magi så han förlorar 12 kropps-poäng. (6+10-4=12)*

Samma sak gäller om det blir en röd tia fast då återfår Arkilon 12 kropps-poäng.

Negativa tal i samband med strid blir alltid noll.

Använda färdigheter

Färdigheterna används nästan likadant som Magin. När du ska använda en färdighet så kollar du upp vilken grundegenskap färdigheten går under, sen drar du ett kort. Rött så lyckas du, svart så misslyckas du. Valören på kortet du drar visar hur mycket du lyckas eller misslyckas. Det är alltså lika lätt att misslyckas fatalt som att lyckas, och de poäng du sätter ut i början har inget med hur bra man är att göra utan, mer hur mycket man vågar satsa när man ska göra något.

Turpoängen

Turpoängen är som sagt lite speciella. Turpoängen samlas på hög och kan spenderas när som helst och då får du dra ett kort till och välja mellan det första och det andra du drog. Flera turpoäng kan spenderas på samma moment!

Eftersom turpoängen minskar allteftersom man använder dem så måste det ju finnas ett sätt att få tillbaka dem. Det sättet är att varje gång du drar ett ess så får du tillbaka ett turpoäng oavsett hur det gick med det du skulle göra när du drog kortet.

Turpoängen kan aldrig överstiga ditt grundvärde i tur.

Lite om världen

Magnum Magikum utspelar sig i det magiska landet Ilijonor, där de två bröderna Iglia och Arkilon regerar. De båda bröderna har en enorm skattkista som de inte är sena att dela med sig av om nu någon förtjänar det. Av den anledningen förekommer det ofta tävlingar och ”skattjakter” arrangerade av de båda bröderna och magikerna i landet gör allt för att komma åt så stor del av den där skattkistan som det möjligen går.

Den enda tävlingen som ännu inte avslutats är jakten efter Iglia och Arkilons fars gamla kungakrona. Den som hittar den blir rikligt belönad, men uppdraget är svårt då ingen riktigt vet var de befinner sig och den har en lustig förmåga att kunna kamouflera sig väl.

Runt huvudstaden Belkrimat finns det alla möjliga sorters terräng. I norr är det otaliga berg och vidsträckta glaciärer. I öst ligger

enorma barrskogar. I söder ligger gigantiska öknar och i väster finns det stora havet.

Magiska saker till salu

Det finns ett fåtal typer magiska artefakter i Ilijonor och de kommer jag att lista här.

Röd trollstav 100 gp
Den röda trollstaven är snarlik den vanliga med den enkla skillnaden att i toppen av den röda trollstaven sitter en lite röd rubin.

Gör så att ägaren får dra ett (1) nytt kort då hon drog svart. Effekten gäller inte på det nya kortet man får dra.

Svart trollstav 100 gp
Den svarta trollstaven är som den röda fast med en svart diamant i toppen.

Gör så att ägaren får dra ett (1) nytt kort då hon drog rött. Effekten gäller inte på det nya kortet man får dra.

Röd mantel 1000 gp
En röd mantel.

Gör så att alla kort ägaren drar räknas som röda.

Svart mantel 1000 gp
En svart mantel.

Gör så att alla kort ägaren drar räknas som svarta.

Valuta systemet i Magnum Magikum är enkelt. Allting räknas i guldpenngar (gp).

Till spelledaren

Det här spelet är ett väldigt bra spel för spelledare som gillar att berätta sin egna historia, så huvudhandlingen om Ilijonor är bara att ignorera ifall ni känner att det är fel. Egna modifikationer av reglerna är givetvis tillåtna och det vore bra om ni ville skicka in era ändringar så att de kanske tas med i nästa version av spelet.

Tack till

Jag ska väl passa på att tacka folket på forumen på www.rollspel.nu och tack till Troberg som indirekt fick mig att slutföra ett projekt och Morgoth som stod ut med att korrläsa åt mig. Tack!

Martin "Yassilus" Ackerfors

Namn:					
Ras:					
Förmögenhet:					
<table border="1"><tr><td>Fysik:</td></tr><tr><td>Magi:</td></tr><tr><td>Visdom:</td></tr><tr><td>Utstrålning:</td></tr><tr><td>Tur:</td></tr></table>	Fysik:	Magi:	Visdom:	Utstrålning:	Tur:
Fysik:					
Magi:					
Visdom:					
Utstrålning:					
Tur:					
Kroppspoäng:					
Egna anteckningar:					

Namn:					
Ras:					
Förmögenhet:					
<table border="1"><tr><td>Fysik:</td></tr><tr><td>Magi:</td></tr><tr><td>Visdom:</td></tr><tr><td>Utstrålning:</td></tr><tr><td>Tur:</td></tr></table>	Fysik:	Magi:	Visdom:	Utstrålning:	Tur:
Fysik:					
Magi:					
Visdom:					
Utstrålning:					
Tur:					
Kroppspoäng:					
Egna anteckningar:					

Namn:					
Ras:					
Förmögenhet:					
<table border="1"><tr><td>Fysik:</td></tr><tr><td>Magi:</td></tr><tr><td>Visdom:</td></tr><tr><td>Utstrålning:</td></tr><tr><td>Tur:</td></tr></table>	Fysik:	Magi:	Visdom:	Utstrålning:	Tur:
Fysik:					
Magi:					
Visdom:					
Utstrålning:					
Tur:					
Kroppspoäng:					
Egna anteckningar:					

Namn:					
Ras:					
Förmögenhet:					
<table border="1"><tr><td>Fysik:</td></tr><tr><td>Magi:</td></tr><tr><td>Visdom:</td></tr><tr><td>Utstrålning:</td></tr><tr><td>Tur:</td></tr></table>	Fysik:	Magi:	Visdom:	Utstrålning:	Tur:
Fysik:					
Magi:					
Visdom:					
Utstrålning:					
Tur:					
Kroppspoäng:					
Egna anteckningar:					

MAUS

Ett LITET rollspel

Man kan nästan känna lukten av trubbel i luften i Musseville. Adelsmössen går med osäkra steg på gatorna, i små rum sitter grupper av möss och samtalar med lågmälda röster och på nätterna patrulleras gatorna av Kardinal Muselieus brutala knektar. Revolutionen ligger i luften.

Maus är ett dogmarollspel som utspelar sig i den av möss bebodda Franska staden Musseville. Sceneriet är inspirerat av Franska Revolutionen samt Dumas' *De Tre Musketörerna*. Staden regeras officiellt av den unge muskungen François Rottesvanse IV, men alla vet att den riktiga makten ligger hos kungens osympatiske «rådgivare»: Kardinal Muselieu. Den välbärgade medelklassen är mycket upprörd över Muselieus styre, och planerar i hemlighet en revolution. Den revolutionära tidningen *La Souris Libre* (Den Fria Musen) ges ut i hemlighet till sympatisörer.

Muspersionerna (jo, så kallas de i det här spelet) kan axla rollerna av ett gäng adelsmöss som frenetiskt försöker försvara sina privilegier, eller missnöjda borgare som försöker göra slut på dem. De kan vara heroiska musketörer som kämpar mot orättvisor, eller lismande skurkar som försöker utnyttja situationen till sin egen fördel. De kan försvara staden mot ett anfall av en katt eller ge sig ut i världen för att leta reda på något viktigt föremål. Musligheterna är oändliga!

Staden Musseville

Staden Musseville ligger på ett fält en liten bit utanför Paris. I närheten flödar en liten bäck och ett fält med vete ligger på andra sidan. Där bor bönderna, vars uppgift det är att samla ordentligt med säd så att staden klarar sig igenom vintern. I närheten ligger även en av människornas vinodlingar, och några musbönder bor även där och samlar de gigantiska frukterna och gör vin av dem.

Själva staden är uppbyggd av olika föremål ihopsamlade från omgivningen, både tillverkade av människor och naturliga. Mössen är mycket duktiga hantverkare, och trä- samt tygföremål har de inga problem med att tillverka själva.

Musseville är uppdelat i ett antal mindre sektioner. Det finns några finare kvarter (som t ex *La Ville du Soleil* och *Le Grande-Chapeau*) där adelsmössen och mustikerna bor, ett stort antal borgarkvarter (som t ex *Rue d'Entreprise* och *La Bonne Souris*) samt det nedgångna tiggarkvarteret, *Les Cendres* – askorna. Dit vågar sig ingen hederlig mus in, för där håller stadens alla ljusskygga individer till.

De mest utmärkande byggnaderna i staden är det kungliga palatset (*Le Palais-Soleil*), det stora fängelset (*La Mustille*) samt den stora katedralen (*Notre Souris*). Det kungliga palatset är byggt av huggen kalksten, något som krävt massor av arbete under många år. I palatset bor tioårige kungen Rottesvanse IV och hans rådgivare Muselieu. Kungen har ingen övrig familj, de gick under i den Stora Katt-attacken för fem år sedan. Under palatset finns ett gigantiskt katakombsystem som ingen riktigt

vet vad det innehåller. Det är i regel blockerat och vaktat av ett par knektar. Knektarna vaktar i övrigt lite överallt i palatset.

Mustiljen (*La Mustille*) är det fängelse dit alla brottslingar hamnar samt, som mången revoltör har fått uppleva, alla som sätter sig upp mot Muselieu. Byggnaden är även den byggd i sten, fast i gråsten, och vaktas också dag och natt av knektar.

Katedralen *Notre Souris* är däremot byggd av trä, liksom nästan alla andra byggnader i Musseville. Bakom de välpolerade fasaderna arbetar mustiker i mängder, och studerar läran om Mud, och till Mudstjänst varje Söndag flockas hundratals möss, eftersom det är lag på att gå i kyrkan på Söndagar. Här har Kardinal Muselieu absolut makt, och genom kyrkan försöker han hålla folket i shack.

Grupper i Musseville

Adelsmössen

Adelsfamiljerna anser sig generellt stå högre än de simpla plebeierna – borgarna och bönderna. Med familjenamn som «de la Souris» och «de Trou-d'Or» skiljer de sig från massorna, och de bär fina kläder och bor i de dyraste husen i staden. De slipper betala skatt till kungen, och de har juridiska privilegier som gör att de kan agera lite hur de vill. På sistone har adelsmössen börjat känna sig osäkra, då de känt de hatfulla blickarna från borgarmössen, och numera visar de sig sällan utan ett par livvakter.

Mustikerna

Mustikerna är Mussevilles präster. De predikar i ornamenterade kyrkor om dyrkan av Mud, den store allsvetande gudomligheten, och om lydnad och underkastelse. Vissa borgare anser mustikerna ett folkets gissel, medan andra är religiösa, men anser att mustikerna är överdrivet privilegierade, då de åtnjuter i princip samma status som adelsmössen.

Borgarmössen

Borgarna i staden har varit förtryckta länge nog, åtminstone enligt dem själva. Många hyser fientliga känslor mot adelsmössen, och vissa är involverade i Muståndsrevolutionen, som är en organisation som försöker göra slut på adelsmössens och mustikernas privilegier samt störta tyrannen Muselieu. Alla är dock inte lika arga, och Muselieu har lyckats muta vissa till att spionera på sina grannar och vänner. Ingen går säker, och ingen vågar yppa sina känslor högt.

Bönderna

Bönderna bor generellt utanför Musseville, och är inte lika involverade i Muståndsrevolutionen, men de lider också – av förtryck från landsortsadeln.

Musketörerna

Musketörerna (naturligtvis uttalat med långt U som i «mus») var en gång i tiden kungens personliga livgarde. Men Muselieu skingrade musketörerna för ungefär ett år sedan, eftersom de motsatte sig hans manipulering av kungen. Det är numera förbjudet att kalla sig musketör eller att bära det blå livré som är karakteristiskt för dem, men musketörerna motarbetar i hemlighet kardinalens knektar, och deras hjältedåd i frihetens namn prisas i *La Souris Libre*. Deras skicklighet med nålvärjan är legendarisk, och vid tillfällen har ett par musketörer hållit stånd mot tiotals knektar.

Knektarna

Knektarna är Muselieus polisstyrka och är den långa arm som utför hans smutsiga dåd. Knektarna utför råder mot misstänkta rebelltillhåll, och patrullerar gatorna efter mörkrets inbrott, då det råder utgångsförbud i staden. Knektarna bär rött livré och är beväpnade med nålvärjor.

Regler

Reglerna i Maus är utformade för att man ska kunna spela i sann dogmastil – när som helst, var som helst. Inga tärningar behövs, och inga spelkort eller liknande heller. Ett rollformulär till varje spelare behövs, men hopvikt passar det lätt in i en plånbok eller liknande, och kan därför alltid bäras med.

Grunden för systemet är baserat på ett sten-sax-påse-liknande förfarande mellan SL och spelare. Ett «kast» går till så att båda räknar till tre, precis som i sten-sax-påse, och visar sedan sina händer med ett visst antal fingrar utsträckta. Om handlingen lyckas eller inte beror på vad attribut- eller färdighetsvärdet är samt om spelare och SL håller fram lika antal fingrar eller inte. Låt mig förklara :

Det finns nio olika nivåer av attribut och färdighetsvärden i Maus : -5, -4, -3, -2, +1, +2, +3, +4 samt +5. Numret anger hur många fingrar spelare och SL som mest får hålla fram, och tecknet anger om målet för spelaren är att visa lika många fingrar som SL eller inte. Till exempel: Spelaren har FV +2. Detta innebär att spelare och SL på tre visar en av tre olika kombinationer: inga fingrar (knuten hand), ett finger (inte långfingret, tack), eller två fingrar. Exakt vilka fingrar som visas upp har ingen betydelse, men det bör vara tydligt. Tecknet + anger att spelaren ska försöka undvika att visa upp lika många fingrar som SL för att lyckas. Så om SL visar upp ett finger, så lyckas MP (förkortning för muspersonen) om spelaren visar upp noll eller två fingrar. Om spelaren har FV -3 så finns fyra kombinationer (0, 1, 2 eller 3 fingrar), och handlingen lyckas om spelaren visar samma antal som SL, dvs en chans på fyra.

Hur du skapar en musperson

Spelaren har ett antal poäng att sätta ut på de fyra attributen – Styrka (Sty), Kvickhet (Kvi), Gullighet (Gul) och Smarthet (Sma). Normalt antal poäng är fyra, men SL kan variera detta för att skapa ovanliga muspersoner. Notera att det kostar minus 2 poäng att köpa -2 i en färdighet, så om en spelare sätter ut -2 i Styrka, så har hon 6 poäng att sätta ut på de övriga tre attributen.

Sedan räknas Skadepoängen (SP) ut. En musperson har ett antal skadepoäng som är lika med $(Sty + 10)/2$, avrundat nedåt.

Grunden i en färdighet är värdet i motsvarande attribut (se listan på exempelfärdigheter), så en färdighet behöver endast skrivas upp om värdet inte är detsamma som attributet. Om en spelare höjer en färdighet ett steg så måste hon sänka en annan färdighet ett steg. Notera att det endast är ett steg mellan +1 och -2. Även här kan SL modifiera muspersonerna genom att ge ut extra höjningar för att skapa heroiska musketerörer, eller kräva extra sänkningar för att skapa förtvivlade tiggarmöss.



Exempelfärdigheter:

Nålfäkting (Kvi)
Kunskap om Musseville (Sma)
Övertala (Gul)
Bluffa (Gul)
Dolda manövrar (Kvi)

Strid med gaffel (Sty)

Slagsmål (Sty)
Klättra (Kvi)
Religionskunskap (Sma)
Finna dolda ting (Sma)
Ficktjuveri (Kvi)

Utrustning bestäms i samråd med SL. En musketerör har antagligen en nålvärja och sitt blå livré samt ett par stövlar, en hatt och några mynt. En eventuell alternativ identitet kan också ha vissa ägodelar. En adelsmus har antagligen fina kläder, ett rejält hus i stadens finare kvarter, och i princip det mesta av allt hon kan önska sig. En borgare kan antas börja spelet med ett hyfsat hus och 150 silver i besparingar. En adelsman eller mustiker har i princip så mycket pengar hon behöver, dock inom rimliga gränser.

Exempelpriiser:

Ett gott mål mat 5 s
Ett bra värdshusrum 20 s
Ett glas vin 1 s
En nålvärja 100 s
En hatt 15 s

Strid

Strid i Musseville utförs oftast i form av dueller, som är mycket populära, trots att Muselieu har förbjudit dem. Om två personer hamnar i tvistemål går de ut till något folktomt ställe och gör upp som två gentlemöss : med värjorna.

Personerna utser varsin sekundant och bestämmer tid och plats för duellen. Dueller sker alltid med värja. Vid den bestämda platsen, på den bestämda tidpunkten möts ovännerna och utbyter ett stilistiskt *en garde*. Sedan går de lös på varandra i en orgie av finess och Franska förolämpningar (« Ni ztrider zom en halt tråtta, monsieur ! »).

Först avgörs vem som utdelar första anfallet. Detta görs genom ett simpelt kast mot Kvickhet. Om spelaren lyckas så börjar hon. Om duellen är mellan två muspersoner så görs ett kast vardera. Om båda lyckas eller misslyckas börjar den med högst Kvickhet. Om båda har samma kvickhet slumpar man.

Sedan utförs en serie utfall och parader. Ett utfall avgörs genom ett kast mot värjfäkting +1 (-2+1 blir i detta fall +1). Om duellen är till första blodsvite så slutar den så fort någon träffas, och förloraren drar tillfälligt av ett från sina Skadepoäng, och massor från sin heder. Om duellen är till döds fortsätter den tills endera parten flyr eller förlorar alla sina Skadepoäng och därmed förlorar medvetandet. Nu kan den andra duellanten döda sin fiende om hon vill. En medvetlös person dör om hon inte får hjälp. Skadepoäng läks naturligt i takt av ett per dygn.

Strid sker dock inte alltid i ordnade dueller. Slagsmål och större strider sker ibland (speciellt om man är musketerör). Dessa avgörs på samma sätt som dueller (fast ibland med andra färdigheter), men om en person möter flera motståndare räknas hans kvickhet som ett steg lägre för varje extra motståndare, och varje motståndare får utföra en attack när det är deras tur. Om man använder ett tungt vapen (som t ex stridsgaffeln, vilken är högst olaglig), så räknas kvickhet som ett lägre (dock lägst -5), men ger dubbel skada omanfallet lyckas.

Det var allt ! Ge dig nu iväg in i en magisk värld fylld av möss, Franska fraser och svajande plymer. Adieu !

MAUS

Spelare:

Namn:

Klass:

Kön:

Styrka:

Färdigheter:

FV:

Kvickhet:

Gullighet:

Smarthet:

Utrustning:

SP:

Skada:

☒ ☒ ☒ ☒
☒ ☒ ☒

Bild:

MAUS

Spelare:

Namn:

Klass:

Kön:

Styrka:

Färdigheter:

FV:

Kvickhet:

Gullighet:

Smarthet:

Utrustning:

SP:

Skada:

☒ ☒ ☒ ☒
☒ ☒ ☒

Bild:

MAUS

Spelare:

Namn:

Klass:

Kön:

Styrka:

Färdigheter:

FV:

Kvickhet:

Gullighet:

Smarthet:

Utrustning:

SP:

Skada:

☒ ☒ ☒ ☒
☒ ☒ ☒

Bild:

MAUS

Spelare:

Namn:

Klass:

Kön:

Styrka:

Färdigheter:

FV:

Kvickhet:

Gullighet:

Smarthet:

Utrustning:

SP:

Skada:

☒ ☒ ☒ ☒
☒ ☒ ☒

Bild:

MPD är ett thriller-rollspel som utspelar sig i dag i den värld vi känner igen från verkligheten, men om spelledaren anser att det är lämpligt kan man flytta det till precis vilken värld man vill.

I MPD finns det, precis som i alla andra rollspel, en spelledare och ett antal spelare. Antalet spelare måste av tekniska skäl vara större än ett. Varje spelare har en roll som han ska gestalta i spelet. Dessa roller delas in i två olika typer; en av rollerna är spelets huvudperson och kallas därför protagonisten; de övriga rollerna kallas för reserver. Varför vi gör den här uppdelningen, och vad det innebär, klargörs nedan.

I MPD används en sexsidig tärning (T). Om man har två tärningar är det ännu bättre, eftersom man ofta ska slå två tärningar.

Protagonisten

Protagonisten är som sagt spelets huvudperson; det är runt honom handlingen kretsar. Protagonisten har i spelet råkat ut för någon situation som han måste lösa. Situationen ska förhoppningsvis vara spännande och stressande, så att en lämplig thrillerkänsla uppstår. Han kanske ska hämnas mordet på en vän, ska försöka rädda sin kidnappade fru eller måste eliminera sin älskarinna som försöker pressa honom på pengar. Protagonisten bör vara en helt vanlig person, med ett vanligt jobb; helt enkelt vem som helst, om man bortser från den knipa han hamnat i.

Reserverna

Reserverna är de andra rollerna; de som inte är protagonisten. Till skillnad från denne behöver inte reserverna vara vanliga personer, det är till och med så att de bör vara ovanliga och konstiga. Den stackars protagonisten dras nämligen med något okänt trauma från barndomen, under vilket han utvecklade ett antal extra personligheter, som ska ta över åt honom när verkligheten blir för hemsk. Han har sedan dess vuxit upp och förträngt dessa personligheter, men nu, i den kris-situation han hamnat i, bubblar de upp till ytan och vill vara med och bestämma. Reserverna är naturligtvis dessa personligheter. För att visa så tydligt som möjligt att det inte är verkliga människor bör reserverna vara ganska extrema; en galen clown, ett litet barn som bara talar på vers, en iskall yrkesmördare; sådana personligheter skulle kunna vara lämpliga reserver.

Vem är det som kör egentligen?

När spelet börjar har protagonisten fortfarande fullständig kontroll över sin kropp. Han är medveten om reserverna, men bara som irriterande röster i hans huvud. Gradvis, vartefter protagonisten råkar ut för hemskheter, blir reserverna starkare. Den dominerande personligheten (protagonisten tills vidare) är den ende som kan göra saker i spelvärlden, eftersom den är han som har kontroll över rollernas gemensamma

kropp. De andra rollerna kan bara ge förslag till den dominerande personligheten och hoppas att han lyssnar. Möjligen kan de försöka ta över kontrollen, men mer om det senare. Reserverna börjar alltså som röster i protagonisten's huvud, oförmögna att påverka omvärlden på någon annat sätt än genom att övertala protagonisten att lyssna på dem.

Färdigheter

Rollerna måste kunna göra något och för det behöver de färdigheter. För att se hur bra man är på att göra olika saker har man siffervärden som kallas för färdighetsvärden. Ju högre färdighetsvärde man har i en färdighet, desto bättre är man. Rollerna ska utrustas med färdigheter och får därför 60 poäng att placera ut. De får automatiskt 3 i alla färdigheter och får lägga till poäng till dem så att färdighetsvärdet maximalt blir 12. Utan att lägga några poäng får de dessutom 12 i färdigheten Språk för modersmålet. De spelledarpersoner som förekommer i spelet bör skapas med ungefär lika många poäng för att ge rollerna en ordentlig utmaning. Följande färdigheter finns att välja mellan:

Allmänbildning: Generell kunskap om saker man aldrig trodde man skulle få nytta av.

Bilkörning: Används för att köra bil. Färdighetsvärde 5 krävs för att klara sig i normal trafik.

Djur: Används för att hantera, lugna och umgås med djur.

Intelligens: Används för att dra korrekta slutsatser. Färdighetsvärde 7 innebär en genomsnittlig intelligens.

Medicin: Används för att binda om sår och behandla sjukdomar.

Rörlighet: Används för att hoppa, smyga, klättra och annat akrobatiskt. Färdighetsvärde 7 innebär en genomsnittlig rörlighet.

Skjuta: Används för att träffa med olika skjutvapen.

Slåss: Används för att klippa till någon med

ett tillhygge eller knytnäven.

Språk X: Används för att tala ett språk. X måste specificeras, till exempel till engelska eller svenska.

Stjåla: Används för att göra inbrott, dyrka upp lås och liknande skumraskaffärer.

Styrka: Används för att lyfta tungt och slå hårt. Färdighetsvärde 7 innebär en genomsnittlig styrka.

Teknologi: Används för att bruka och för att laga olika apparater.

Tålighet: Används för att se hur bra man tål skador och utmattning. Färdighetsvärde 7 innebär en genomsnittlig tålighet.

Uppmärksamhet: Används för att lägga märket till obetydliga detaljer. Färdighetsvärde 7 innebär en genomsnittlig uppmärksamhet.

Vildmark: Används för att klara sig i vildmarken.

Viljestyrka: Används för att motstå påverkan från jobbiga reservpersonligheter.

Yrke X: Används för yrkeskunskaper av olika typer. X måste specificeras, till exempel till advokat eller snickare.

Övertala: Används för att påverka andra människor verbalt.

Att göra något

För att se om en person lyckas använda en färdighet ska man slå 2T och lägga till färdighetsvärdet. Om summan blir 14 eller högre har försöket lyckats, annars har det misslyckats. Spelledaren kan välja att modifiera färdighetsvärdet med mellan +4 till -4 om han anser att en handling är ovanligt lätt eller svår.

I de flesta situationer behöver man inte slå något slag för att använda en färdighet. Spelledaren får helt enkelt bedöma om en person klarar av att göra något eller inte utifrån hans färdighetsvärde. Endast när tveksamheter uppstår, eller om ett misslyckande skulle kunna vara farligt, behöver man slå ett slag. Ett slag för en färdighet innebär ett spänningsmoment eftersom man inte vet om man kommer att lyckas eller misslyckas. Tänk på att utnyttja det.

Att slåss

Våld löser faktiskt alla problem, speciellt om du är bättre på att utöva det än problemet i fråga. För att få struktur på en strid delas den upp i Runder, som omfattar ett par sekunder.

Deklaration

Varje Runda inleds med att de inblandade säger vad de gör i turordning med den som har lägst färdighetsvärde i Rörlighet först.

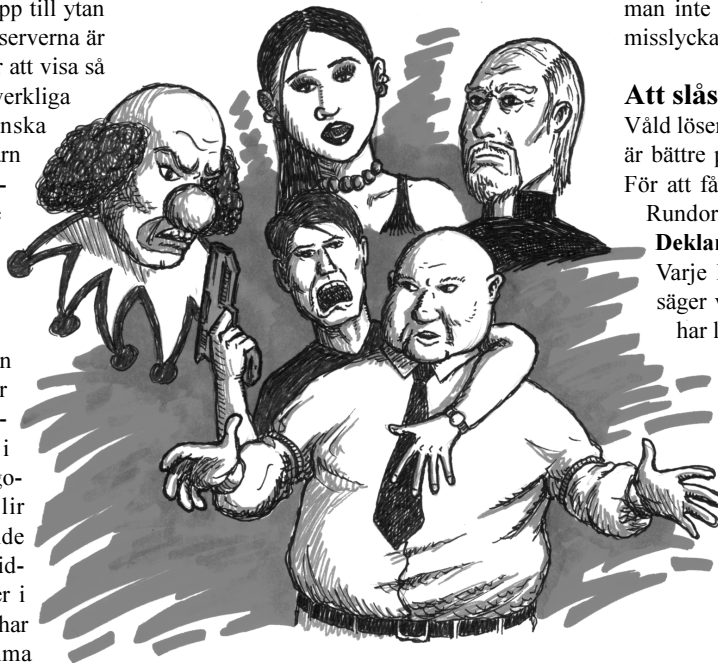
Varje Runda får man göra en av följande saker:

* En lång förflyttning (Rörlighet meter).

* Skjuta någon

* Slåss mot någon

Dessutom kan man, om man så önskar, göra en liten förflyttning, till exempel ducka bakom ett skydd eller säga en kort fras.



Initiativ

Alla inblandade i striden ska varje Runda slå ett initiativslag för att se vem som handlar först. Initiativslaget slås med 2T+Rörlighet. Man utför sedan sina handlingar i turordning, med den som slog högst först.

Att skjuta någon

För att träffa med ett skjutvapen måste man lyckas med ett slag för Färdigheten Skjuta. Om man vill kan man avfira flera skott med vapnet mot samma mål i samma Runda; hur många kan man se i listan över vapen. För varje skott efter det första får man -2 på att träffa. Man får alltså -2 på det andra skottet och -4 på det tredje.

Andra modifikationer som kan vara viktiga att känna till:

Målet inom 5 meter +4

Målet bortom vapnets räckvidd -2

Målet i skydd -1 till -4

Målet springer -2

Målet ligger -2

Skytten springer -2

Att klippa till någon

I närstrid använder man lite andra regler. Om två personer har deklarerat att de tänker slåss mot varandra ska båda slå var sitt slag för Slåss. Den som slog det högre initiativet får dessutom +1 på sitt slag. Om båda lyckas eller misslyckas händer inget; de går bara runt och mättar mot varandra utan att få in en träff eller parerar varandras utfall. Om den ena lyckas och den andra misslyckas har den som lyckats fått in en träff. Om den man försöker slå väljer att göra något annat än att slå tillbaka räcker det med att lyckas för att få in en träff.

Vapenlängden spelar roll när två personer slåss mot varandra. Om den ena har ett längre vapen får den andra -2 på sitt slag.

Skador

Om man träffas av ett vapen eller råkar ut för något annat tråkigt riskerar man att bli skadad. Man ska då slå ett skadeslag som slås med 1T plus vapnets skada minus den träffades Tålighet.

Alla personer har en Skadegrad som visar hur allvarligt skadade de är. Denna börjar på 0 och ökar när man blir skadad. Resultatet av ett skadeslaget läggs till Skadegraden. Om skadeslaget blir 0 eller lägre tar man ingen skada. Skadegraden minskar med 1 varje dygn då man inte gör något annat än vilar.

Effekter av skador

Om Skadegraden blir större än den skadades Tålighet är han döende och kommer att avlida om 2T6 minuter om han inte får behandling. Han är medvetlös eller nära medvetlöshet tills Skadenivån går ner till hans Tålighet. En spelledarperson dör direkt om han blir så illa skadad.

Om resultatet av en skadeslag blir högre än den träffades Tålighet/2 förlorar han medvetandet och förblir medvetlös i 2T6 minuter.

Trubbiga vapen, som knytnävar och klubbor, är mycket mindre dödliga. När man träffas av en sådan ökar bara Skadegraden med halva resultatet på skadeslaget (avrunda nedåt). Däremot räknas hela resultatet när man ska se om man förlorar medvetandet.

Så länge man är skadad har man svårare att handla. På alla handlingar man gör, som kräver någon form av rörlighet, dras Skadevärdet/2 av på slaget (avrunda nedåt).

Vapen

Här beskrivs data för ett fåtal vapen. Om du vill ha mer detaljerade vapen, spela ett annat spel.

Vapen	Skada	Skott	Räckv.	Magasin
Revolver	10	2	20	6
Pistol	10	3	30	12
Magnum	11	2	25	7
Gevär	12	2	100	5

Vapen	Skada	Längd
Knytnäve	Styrka	0
Kniv	9	1
Påk	Styrka+1	2
Svärd	10	2

Trauma

Protagonisten är som bekant en vanlig snubbe, som har råkat hamna i en tråkig situation. Detta riskerar att skada hans, redan bräckliga, mentala hälsa. Och om hälsan skadas tillräckligt illa finns det några ivriga reserver som gärna tar över.

För att mäta hur allvarligt den mentala hälsan har rubbats har protagonisten ett värde som kallas Trauma. Det börjar på 0 (eller på en annan siffra om spelledaren tycker att det verkar lämpligt). När protagonisten råkar ut för hemska händelser ökar hans Trauma.

Traumaökning

När protagonisten ser hemska saker händer ökar hans Trauma. Olika typer av händelser ger olika stor ökning av Trauma.

Små händelser, som att bli beskuten utan att skadas, att bli jagad av polisen eller att se något hemskt som inte rör honom personligen, ger protagonisten 1 Trauma om han misslyckas med ett slag för Viljestyrka.

Större händelser, som att bli skadad, att bli hotad till livet eller att döda någon, ger protagonisten 1T/2 (avrunda uppåt) i Trauma.

Omstörtande händelser, som att se en nära vän dödas, att själv vara nära att dö eller att döda någon oskyldig, ger protagonisten 1T i Trauma.

Protagonistens Trauma kan även minska, men det är svårare än att få den att öka. Om protagonisten gör något som känns riktigt bra eller kommer närmare en upplösning på ett påtagligt sätt, kan spelledaren välja att minska hans Trauma med 1.

Effekter av Trauma

Om Trauma når över protagonistens Viljestyrka blir hans personlighet tillbakatryckt till förmån för någon av reserverna. Vilken reserv som tar över är upp till spelledaren. Om det finns ett uppenbart val (att protagonisten befann sig i en situation som någon av reserverna är bäst lämpad att klara av) är det bara att låta den reserven ta över, annars kan man låta samtliga reserver slå ett slag för Viljestyrka; den som får högst blir den som tar över. Protagonistens personlighet får vackert sätta sig på reservbänken.

Om protagonisten i en enda händelse får lika mycket Trauma som halva sin Viljestyrka (avrunda nedåt) tar någon av reserverna över tillfälligt. Reserven har kontroll under de kommande 1T6 timmarna, sedan får protagonisten slå ett slag för Viljestyrka varje timme. Om han lyckas tar han över kontrollen.

En undertryckt protagonist

Om protagonisten har förlorat kontrollen till en av reserverna på grund av allt för mycket Trauma, får han det ganska svårt att kämpa sig tillbaka. Om den reserv som har kontrollen försöker göra



något riktigt hemskt, som protagonisten inte alls vill vara med om, kan han försöka stoppa det. Protagonisten och reserven ska då slå var sitt slag för Viljestyrka. Om protagonisten får den högsta summan hindrar han reserven. Annars fortsätter reserven som om ingenting hade hänt och protagonistens Trauma ökar med 1. Om protagonisten lyckas hindra reserven på det här sättet tre gånger, utan att misslyckas däremellan, kastar han ut reserven, tar över kontrollen och hans Trauma minskar med 1. Grattis! Så fort protagonistens Trauma ökar trillar han dock dit igen, om värdet fortfarande är över hans Viljestyrka vill säga.

Vad protagonisten kan göra annars är att försöka ge kontrollen till någon av de andra reserverna. Han kan försöka göra detta en gång varje timme. Den utvalda reserven och den reserv som har kontrollen ska då slå var sitt slag för Viljestyrka. Om den utvalda får den högsta summan tar han över kontrollen. Om han misslyckas måste han vänta en timme innan han får göra ett nytt försök.

Frivilligt överlämnande

Den som har kontrollen över kroppen, oavsett om det är protagonisten eller någon av reserverna, kan när som helst lämna över kontrollen till någon av de andra. Protagonisten ska dock vara medveten om att han kanske inte får tillbaka kontrollen lika lätt.

Stämning

Stämningen i MPD är tänkt att vara densamma som i en bra thriller-film. Protagonisten ska få känslan att hela världen är emot honom, inklusive han själv. Reserverna bör vara en bra blandning av konstiga typer, där några är på protagonistens sida och några har helt egna agendor om de skulle lyckas ta kontroll över kroppen. Spelet ska handla mycket om förhandlingar mellan protagonisten och reserverna. Reserverna har ju inte mycket annat att göra än att berätta för protagonisten vad han ska göra.

Det finns risk att spelet spårar ur fullständigt om någon knäpp antagonist tar över. Den ursprungliga handlingen riskerar att glömmas bort. Shit happens! Det här är ingen hollywood-film som behöver en snygg upplösning. Låt spelet fara iväg i den riktning det råkar fara iväg i och se vad som händer. Det är trots allt bara ett spel och tjueningen med den här typen av rollspel är att se vad som händer, oavsett hur konstigt det råkar bli.

- ♦ Man får inleda en intervjufråga på vilket sätt som helst, med en rak och enkel fråga, till exempel "kände ni herr XXX?".
- ♦ Får man en fråga om huruvida man har en relation till någon annan så får man svara på två sätt: antingen kan man tala sanning eller så kan man vägra att svara. Man får inte ljuga på denna punkt.
- ♦ Ett eventuellt svar kan leda till en fördjupningsfråga, inte nödvändigtvis från den intervjuade personen utan även från andra deltagare. Om man vägrar att svara så får man inte ställa fördjupningsfrågor.
- ♦ När man svarar på en fördjupningsfråga så har man tre möjligheter: man kan svara sanningsenligt (om än kanske inte med hela sanningen), man kan vägra att svara, och man kan ljuga.
- ♦ Svara alltid ut rollens perspektiv, och anta alltid att andra deltagares svar kommer ut rollens perspektiv.
- ♦ Prata inte i munnen med varandra. Var tyst när någon annan talar och svara hövligt på frågor.
- ♦ När man inte längre får svar så får den svarande ställa en intervjufråga till någon annan deltagare, vilken som helst, på samma sätt.
- ♦ Om den svarande inte vill ställa en fråga så är ordet fritt. Då får vem som helst ställa en intervjufråga till vilken deltagare som helst.

Inspektör Willikins inleder förhören med de närvarande, lämpligen genom att fråga ut en person hur denne kände doktor Smith. Den svarande i den frågan blir sedan nästa person att fråga någon annan.

När man känner på sig att man vet vem mördaren är så kan man göra en anklagelse. Om anklagelsen är giltig så avslutar den spelet. Det är alltså det sista som sker, och det är då korten läggs på bordet, bokstavigt talat. Skulle anklagelsen inte vara giltig så fortsätter spelet en stund till, fram till nästa anklagelse. Att lägga fram en anklagelse går till så här:

- ♦ Vem som helst utom mördaren kan lägga fram en anklagelse när som helst efter att alla deltagare utom Willikins har fått svara och alla deltagare har fått ställa frågor.
- ♦ Vederbörande meddelar då att han eller hon vill göra en anklagelse, till exempel med orden "jag vet vem mördaren är" eller något i den stilen.
- ♦ Anklagaren har nu ensam ordet och pekar ut den skyldige.

- ♦ Därefter får anklagaren lägga fram sin beviskedja och motivera varför han tror att den skyldige är den skyldige.
- ♦ När motiveringen är framlagd så får alla deltagare uttala sig om huruvida motiveringen håller. Om man anser att motiveringen inte håller så måste man tala om varför den inte håller. Man kan alltså inte bara säga att motiveringen inte håller.
- ♦ Anklagaren får svara på ett sådant ifrågasättande och fördjupa resonemanget.
- ♦ När alla deltagare har fått chansen att motivera sitt ifrågasättande så får anklagaren en sista chans: dra tillbaka sin anklagelse eller gå vidare.
- ♦ Deras anklagelsen tillbaka så forisätter spelet som tidigare.
- ♦ Går man vidare med anklagelsen så ska övriga deltagare (dvs alla utom anklagaren och den anklagade) avgöra om anklagelsen är giltig. Om minst hälften av de övriga deltagarna anser att den är giltig så ska korten fram.
- ♦ När korten kommer fram så visar det sig vem som är mördaren.

VEM VINNER?

När en giltig anklagelse har lagts fram så läggs korten på bordet. Då avslöjas vem som är mördaren och därmed vem som har vunnit spelet.

- ♦ Om den anklagade har ett jokerkort på hand så har mördaren avslöjats och anklagaren har vunnit spelet.
- ♦ Om den anklagade inte har ett jokerkort på hand och det är dags för honom att visa fram sitt jokerkort som bevis på att han har vunnit.
- ♦ Observera att mördaren inte får peka ut en falsk mördare. Gör han det så förlorar han automatiskt. Hans enda hopp är att någon annan pekar ut fel mördare.

Murder, We Wrote är © 2003 Krister Sundelin. Det får spridas av vem som helst, så länge som det sker i sin helhet utan förändringar och utan kostnad. **KB Råsvans Förlag** har publiceringsrätten i övrigt.



ETT TRIVSAMT SÄLLSKAPSPÅSPEL FÖR 5 ELLER FLER DELTAGARE

Murder, we wrote är ett mordgätenspel för mellan sex och femton deltagare. Det spelas lämpligen på konvett, fester eller andra tillfällen då det finns flera fantasifulla deltagare som inte har någon bättre för sig. Det rekommenderas att en person med lite mer erfarenhet av rollspel tar rollen som moderator. Övriga deltagare behöver inte eller ingen erfarenhet alls, men däremot lite njuga att fantasiera och skådespela samt förmåga att bjuda på sig själva.

VAD SPELET GÅR UT PÅ

Det här spelet är en mordgåta som skulle kunna utspelas på en engelsk herrgård i början av 1900-talet. Pre-massena är att ett mord har begåtts och polisen har kommit till herrgården. Polisen har just burit ut kropp- pen, och kvar finns inspektör Willikins från Scotland Yard och en polissergeant. Alla närvarande i rummet kände den döde, och en av dem är mördaren.

Spel spelas genom att man frågar ut de andra deltagarna om deras relationer till varandra och till den döde, och man försöker på så sätt lägga pussel till dess att man vet vem som är mördaren.

Målet är att försöka att avslöja mördaren och peka ut honom. Om den utpekade fäktiskt är mördaren så har utpekaren vunnit. Om däremot den utpekade fäktiskt inte är mördaren så har den riktiga mördaren kommit undan och vunnit spelet.

VAD SOM BEHOVS

- En normal kortlek med minst en joker. Skulle man vara fler än femton deltagare så kan enkelt göra plats för fler genom att använda två kortlekar.
- Papper och penna. Deltagarna ska ha två små lappar var, stora som en fjärdedels A4 eller till och med mindre. Post-it-lappar eller viskort duger alldeles utmärkt. Du kan även använda de bifogade formulären.

INSPEKTÖR WILLIKINS

Till en början, innan alla är på det klara med hur Murder, we wrote fungerar så kan det vara värt att ha en moderator i spelet. Moderators uppgift är att förklara hur spelet fungerar och styra det. En stund in i

spelet kan moderatören lämna sin uppgift som moderator och slänga sig in i spelet i form av rollen inspektör Willikins.

Observera att inspektör Willikins kan dela i spelet och vinna, eftersom inte ens han vet om vem som är mördaren, men han har också den extra funktionen att sätta igång spelet och förklara hur det fungerar. Inspektör Willikins är dock aldrig mördaren.

FÖRBEREDELSE

Det är alltid moderatören som förbereder spelet. Börja med att förklara att ni ska spela ett mordgåtaspel som utspelar sig i en engelsk herrgård i början på seklet. Alla deltagare ska hita på en roll som de ska läsas vara. Rollen består av ett namn, ett yrke och upp till fyra relationer med de övriga deltagarna.

ROLLER OCH PRESENTATION

Varje deltagare hittar på ett namn och ett yrke som de skulle kunna tänka sig ha om de hade levit i England under början på förra seklet. Dessa roller kan vara vilka som helst, och social nivå eller kön är egentligen oväsentligt. Det viktigaste är att man väljer en roll som man tycker är rolig och fantasieggande.

Exempel på en roll skulle kunna vara "John Ashton-Clarke, kamrer". Varje deltagare skriver upp detta tydligt med lättlästa bokstäver på en lapp som de hänger i bröstfickan eller sätter fast på kläderna på något sätt. Därefter ska alla deltagare presentera sig. Moderatören kan börja med att presentera sig:

"Jag är inspektör Willikins från Scotland Yard. Det är mitt kall att finna mördare, vilkomin och andra onda människor varit de än befinner sig."

Därefter följer de andra upp med sina respektive presentationer. Det bör gå på två meningar ungefär. Det är bra om man försöker fälla in i rollen redan i presentationen. Till exempel kan det låta så här:

"Mitt namn är John Ashton-Clarke, och jag arbetar för Williberts-son som kamrer. Jag är egentligen en rätt god typ."

"Jag är lady Victoria Clemens, dotter till sir Clemens, jag arbetar naturtjänstans mä."

"Jag är doktor Smiths bejant, Walsley. Min arbetsgivares roll är mitt in."

RELATIONER

- Förbered kortleken genom att lägga ut jokerna.
- Blanda leken väl, och räkna upp fyra gånger så många kort som det finns deltagare, moderatören inte inräknad. Finns det fem deltagare och en moderator så ska man alltså räkna upp tjuugo kort.
- Lägg undan resten av kortleken utom en joker.
- Blanda de kvarvarande korten utom jokern.
- Tag det översta kortet. Detta representerar mordvapnet.
- ♣ Klöver = trubbigt vapen
- ♦ Ruiter = pistol
- ♠ Spader = kniv
- ♥ Hjärter = gift
- Hall upp det dragna kortet och jokern. Säg följande:

"Doktor Smiths mördades med (vad nu mordvapnet var).

Hans mördare finns i detta rum. Det enda signalement som doktor Smith lämnade på sin mördare är ett jokerkort. Utöver det så är mördarens identitet okänd, och han - eller hon - kommer naturligtvis att vinna för att den ska förbli dold. Det är vår uppgift här tillväg att avslöja mördaren."

- Lägg undan mordvapnet bland de andra kastade korten.
- Lägg sedan in jokern i de kvarvarande korten.
- Blanda de kvarvarande korten och jokern väl.
- Dela sedan ut fyra kort till varje deltagare. Var några med att poängtera att korten inte ska visas för någon.
- Varje kort representerar en relation till någon annan deltagares roll eller till den döde doktor Smith.
- ♣ Minst en av relationerna måste vara till den döde.
- ☞ Ingen får ha någon relation till inspektör Willikins.

Det finns fyra möjliga relationer:

- ♥ Känslorelationer, representerade av det högsta hjärterkortet. Exempel på sådana kan vara "hen-ligt förälskad i XXX", "Beundrare av XXX", eller "svartsjuk på XXX", där XXX är en annan deltagare eller doktor Smith. Alla känslorelationer är hemliga eller privata och rör ingen utomstående.
- ♣ Ekonomiska relationer, representerade av det högsta klöverkortet. Exempel på sådana kan vara "står i skuld till XXX", "har lånat ut pengar till XXX", eller "har satsat pengar tillsammans

med XXX", där XXX är en annan deltagare eller doktor Smith.

- ♦ Sociala relationer, representerade av det högsta ruterkortet. Exempel på sådana kan vara "medlem i samma herrklubb som XXX", "granne med XXX", eller "vägerska till XXX", där XXX är en annan deltagare eller doktor Smith.
- ♥ Yrkesmässiga relationer, representerade av det högsta spaderkortet. Exempel på sådana kan vara "kollega med XXX", "anställd hos XXX" eller "chef till XXX" där XXX är en annan deltagare eller doktor Smith.

Det rekommenderas att spelarna lägger ner lite fantasi i relationerna. Ju mer trovärdighet och fantasi det finns i relationerna desto roligare blir spelet. Det är bara bra om relationerna fördjupas och förklaras lite. Det rekommenderas att man lever sig in i relationerna allteftersom de avslöjas.

Varje deltagare ska nu hita på en relation per kort som man har på hand. Observera att om man har fler än ett kort av en färg så har man två relationer av den sorten, och de måste vara till två olika personer. Varje deltagare skriver ner sina relationer på en lapp, som de sedan håller hemligt.

En av deltagarna kommer att ha en joker på hand. Denna deltagare är mördaren. I övrigt så skapar denne deltagare sina relationer som vanligt, men han kommer alltså bara att ha tre relationer. En av dessa måste vara till doktor Smith, och den måste komma på ett motiv till varför han har mördat den gode doktorn. En annan relation måste också förklara hur han kom över mordvapnet. Om någon deltagares roll är läkare så kan det förklara hur mördaren kom över eventuellt gift, och om någon person är jägare så kan det förklara hur man kom över pistolen, och så vidare. Det är därför som det är så viktigt att man skapar rollerna och presenterar dem innan man skapar relationer.

HUR MAN SPELAR

När alla är klara med sina relationer och roller så samlas alla deltagare på ett ställe.

I grunden spelas Murder, we wrote som en slags charader. Man intervjuar varandra om deras relationer inbördes och till den döde doktorn, och man svarar på intervjufrågorna som om man var sin roll och fäktiskt kände doktor Smith. Följande regler gäller för intervjufrågorna:



MUSTELAS FABLER

1 Regler

Regel ett; en fabels längd

En fabel är bara en timme lång. Därför spelar man bara en timme i stöten. Tiden i verkligheten hos spelarna och tiden i fabeln är helt skilda från varandra. Det kan gå fem minuter eller fem dagar i fabeln men när fabeln har berättats i en timme är den slut och djuren återvänder hem för att eventuellt delta i en ny fabel längre fram.

Regel två; vad som sägs och hur

Allt som sägs är spelrelaterat och antas vara i spel om annat inte markeras på något vis. Om djuret man spelar gör något säger man "X gör z" eller liknande. Rena repliker antas alltså sägas av det djur man spelar. Måste man säga något **ur spel** skall man äska ljud först. Detta gör man genom att räkna upp handen med tummen, pekfingret och långfingret uppsträckta och ringfingret och lillfingret nedböjda (tummen skall hållas lite skild från pek- och långfinger). Vid behov kan man göra gesten och sedan peka på den man vill tilltala. Uttalanden måste vara en-meningsuppmaningar ("räck mig kaffet" eller liknande) eller frågor som kan svaras på med ja eller nej (vilka besvaras med att nicka eller skaka på huvudet). Måste en spelare prata med spelledaren **ur spel** gör dessa detta för sig själva med låg ton, helst så att de andra inte hör. Det skall likna att någon läser en utbroderad fabel och man bör därför undvika icke spelrelaterade kommentarer. Här följer några exempel på hur det kan låta i spelet:

"Illern duckar för legionärens spjut och kilar iväg."

"Oxen stöter efter Mustela men bryter inte foreringen om denne kommer undan."

"Jag struntar i de andra legionärsoxarna och springer efter illern."

Regel tre; handlingar

Handlingar löses genom att den med högst värde lyckas vid en konflikt. Ärvärdena lika vinner den som tog initiativet till handlingen. Om motståndet är en svårighet (alltså inte ett annat djurs egenskap) lyckas djuret om det har högre värde än eller lika värde som svårigheten. Ett djur övervinner alltid en lika svårighet som härstammar ur ett dött föremål. Svårigheter och egenskaper ligger i regel på ett värde från noll till nio. Värden under tre är låga och värden över fyra är höga. Värden över sex samt värdet noll är extrema och relativt ovanliga.

Regel fyra; åberopa egenskap

Genom att åberopa en egenskap hos det djur man spelar kan djuret få +1 vid utförandet av den givna handlingen. Det måste dock ske i spel och invävt i beskrivningen av handlingen. Detta gäller främst egenskaper utan värden. Ett djur kan inte få +1 i styrka genom att spelaren åberopar styrkan hos djuret. Däremot kan en spelare av en eller genom åberopandet av illerns lömskhet få +1 på en handling där det är en fördel att vara lömsk, till exempel att bluffa. Ett alternativ är att åberopa en egenskap hos motståndaren som är till fördel för ens eget djur.. Här följer några exempel:

"Som det storsinta lejon jag är skonar jag den lilla musen och låter henne löpa."

"Trygg som jag känner mig med de andra oxarna i centurion (formationen) marscherar jag framåt tillsammans med dem och slår de fiender som möter mig."

"Jag frågar den tjänstvilliga musen om denne kan göra mig bara EN tjänst till."

Regel fem; dignitas & auctoritas

Djurens status mäts i dignitas (personlig heder och värde) och auctoritas (ställning och heder som yrkesdjur). Dessa två begrepp är mycket viktiga i samhället och påverkar djurens anseende i olika situationer. I valet av en yrkesman ser man främst till auctoritas men om man behöver be någon om hjälp antagligen till dignitas. För varje notervärd handling ett djur utför får detta ett till tio poäng dignitas och/eller auctoritas beroende på typ av handling. Vissa handlingar kan ge både dignitas och auctoritas. Poängen kan vara såväl positiva som negativa beroende på om det är en bra eller dålig handling.

För var tionde poäng får djuret ett i modifikation på alla sociala handlingar. Modifikationen är positiv eller negativ beroende på om totala poängsumman av auctoritas eller dignitas är positiv eller negativ. Genom att påpeka sitt släktskap till eller vänskap med ett annat djur kan man tillfälligt tillgodoräkna sig hälften av dennes modifikation, positiv eller negativ. Om någon annan påpekar en liknande koppling inträffar detsamma vare sig man vill eller inte.

Regel sex; strid & skador

Strid löses i grunden genom att man mäter närstrid hos den ena parten mot närstrid eller motorik (det som är högst) hos den andra parten. Om den första parten lyckas har denne träffat och ger en ifylld ruta hos den andra parten under förutsättning att styrkan överstiger den andres storlek. Om styrkan inte överstiger den andres storlek går det åt två träffar innan det blir någon skada. Därefter gör man samma jämförelse åt andra hållet (innan eventuella effekter) och skadan/-orna delas ut samtidigt.

Längre vapen gör skada före kortare vapen. Ett djur som slåss obehäpnat och får in en träff kan i stället för att skada den andre greppa och hålla fast denne.

Huruvida ett djur träffar med ett avståndsvapen eller inte löses med skytte & kast hos den som skjuter eller kastar mot motorik hos den som eventuellt blir träffad. Ett djur som ser ett annat kasta ett spjut eller sak eller skjuta på mer än 15 meters håll och har full möjlighet att ducka klarar att ducka automatiskt.

Har ett djur en scutum (sköld) får denne två mer i värde för att motstå träffar i strid där djuret ser vad motparten gör. Om ett djur med scutum ser ett annat djur kasta ett spjut eller sak eller skjuta på minst femton meters håll kan det automatiskt blockera med skölden om det inte är involverat i annan strid.

Varje djur har ett antal skaderutor. Antalet är lika med storleken multiplicerat med två. När ett djur får en ifylld ruta får detta ett steg lägre värde i alla egenskaper resten av den innevarande fabeln. Denna skada upphör dock inför nästa fabel. Rutan fortsätter dock att vara ikryssad och när ett djurs alla rutor är i kryssade kommer det att dö vid nästa träff och är då ute ur alla kommande fabler. Dolkar, svärd och spjut ger alltid en ikryssad ruta oavsett styrka hos den anfallande.

Vapen:	längd:	Avståndsvapen:	räckvidd:
Tass, klor, tänder	0	Kastad sak	styrka × 5m
Kniv/dolk	0	Kastspjut	styrka × 3m
Gladius (kortsvärd)	1	Båge	styrka × 10m
Spjut	2	Slunga	styrka × 10m
Tillhygge	1		

Regel sju; djurens personlighet

Varje gång ett djur gör något som går starkt emot dess personlighet och egenskaper får det en ikryssad ruta.

2 Världen

Djuren i *Mustelas fabler* lever i ett samhälle liknande den sena romerska republiken framemot år noll. Försynta möss sliter och stretar med sina jordbruk eller små verkstäder. En del flitiga myror har kämpat sig till en bättre plats i samhället och även om de fortfarande jobbar och sliter kan de ha haft råd att skaffa sig en slav eller två. En del gäss har verkligen lyckats med sina affärsförehavanden och blivit rika. Dessa utgör en rik medelklass som en gång skulle vara elitsoldater i armén eftersom de hade råd med den bästa utrustningen. Trots att de mestdels är handelsmän kallas de fortfarande equiter. Folket styrs av förnäma grodor i folkförsamlingen som tror att de har mer makt än de har och av hästar, lejon, tjurar och tuppar i senaten som ser sig som förmer än folket och tycker att de tar ett enormt ansvar för Res publica – staten.

Samhället är dock öppet för alla djur i alla positioner om de kan ta sig dit och man kan finna många djur på platser man inte förväntade sig dem. Det finns även ointelligenta djur som gör samma sorters sysslor som i vår värld, drar plogar, driver mjölkvagnar och liknande. Något över dessa står de djur som är slavar under herredjuren. Slavdjuren är dock egentligen lika smarta och på andra sätt förmögna som herredjuren men herredjuren håller dem ofta kort och låter dem till exempel bruka sina storgods – latifundierna. Ordningen upprätthålls av legionärerna (ofta oxar) som leds av utvalda från senaten.

Fablerna utspelas i och kring staden Urbs pecudis (allmänt kallad Urbs - Staden) och dess omgivning av latifundier och små familjejordbruk. Runt denna trakt finns ett antal provinser som djur förvisso kan komma ifrån men som är perifera i fablerna annat än att resurser kommer därifrån till Urbs pecudis och att de kan ha viss betydelse för bakgrunder till djur eller fablernas händelser.

Djuren

Varje art har vissa särskilda egenskaper som påverkar hur de beter sig och vad de är duktiga på. Om en egenskap inte nämns är den 3,5, det vill säga den vinner över 3 men förlorar mot 4, eller så har konstruktören bara glömt bort den. I det sistnämnda fallet kan spelledaren och spelarna själva justera detta efter eget gottfinnande. Styrkan hos ett djur har samma värde som storleken liksom vikten. Styrkan kan dock modifieras vid skapandet av ett individuellt djur så att den avviker från storleksvärdet.

Vid beskrivningarna av djuren finns även viss egenskaper eller drag som inte har värden. Dessa är inte direkt kopplad till reglerna utan beskriver mer djuret och dess plats i samhället.

Elefant; storlek 6, motorik 1, närstrid 6, skytte & kast 1, smyga & gömma sig 1, gott minne, organiserad men lättskrämd.

Gasell; storlek 2, motorik, 5, närstrid 2, dans & musik 6, friidrott 5, snabb och dansant

Groda; storlek 1, motorik 5, närstrid 2, odling, fiske & hantverk 2, etikett 4, förföra 2, friidrott 5, uppblåst, missnöjd, lättskrämd och snusföruftig.

Gräshoppa; storlek 1, motorik 5, närstrid 1, odling, fiske & hantverk 2, friidrott 5, logik & planering 2, lättsinnig, nöjeslysten och social.

Gås; storlek 3, motorik 2, ekonomi & administration 6, ryktas lägga guldägg och lyckas med ekonomiska föresatser.

Hare; storlek 2, friidrott 5, smyga & gömma sig 4, snabb löpare, rädd men förespråkar rättvisa.

Hjort; storlek 4, etikett 5, fåfång och självsäker.

Hund; storlek 3, närstrid 5, svekfull, bortskämd, listig, självupptagen och girig.

Häst; storlek 5, förföra 2, smyga & gömma sig 3, självisk och överlägsen.

Höna; storlek 2, närstrid 1, empatisk och genomsådard lögnare och lister.

Iller; storlek 2, motorik 6, närstrid 5, skytte & kast 4, förklädnad 4, snoka & skvallra 4, smyga & gömma sig 6, nyfiken, kvicktänkt och lömsk.

Katt; storlek 2, motorik 6, närstrid 5, skytte & kast 5, förföra 6, smyga & gömma sig 6, rovdjur ut i fingerspetsarna, har svårt att ändra sig men förförisk

Lamm; storlek 2, smyga & gömma sig 2, närstrid 0, mjälig och ofta hjälplös.

Lejon; storlek 5, motorik 4, närstrid 5, odling, fiske & hantverk 1, smyga & gömma sig 3, försöker få sista ordet, hänsynslös, listig, stolt men skonar de små.

Markatta; storlek 2, motorik 7, skytte & kast 6, kvicktänkt och busig skämtare.

Mulåsna; storlek 4, förföra 2, förklädnad 2, skrytsam, lömsk men ofta genomsådard.

Mus; storlek 1, närstrid 1, odling ELLER fiske ELLER ett hantverk 5, smyga & gömma sig 7, föredrar ett lugnt liv, omedveten om ledarskapets risker och gör gärna andra tjänster & gentjänster.

Myra; storlek 0, närstrid 0, odling ELLER fiske ELLER ett hantverk 7, ekonomi & administration 4, flitig och självbelåten.

Orm; storlek 2, motorik 8, närstrid 5, smyga & gömma sig 5, oförsonlig fiende och ofta orättfärdigt förföljd.

Oxe; storlek 5, motorik 2, närstrid 4, smyga & gömma sig 2, stark tillsammans med de andra oxarna och ofta lite xenofobisk.

Räv; storlek 2, närstrid 4, förföra 1, förklädnad 1, snoka & skvallra 6, döljer besvikelser, smickrare, skrytsam, hänfull, lägger sig i, egoistisk men observant.

Sköldpadda; storlek 1, motorik 1, närstrid 1, logik & planering 5, långsam men envis.

Tjur; storlek 5, motorik 2, närstrid 5, förföra 2, smyga & gömma sig 2, passionerad och överlägsen.

Tupp; storlek 2, närstrid 4, etikett 4, högmodig och stridslysten.

Varg; storlek 3, närstrid 5, dans & musik 2, förklädnad 6, logik & planering 5, smyga & gömma sig 5, frihetsälskande, fräck, inbilsk, svekfull, ofta lätt att överlista, hänsynslös, utklädd bedragare, olämplig spelman och inte alltid så lämpad för de roller denne spelar.

Vildget; storlek 3, motorik 6, smyga & gömma sig 3, självständig.

Vildsvin; storlek 4, motorik 1, närstrid 4, logik & planering 6, smyga & gömma sig 1, förutseende och ofta väl förberedd.

Vildåsna/Zebra; storlek 4, snabb duktig på överlevnad.

Åsna; storlek 4, förföra 4, ofta lätt att överlista, realist utan illusioner och en kärlekstörstande konstnärssjäl.

Namn är ett förnamn (företrädesvis romersk- eller grekisk klingande) och djurarten i bestämd form, t.ex. Mustela Illern. Ibland kan man hänga på yrket eller ett tillnamn som djuret förtjänat. Mustela Illern spejaren eller Mustela Illern den nyfikne.

Alla djur av en given art eller underart har i grunden de egenskaper som räknas upp i beskrivningen. Varje given individ kan dock avvika i viss mån. En spelare av ett djur får totalt höja tre egenskaper hos sitt djur. Det är valfritt vilka man höjer (sådana som står med i beskrivningen eller andra) men man får inte höja någon egenskap mer än ett steg. Om ökningen passar väldigt väl med stilen hos djuret ökar egenskapen med 2. Genom att minska en egenskap (sådan som står beskriven eller annan) ett steg på ett sådant sätt som stämmer väl med djurets stil får spelaren en extra egenskapshöjning till djuret. Detta får göras maximalt två gånger.

Valuta

Djuren i Urbs pecudis mäter ofta sin rikedom i hur mycket mark och/eller slavar de har men de använder också pengar. Valutan som används är; en quadrant (koppar), en sestertie (silver, 4q), en denar (silver, 10s). I ovanliga fall används även en aureus (guld, 20d) eller en talent guld (25 kg guld = 2 500a).

3 Speltips

Arterna bör väljas och djuren skapas tillsammans i spelgruppen för att få gruppkänsla. En annan intressant idé är att varje fabel (äventyr) får en viss poäng. En sådan poäng kan vara vikten av organisation i ett uppror bland mössen, ett annat kan vara vilka kvalifikationer en ledare behöver för att mössens uppror skall lyckas. Innan man börjar att spela kan det också vara lämpligt att bestämma ett tema för den kommande fabelsamlingen. En fabelsamling är en skriftrulle eller codex med ett antal fabler och kan jämföras med en kampanj eller äventyrsserie. Ett tema kan till exempel vara mössens resning mot de andra djuren sommarhärskar över dem. Kanske fokuseras fabelsamlingen kring de problem som finns för just mössen. De har ingen ledarvana och kanske får problem med vem som skall vara ledare och vilka som faktiskt kan göra ett bra jobb som ledare. Därtill har de ingen vidare krigsvana, hur ordnar de detta, och liknande problem och utmaningar. Kanske är den sista knorren på temat risken att de nya ledarna blir som de gamla, att mössen börjar bete sig som de uppblåsta grodorna eller att de inte lyckas och grodorna och de andra kommer tillbaka på ledarpositionerna. När detta tema är uttömt är samlingen klar och kommer antagligen att kopieras av mängder av skrivare och läsas och reciteras av än fler talare i allt från domstolar till senaten.

4 Termer

I spel; term som anger att det som sägs och gör relaterar till handlingen i spelet och utspelas i världen, till exempel vad djuret gör eller säger.

Ur spel; term som anger att det som sägs och görs händer utanför spelets handling och inte utspelas i världen. Exempel på detta kan vara att en spelare måste fråga spelledaren något eller att man undrar om det skall bryggas mer kaffe.

5 Tack

Aisopos

John Tynes

Jonas "Quadrante" Isegrim

och Elmsundgänget på The Project

6 Övrigt

Mustelas fabler är skapat av Kristoffer "Illern" Holmén

Illustrationer av Jonas "Quadrante" Isegrim

© 2003 Kristoffer "Illern" Holmén



Namn & art: _____

Egenskaper med värde: _____

Egenskaper utan värde: _____

Dignitas: _____ Auctoritas: _____

Skaderutor, fyll i de som inte används:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Utrustning:

Namn & art: _____

Egenskaper med värde: _____

Egenskaper utan värde: _____

Dignitas: _____ Auctoritas: _____

Skaderutor, fyll i de som inte används:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Utrustning:

Namn & art: _____

Egenskaper med värde: _____

Egenskaper utan värde: _____

Dignitas: _____ Auctoritas: _____

Skaderutor, fyll i de som inte används:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Utrustning:

Namn & art: _____

Egenskaper med värde: _____

Egenskaper utan värde: _____

Dignitas: _____ Auctoritas: _____

Skaderutor, fyll i de som inte används:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Utrustning:

Regndrömmar

, ett dogmarollspel av Svante Landgraf (Dimfrost)

En gång för länge sedan, i en ålder som somliga kallade för Första åldern (ty världen var ännu ung), hände det sig att det uttalades en profetia i alvstaden So Shin. Det var en spådom av det vanliga slaget, om att alvernas tid var till ändra och människornas åldrar skulle ta vid: det var dags för magin att förtvina, småfolket blekna bort och försvinna i drömmarna, och alverna att ge sig av igen i sina skimrande stjärnskepp. Men alvernas kejsare Valorion var en arrogant och högdragen härskare av den gamla sorten, som inte alls tänkte lämna herraväldet över världen till en hoper tjutande vildar i ödemarken. Alltså lät han sticka ut profetens ögon, hängde upp honom i Smärtans salar och tog de första stegen på en väg mot oundviklig undergång. Åtskilliga sekler senare betraktar vi nu en döende värld, där det inte finns någon arvtagare redo att ta över när alla folkslagen tynar bort. Och det kan inte dröja länge nu: omen och järtecken är det sannerligen ingen brist på, inbördeskrig har förvandlat alvernas rike till en spillra av dess forna storhet, och människorna är alltför få efter otaliga krig även de. Trollen har spärrat in sig i sina bergasalar för gott, för att tillsammans med sina älskade böcker invänta den slutliga försteningen, och av halvfolket i skogarna finns snart bara minnena och sagorna kvar. Orcherma är på gränsen till utrotning efter århundraden av alviska förföljelser.

Alver

Alverna är högresta och finlemmade, arroganta och mörkhyade, men ingen människa skulle kunna kalla dem vackra: kindbenen är alltför höga, ögonen alltför sneda och öronen alltför spetsiga. Arrogans och känslokyla driver dem till att ta alla andra folk som slavar i gruvorna och på fälten, särskilt då de primitiva men ack så användbara människorna, och de alltid hatade orcherma. Sedan Valorion mördades för fyra hundra år sedan har alvernas rike skakats av våldsamma inbördeskrig, och någonstans på vägen gick kunskapen om hur man bygger stjärnskeppen förlorad, så nu är alverna strandsatta här; det är för sent att ge sig av. Vetskapen om detta gnager på dem, gör dem än grymmare och mer desperata, och leder till en upptrappad våldsspiral där ett krig avlöser ett annat, och där man för krig för krigets egen skull.

Alverna tycker sig ha tämjt urskogen och byggt upphöjda vägar i ljus sten genom landskapet, men det är opålitliga och utsatta, och man färdas inte gärna där utan militäreskort. Även alvernas städer, de enda egentliga städer som finns, är höga och ljusa, med himmelssträvande torn och eroderade kupoler, för det var länge sedan man prioriterade vacker arkitektur eller ens tillräckliga reparationer.

Troll

Trollen är stora och tjockhudade, med en ofantlig kunskapstörst och svärmodigt sinnelag. Fordom reste de land och rike runt för att samla in vetande till sina omtalade bibliotek, men det var längesedan nu. Långvariga krig mot människornas vilda stammar har gjort dem till ett alltför fåtaligt folk: det föds inte längre några nya troll, och de få som överlevt sitter bland sina böcker och inväntar försteningens befriande omfamning.

Människor

Ödesbestämda att ta över världen, denna lik så många andra, men bestulna på denna sin födslorätt av de övermodiga alverna: människorna är fåtaliga numera, oavsett om de lever som ylande vildar i skogarna eller som något mer civiliserade bönder i små byar utkastade i vildmarken. Många människor hålls som slavar av alverna, som soldater, administratörer eller jordbrukare, men hos övriga lyser all form av boklig bildning med sin frånvaro. De nomadiserade jägarstammarna känner inte till hur man framställer järn, en konst som är sällsynt även bland de bofasta bönderna, så vapnen är av sten och trä om inte byteshandel eller plundring har gett tillgång till järnvapen.

Stammen är viktigare än individen, både hos nomader och bofasta. Folket är hårt präglade av schamanism och vidskeplighet, styrda av spåmän och andebesvärjare, men allt detta gäller i något mindre grad för bönderna. Seden med totemdjur tillämpas inte alls.

Orcher

Orcherma är ett motsatsernas folk: stillsamma och vilda, fredsälskande och med en våldsam uppsyn. De lever samma fria liv som de alltid har gjort, reser med sina vagnar över de ändlösa slätterna och dansar kring eldarna om kvällarna, trots att århundrade efter århundrade av alviska förföljelser har decimerat detta plågade folk till blott en spillra av deras forntida storhet.

En gång i tiden kunde orcherma färdas i maklig takt, skriva poesi och byta till sig livsnödvändigheter från bofasta människor och troll, men numera måste de kämpa för att finna mat för dagen. Jakt har blivit en vanlig sysselsättning för det folk som brukade sätta värde på varje liv.

Småfolk

Småfolk, halvfolk, halvlängdsmän, älvafolk: sagorna ger dem många namn, och i sagorna hör de snart hemma. Kortvuxna är de, med ett varierande utseende i övrigt. Nästan alla har spetsiga öron och långt hår, vissa har päls eller små krumma horn. Men nu ger de sig av, fler och fler för varje dag som går: det hemlighetsfulla skogsfolket har hittat en väg ut, bort från en blodbestänt och döende värld,

de bleknar bort, och magin lämnar världen tillsammans med enhörningen och drakarna.

Regler

Den enda tärning som används är T6, hädanefter benämnd "tärning". Den grundläggande mekaniken är att man slår en tärning och lägger till eller drar ifrån ett antal egenskaper, för att försöka nå upp till en svårighetsgrad. En normalsvår handling har svårighet 4, ungefär.

Att skapa en rollperson

Rollpersoner (och även alla andra personer i spelet) har endast en sorts värden, kallade egenskaper. Egenskaper kan vara positiva eller negativa, eller (vilket väl är det vanligaste) varierande, beroende på situationen. Vidare är alla egenskaper binära: antingen har man en egenskap, eller så har man det inte. Enda undantaget från denna regel är att vissa egenskaper har en motsatt egenskap (som till exempel Stark och Svag), vilket man kanske skulle kunna se som värdet +1 resp. -1 i egenskapen Stark. Det finns massor av möjliga egenskaper, och jag tänker inte komma med en ens tillnärmelsevis komplett lista här, Istället uppmanar jag alla spelare att hitta på egna egenskaper till sina rollpersoner. Vad jag presenterar här är snarast exempel på passande egenskaper.

Fysiska eller mentala egenskaper: Stark, Svag (från och med nu tar jag bara med den ena egenskapen i ett motsatspar, och oftast då den positiva), Smart, Snabb, Stor, Stryktålig, Kvicktänt, Bildad, Charmig, Viljestark, Konstnärlig, Sjuklig, Handikappad, Galen, Vanställd, Akrobatisk
Personlighetsdrag: Modig, Våghalsig, Ridderlig, Girig, Paranoid, Arrogant, Anarkistisk, Fredlig, Sorgsen, Lättretlig
Sociala egenskaper: Utstött, Adlig, Beryktad, Förföljd, Försupen/Drogberoende, Skum
Övriga egenskaper: Gammal, Förbannad (som i förbannelse, alltså)

Specialiserade kunskaper: Slagskämpe, Mästerskytt, Trollkunnig,

Bakgrunder: Soldat, Jägare, Spåman, Andebesvärjare, Artefaktmakare, Filosof, Vandrare
Dessutom räknas rastillhörighet som en egenskap, som används i t.ex. situationer där kunskap om rasen är viktig.

Egenskapsbeskrivningar finns det ingen plats för. Jag hoppas att de flesta är relativt uppenbara. Kreativt användande av egenskaper rekommenderas skarpt!

Jag kan inte rekommendera att en rollperson har mer än en bakgrund, om det inte finns någon väldigt specifik anledning till att så är fallet. Bakgrunden fungerar som ett paket med grundläggande förmågor som alla utövare av motsvarande yrke bör kunna. Till exempel används egenskapen Soldat vid

handlingar som har att göra med strid (på alla sätt), uthållighet, taktik, militära kontakter etc. Om soldaten i fråga sedan är inriktad på bågskytte kanske han har egenskapen Mästerskytt också.

Som en tumregel kan man ta en bakgrund och mellan sex och tio egenskaper, varav åtminstone några som oftast är negativa. Det viktigaste är att rollpersonen bli intressant, inte att alla rollpersoner blir lika bra.

Exempelpersoner

Gammalt och utstött troll, ensamt på vandring i skogarna: Bakgrund Filosof, egenskaper Gammal, Stor, Stryktålig, Långsam, Bildad, Utstött, Sorgsen Alvspoling, hovsprätt hos någon furste: Bakgrund Sprätt, egenskaper Adlig, Ung, Kvicktänkt, Känslokall, Charmig, Klen

Människa, desertör, stråtrövare: Bakgrund Soldat, egenskaper Jagad, Uthållig, Handikappad (enögd), Misstänksam, Elak, Vidskeplig, Överlevare

Handlingar

När man utför en handling slår man en tärning, lägger till 1 för varje positiv egenskap och drar ifrån 1 för varje negativ egenskap ("Positiv" och "negativ" är naturligtvis relativa begrepp, som endast har mening när det gäller en viss bestämd handling. Egenskapen Stor är positiv när det gäller att motstå skada eller hota någon, men negativ när det gäller att undgå upptäckt.) Resultatet ska sedan nå upp till aktuell svårighetsgrad: normalsvårt är 4, medan lätt är 3 och svårt är 5-6. Detta benämns "slå ett slag".

Motsatta handlingar är mycket enkelt: samtliga inblandade slår ett slag, och högst resultat har vunnit.

Strid

Strid hålls på ett abstrakt plan. Antag till en början att vi betraktar en strid mellan två personer. De inblandade slår ett slag, och högst resultat vinner striden. Aktuella egenskaper är till exempel Soldat, Jägare (i rätt situation), Slagskämpe, Snabb, Handikappad, Gammal men även mer obskyra egenskaper som Skum (om det gäller lönnmord, eller slagsmål med fula knep), Galen (dålig självkontroll kanske leder till bärsäkraseri?), Lättretlig och Våghalsig (hittar på en massa halsbrytande manövrer), om situationen är den rätta. Som sagt, kreativt användande av egenskaperna uppmuntras!

Sedan slår man ett slag för att se hur skadad varje kombattant blev. Aktuella egenskaper är saker som Stryktålig, Stor, Viljestark och Våghalsig (som en negativ egenskap: man tar mer risker, så man tar mer skada) samt motståndarens Stark och liknande, men slaget modifieras även med -1 för vinnaren samt med vapnets skadevärde. Skadevärdet är -1 för obehäpnad strid, 0 för dolk och små svärd och +1 för de flesta större vapen.

Om resultatet blir 3 eller mindre tar man en skråma, ett resultat på 4-5 ger en skada och ett resultat på 6 eller mer ger en allvarlig skada. Tre skråmor räknas om till en skada, och tre skador räknas om till en

allvarlig skada. Varje skada ger -1 på alla tärningsslag. Skador kräver läkarvård för att läka rätt. Om man får en allvarlig skada är man utslagen, och behöver läkarvård snarast. Som en tumregel läker man en skråma per dag, en skada per vecka och en allvarlig skada per månad, ungefär. Om man blir skadad när man har en allvarlig skada så dör man.

Vårt att notera är att efter ett slag är striden faktiskt över: vi har en vinnare och en förlorare, oavsett hur skadade de är. Beroende på skador kan man tolka resultatet lite olika: kanske vinnaren bänder upp förlorarens arm på ryggen och trycker ner hans ansikte i smutsen, eller förloraren är utslagen, eller förloraren har flytt. Detaljerna lämnas till spelledare och spelare att arbeta fram.

Strid mellan flera motståndare delas upp i delstrider där den ena sidan endast består av en person. Denne måste få högre resultat på sitt slag än alla motståndarna, och dessutom får den ensamme -1 för varje motståndare över den första. Även skadan ökar med lika mycket för den ensamme, och skadan på motståndarna minskar på samma sätt.

Magi

Det finns många olika magiska traditioner: alvernas drömmästare och artefaktmakare, människornas spåmän och andebesvärjare, och så småfolket som bara är. Gemensamt för de olika typerna av magi är att de inte går fort att utöva, möjligtvis med undantag av småfolkets trollkonster och illusionstricks. Tidsåtgången kan variera mellan några minuter för en snabb spådom eller andefördrivning till flera veckor eller månader för skapandet av en mäktig artefakt. Mer exakta regler får tyvärr inte plats, så vi lämnar resten av magireglerna till följande exempel: Spåmannen Vulf försöker förutsäga stammens framtid. Relevanta egenskaper är bakgrunden Spåman samt egenskapen Otursförföljd, så Vulf slår alltså en omodifierad tärning. Om han får resultat 2 förutspår han rena felaktigheter, medan 4 ger en lyckad spådom om vädret de närmaste veckorna och 6 en förutsägelse om det mesta det närmaste året. Om Vulf hade haft egenskapen Galen (som naturligtvis är en positiv egenskap här) i stället för Otursförföljd hade han kunnat nå upp till 8 med lite tur, vilket nog är en tvättäkta profetia.

Om världen

Det är en hård värld att leva i. I norr viner eviga snöstormar över tundror, bergspass och en iskant som kryper allt längre söderut för varje år som går. Somrarna är korta och vintern lång: även i sydligare trakter där man sällan ser snö är sol och värme en bristvara, det regnar oftare än inte och stormar och oväder hör till vardagen.

På de flesta håll är marken stenig och lämpar sig dåligt för storskaligt jordbruk. Alverna har gjort en del försök, och anlagt enorma gårdar där människor och orcher sliter till döds som slavarbetare, men marken är karg och belöningen liten. Istället får urskogen och grässlätterna breda ut sig i fred, från

kust till kust och från bergsrygg till bergsrygg, otämjda trakter där man kan färdas i månader och år utan att stöta på en levande själ. Världen består av en enda stor, nordlig kontinent omgiven av hav: därför har inte sjöfarten utvecklats nämnvärt, för vindarna är ofta osäkra och floderna strida och farliga att färdas på.

Det finns många underliga djur i urskogens djup. Orchemas vagnar dras av saktmodiga brontotheriurer, jättesengångare och megatheriurer betar på slätterna och alvernas kavalleri använder sig av ullhåriga noshömingar, mastodonter och stegodonter. I sagorna talas det om drakar och enhörningar, gripar och vargbestar, om skogsandar, jättar och allsköns oknytt. Alvernas bestherrar ger sig ofta ut i vildmarken för att fånga in nya vidunder till gladiatorspele.

Äventyrsuppslag

- Gerillakrig. Rollpersonerna är människor, orcher eller kanske alviska avfallingar som har ett horn i sidan mot det alviska samhället. Ett lämpligt mål är någon avlägset belägen alvisk bosättning, som attackerar på olika sätt: avskurna förbindelser, frigivna slavar, lönnmord etc.

- Upptäcktsfärd. Världen är stor och mestadels utforskad: vem vet vad som döljer sig bakom nästa bergskam? Rollpersonerna kan vara utskickade av någon alvisk härskare, eller drivas av rykten om skatter eller lämningar från förr.

- Hovintriger. Ett alviskt furstehov sjuder av intriger, där ädlingarna kämpar om furstens gunst. Dekadans och lönnmord hör till vardagen, spridda rykten om ett förestående anfall från en jättelik människoarmé florerar men viftas bort av de ansvariga, det ligger en dov undergångsstämning i luften. Någon borde göra något, även om det bara är att festa mer än vanligt.

- Krig. De olika alvfurstarna ligger nästan ständigt i krig med varandra, inbördeskriget är långtifrån över. Det är inte ovanligt att en ung alvädling får befäl över en mindre truppstyrka, oftast bestående av mänskliga slavar eller legoknektar, och skickas ut för att bevisa sin duglighet i fält.

- Överlevnad. Det är en hård värld, där endast den starkaste överlever. Rollpersonerna är ansatta av hårt väder och ogästvänlig natur, och förföljda av både alviska legosoldater och en stam vrålande vildar.

- Episk quest. Allting är fel, det borde aldrig blivit så här. I alvernas huvudstad funderar vetenskapsmän och drömmästare över den bannlysta profetian, och en urgammal halvlängdsman ger sig samtidigt av för att försöka ställa saker och ting till rätta. Han har en gammal skuld att kräva in hos trollkungen, och i sitt följande har han två orcher, en människa och en avfällig alv. De ger sig iväg, mot drakar och äventyr, med kvällssolen i ögonen. Världen kanske är döende, och snart tom och öde, men än finns det hopp, och tid för en sista gyllene hjälteålder innan allt är till ända!

REVOLT!

Det finns de magiker som är så skickliga att de kan lämna världen bakom sig. De kan bokstavligen talat skapa nya världar där de framlever sina närmast odödliga liv. Givetvis tar de med sig lite folk från sin gamla värld, folk som sällan blir tillfrågade vad de tycker. Givetvis leder detta till konflikter, men magikerna gör käl för sitt namn. Fram tills nu. Åminstone hoppas man på det, för nu har det äntligen fötts en ny magiker. Äntligen kan man försöka lägga tyranniet bakom sig och styra världen på egen hand. Om man inte lyckas kan allt hopp vara ute...

Välkommen till Revolt! Detta spel skiljer sig en aning från andra rollspel i det att det inte bara finns två, utan rent utav tre distinkta roller som deltagarna kan ta. Förutom de välbekanta spelarna och spelledaren måste även någon spela Skapare, magikern som skapat världen. Denna är den självklara motståndaren till de revolterande spelarna och samverkar med spelledaren genom att beskriva världen, samtidigt som spelledaren ser till att spelet löper på. Bland spelarna måste någon av rollpersonerna vara en magiker. Denna är ledare för revolten mot Skaparen, samtidigt som hon ständigt tvingas kämpa mot sin egen maktlystnad. Många är de fall då en magiker störtat Skaparen bara för att själv installera sig som härskare.

Spelsystem

Spelsystemet följer en enkel princip – högst vinner. Alla slag sker med 1T8 + (lämpligt värde), jämfört med en svårighetsgrad (där 9 är den grundläggande svårigheten och extrema värden är på 2 respektive 15). Kommer man över detta värde har man lyckats. Om två personer kämpar mot varandra slår man i stället för att se vem som får högst. Detta kallas en kraftmätning och används till exempel i dueller via magi eller vapenmakt. Det värde som vanligen används för att modifiera slaget kallas attribut. För en normal människa ligger attributet på mellan 1 och 8 – slå helt enkelt 1T8 för att ta fram värdet. De sex attributen är Händighet, Massa, Snabbhet, Kunskap, Personlighet och Vaksamhet. Skaparen har automatiskt 8 i Kunskap, 6 i Personlighet och Vaksamhet samt 4 i alla andra egenskaper. När man skapat sin rollperson är det bara att beskriva den och hitta på en yrkesbakgrund (med magikern är ju detta ganska självklart). Samma sak gäller för Skaparen, som gärna är en aning psykotisk.

Konflikter mellan personer (till exempel Skaparens lakejer och rollpersonerna) sker vanligen på två vis. Det första är väpnad strid. Detta tar formen av en kraftmätning mellan två personers Snabbhet, där den som får högst åsamkar motståndaren skada motsvarande sin egen Massa. Om man får lika resultat i kraftmätningen är det den med mest fördelaktigt läge (till exempel den som inte har solen i ögonen) som gör skada. Därefter jämförs denna skada med motståndarens Massa. Om den är högre blir motståndaren medvetslös i 1T8 timmar, annars tar hon ett sår. Varje sår höjer svårigheterna för Händighet, Massa och Snabbhet med 1. När man tagit så många sår som man har i Massa blir man medvetslös i 1T8 timmar. Sår försvinner med en takt av 1 per timme. Döden inträffar enbart om man väljer att döda en person som blivit medvetslös. Om man beskjuter någon med avståndsvapen behöver man bara slå för Händighet för att se om man träffar, varpå man gör mellan 3 och 6 i skada, beroende på vapen.

Den andra metoden är magi. Magi är magikerns och Skaparens förmåga och kräver att man kan se sitt offer i ögonen (det är därför Skaparen inte direkt kan påverka rollpersonerna, men däremot orsaka fördöelse omkring dem). Den som blir förtrollad av en magiker får göra en kraftmätning med sin egen Vaksamhet mot magikerns Kunskap. Ett misslyckande innebär att magikern väljer någon effekt från sina egna talanger, med styrka nog att göra motståndaren medvetslös eller på motsvarande vis oskadliggjord. Det finns fyra talanger, Hypnos, Kaosmagi, Naturlagar och Teknologisk magi. Från början besitter magikern en och Skaparen tre. Om spelledaren bedömer att motståndaren besitter en särskild resistans mot den aktuella magin (om Skaparen till exempel angett att hennes tjänare är demoner innan spelets början och magikern använder Kaosmagi) har magin ingen effekt. Magi kan även med ett slag för Kunskap användas till andra effekter. Eftersom Skaparen inte kan se rollpersonerna i ögonen är detta det vanligaste användningsområdet för henne,

till exempel att skapa stormar eller jordbävningar för att hindra dem. Det finns dock vissa risker med att använda magi. Varje gång man gör detta stiger Hybris med 1. Då Hybris når över Kunskap + Personlighet blir magikern allt mer maktgalen. Detta är den punkt då en magiker som väl besegrat Skaparen överväger att själv göra sig till härskare. Därför är det viktigt för de övriga rollpersonerna att försöka hindra magikern från att använda magi allt för mycket. Detta är dock svårt, eftersom man vid varje tillfälle då det skulle vara praktiskt att använda magi måste slå ett slag för Personlighet med Hybris som svårighetsgrad – om man misslyckas faller man för frestelsen och använder magi. Skaparen får på motsvarande vis Hybris, men med den skillnaden att hennes Hybris inte ökar risken att hon ska använda magi. Däremot kommer Hybris över Kunskap + Personlighet leda till att Kunskap, Personlighet och Vaksamhet går ner till 0 och hon blir fullkomligt vansinnig.

Att spela

Men hur spelar man då? Det går inte till som i ett vanligt rollspel. I stället börjar varje spelmöte med att Skaparen skissat upp en snabb karta över sitt rike, där hon är noggrann med att sätta ut viktiga landmärken, bosättningar och sin egen fästning. Riket är inte särskilt stort och avgränsas av firmament. Därefter skapar spelarna sina rollpersoner och väljer ut en bosättning där de börjar. Under tiden har Skaparen skrivit en lapp med en hemlighet, vilken hon lämnat över till spelledaren (exempel är "Alla mina lakejer är eldelementarer" eller "Det finns en stor vulkan i Klubbiga Bergen"), varpå hon sätter sig bredvid, med uppsikt över rollpersonerna genom sina spådomskonster. Hon kan sedan under spelets gång lämna över lappar till spelledaren där hon skriver upp vilken magi hon använder (till exempel "Storm" eller "Lämmeltåg"). Det är därefter upp till spelledaren att inkorporera dessa element i den pågående spelomgången. Skaparen har även möjlighet att tre gånger under spelets gång framkalla sina lakejer. Dessa är varelser och personer som gör sitt bästa för att sätta käppar i hjulet för rollpersonerna. Lakejframkallning finns i tre variationer, nämligen: 1, (antal rollpersoner) +3 svaga fiender (vättar, tiggarghorder) med 3 i alla attribut; 2, (antal rollpersoner) starka fiender (krigare, zombies) med 5 i alla attribut; 3, ett stort monster med 8 i tre attribut och 4 i resten. I övrigt fungerar spelet som ett vanligt, förutom att det ständigt finns ett tydligt mål – att störta Skaparen.

Det finns inte några särskilda regler för erfarenhet. De flesta äventyr antas äga rum inom så kort tidsrymd att rollpersonerna inte hinner bli så mycket erfarna av det. Dock finns det en form av erfarenhet, nämligen magisk sådan. Genom djupa studier kan en magiker utöka sina kunskaper till ytterligare en talang, men detta är en farlig process som ökar Hybris med 2 och tar en vecka att utföra. Det är en avvägning man får göra, vågar man låta magikern bli mäktigare samtidigt som risken för ett nytt tyranniskt styre växer?

Slutstriden

Inget äventyr i Revolt! är komplett utan en slutstrid mellan Skaparen och rollpersonerna. Hur denna sker är helt och hållet upp till spelarna, men det bör bli ganska jämt – Skaparen är överlägsen i kraft av sin magi (som hon ju nu kan använda direkt mot rollpersonerna), men rollpersonerna är fler. När slutstriden väl är avklarad är det upp till den vinnande sidan vad som händer sedan. Om rollpersonerna vinner, kommer magikern hålla sig ifrån att bli den nye diktatoriske härskaren? Kanske kommer de tvingas strida mot sin gamla allierade för att uppnå fred i riket? I Revolt! är inget säkert.

Rpg Now – Rollspelsrollspelet

Ulf gick in för att göra sin bästa rollgestaltning någonsin. Nu gällde det. Hans rollperson, Halvar Halvtand, skulle hålla ett tal inför massorna och försöka övertyga dem om att resa sig mot regimen. Allt hängde på honom.

Stämningen var verkligen på topp. SL ökade sakta och dramatiskt volymen på bakgrundsmusiken medan Ulf reste sig och skulle sätta igång. Då flyger dörren upp. - "Erik, vart har du satt skruvmejseln? Och hunden måste få gå ut. Du hörde vad din mamma sa!" Det var Eriks pappa som utan nämnvärt besvär nu hade totalförstört stämningen för gruppen.

Känns ovan beskrivna situation igen? I Rpg Now kommer situationer som denna att vara vardagsmat, för detta är spelet som driver alla rollspelares mardröm till sin spets – spelmötet som aldrig verkar få bli genomfört.

Förklaringar

Kursiv text innebär *spelare* eller *spelledare* i verkligheten – off game. Även ord som *spelgruppen* och *spelmötet* skrivna med kursiv text syftar på de samma i verkligheten.

Vanlig text innebär spelare eller spelledare i spelet – in game.

Fet text innebär regelnamn eller regeltermen.

Detta för att undvika de missförstånd som annars ganska lätt kan uppkomma i och med läsning och tolkning av reglerna.

Spelet

Rpg Now är rollspelet där man gestaltar och rollspelar, just det, rollspelare! Varje *spelare* tar sig rollen som medlem av en hobbyrollspelsgrupp, bestående av ett antal spelare och en (eller flera) *spelledare*. *Spelledaren* gestaltar själv alla *spelledarpersoner*, dvs utomstående personer som ej ingår i den nämnda spelgruppen. *Spelledaren* är även den som beskriver miljön, och sätter förutsättningarna för "spelmötet".

Att spela rollspel går, som alla vet, ut på att ha roligt. Roligast och mest givande blir spelmötena när alla spelare är motiverade och spelgruppen får spela i lugn och ro, samt i en bra stämning som byggs upp med hjälp av lämplig plats, bakgrundsmusik och gott rollspelande. Till hjälp kan även vara smågott att äta under mötet och små detaljer som brinnande ljus eller lyktor. Finns sådant att tillgå blir alla **motiverade**. Detta återges i Rpg Now med hjälp av **Gruppens Motivationspoäng (GM)**. När ovan beskrivna förutsättningar uppfylles stiger motivationspoängen.

GM kan även sänkas, vilket *spelarna* kommer att bli väl medvetna om. Detta sker om gruppen störs av utomstående, genom direkt störande av mötet eller indirekt, exempelvis genom oljud utifrån. Det är *spelledaren* som bestämmer när dylika saker inträffar. Då gäller det för rollpersonerna att så snabbt som möjligt göra sig av med det störande elementet, för att **GM** ska sjunka så lite som möjligt. De olika hindren för spelmötet varierar kraftigt och har olika svårighetsgrad att bli av med. En lillasyster som ska hämta sin docka sänker inte **GM** lika mycket som en nitisk församlingspastor som tränger sig på och predikar om Den Ondes makt över rollspelare.

Regler

Bestäm en *tid* som *spelet* ska räcka. En timme borde vara ungefär lämpligt.

GM är från början 5. Ju högre **GM** är, dess roligare har spelgruppen. Om **GM** däremot skulle sjunka blir det kris. När motivationen når 0 börjar gruppens medlemmar gnälla och anse att spelandet inte funkar. Då måste läget snabbt åtgärdas och **GM** återställas till 1 eller mer om inte gruppen ska lägga av och var och en gå hem till sig.

Varje rollperson har fyra färdigheter som anger hans förutsättningar att bistå gruppen i dess kamp för sin rätt till spel. Dessa egenskaper är **Auktoritet (Au)**, **Rollspelande (Ro)**, **Tillgångar (Ti)** samt **Övertalningsförmåga (Öv)**. När rollpersonen skapas får *spelaren* **5 poäng att** placera ut på egenskaperna såsom han finner lämpligt. Egenskaperna kan sedan användas för att direkt höja **GM** eller för att motverka en sänkning.

Egenskaperna kan användas på två sätt:

- När en rollperson utnyttjar en av egenskaperna **Ro** eller **Ti** slår han 1T6 och adderar sitt **egenskapsvärde**. Den poäng som uppnås adderas till gruppens **GM** och symboliserar då att personen bjudit på ett stycke gott rollspelande (**Ro**) respektive en bit mat eller en bra musikskiva (**Ti**) som höjt gruppens motivation.

- Om däremot ett störande moment uppkommer, en förälder, ett syskon, en äkta hälft eller en hängiven utvecklingspsykolog används egenskaperna **Au** eller **Öv**. **Au** kan användas för att "med milt våld" fösa ut en person med lägre **Au**, som ett småsyskon. Om personen däremot har högre **Au** måste ett slag på **Öv** göras. Personen som utnyttjar sin färdighet slår 1T6 och lägger till målpersonens **Au**. Rollpersonens egen **Au/Öv** dras från slaget. Den resterande summan dras av från **GM**. Detta symboliserar förstås den negativa effekt avbrottet samt eventuell anti-rollspelspropaganda på motivationen i gruppen.

Samtliga händelser ska naturligtvis även rollspelas! *Spelledaren* kan ge tillägg/avdrag till slag som belöning/straff för gott/dåligt *rollspelande*. Varje gång en **egenskap** används minskas dess värde med 1. **Egenskaper** med värde 0 kan inte användas.

Slutligen

Spelet är slut när den på förhand bestämda tiden har gått ut. Om **GM** vid detta tillfälle är positiv kan spelmötet betraktas som lyckat, och spelarna som nöjda. När nästa *spelmöte* ska äga rum kan gruppen fortsätta med resterande **GM**. Vilken typ av rollspel gruppen spelar är inte av någon större vikt. Tonvikten ska läggas på avbrotten och de störande momenten, och det därtill hörande *rollspelandet*.

Auktoritetstabell		Störande element	Au
		Förälder	3-5
		Make/maka	3-5
Störande element	Au	Flickvän/pojkvän	3-5
Hund	0	Vän	2-4
Katt	1	Asfaltsborrande arbetslag	7-9
Minigris	2	Extremistisk församlingspredikant	8-10
Småsyskon	2-3	Galen socialarbetare	10-15
Storasyskon	2-4		

Rpg Now	0	1	2	3	4	5	Favoritispel:
Auktoritet							
Rollspelände							
Tillgångar							
Övertalningsförmåga							
Namn:							Bild:
Ålder:		Kön:					
Familj:							
Husdjur:							
Yrke:							
Bostad:							
Övrigt:							

Rpg Now	0	1	2	3	4	5	Favoritispel:
Auktoritet							
Rollspelände							
Tillgångar							
Övertalningsförmåga							
Namn:							Bild:
Ålder:		Kön:					
Familj:							
Husdjur:							
Yrke:							
Bostad:							
Övrigt:							

Rpg Now	0	1	2	3	4	5	Favoritispel:
Auktoritet							
Rollspelände							
Tillgångar							
Övertalningsförmåga							
Namn:							Bild:
Ålder:		Kön:					
Familj:							
Husdjur:							
Yrke:							
Bostad:							
Övrigt:							

Rpg Now	0	1	2	3	4	5	Favoritispel:
Auktoritet							
Rollspelände							
Tillgångar							
Övertalningsförmåga							
Namn:							Bild:
Ålder:		Kön:					
Familj:							
Husdjur:							
Yrke:							
Bostad:							
Övrigt:							

Sindbads Åttonde Resa – Äventyr på Sagornas Hav

”Ja, historier om resor är kanske de mest underbara och underhållande av alla. Du må själv döma, o lyckosälle konung, ty sannerligen om det i böckerna finns en historia jämförlig med den om Sindbad Sjöfare.”

Scheherazade, drottning av Sassan

Visst hade Scheherazade rätt! Historier om resor är de mest underbara. Under de år, då Harun al-Rasjid var alla rättrognas kalif i Bagdad, skedde många förunderliga resor över det hav som är Sagornas. Över det reste grekernas mångförslagne Odysseus lång tidigare, och efter honom stävade Argonauternas skepp däröver, och grekernas store härskare Iskander den Store seglade längs dess kuster till Indien, det Indien som, om man får tro de gamla bestiarierna, var hem åt mantichoran, gripen och enhörningen. Långt efter Haruns dagar seglade John de Mandeville från de kristnas länder i väster samma väg, och hade otroliga saker att berätta – han skall ha blivit evig ung under sina resor, så han kanske seglar där än i dag. Kanske Lemuel Gulliver från riket Britannien var den sista som kunde ta sig dit, för det är numera ont om den sortens historier om resor...

Upplägg – en festkväll i Bagdad

Rollpersonerna är en samling arabiska äventyrare i Sindbads efterföljd, som gett sig ut på sagolika resor och äventyr och kommit hem igen. När vi möter dem är de hedersgäster hos en person som uppskattar goda historier, hädanefter kallad Värden. För det övriga sällskapet – gäster hänförda till tystnad – återberättar Värden deras äventyr, fast givetvis kommer äventyrarna då och då att falla honom eller henne i talet, när det kommer till vad de själva sade eller gjorde.

Två saker skiljer *Sindbads Åttonde Resa* från de flesta andra rollspel. För det första är rollpersonerna lyckligen hemkomna från sin resa. De kan alltså omöjligt dö under denna, fast i teorin kan förstas de befinna sig i Paradiset eller Helvetet just nu... Däremot kan de mest härresande saker ha hänt dem på vägen.

För det andra bör agerandet ske i förfluten form. Värden (som givetvis är vår gamle bekanting Spelledaren) är den som i första hand berättar vad som händer, medan spelarna redogör för vad de gjorde. Man bör således alltid tala om sig själv som 'jag', och inte nödvändigtvis säga det ens rollperson säger, som brukligt är.

Dessutom bör man för det mesta tänka på att man inte nödvändigtvis vet konsekvenserna av sitt handlande, så det kan vara gott att påpeka att man försöker något, inte nödvändigtvis att man verkligen lyckas. Utmaningar från Värdens sida kan framställas som frågor: *'Men sannerligen, Yussuf, kunde du verkligen ta dig fram till slottet? Det omgavs ju av en förtrollad rosenträdgård, vars dofter sövde envar som inte besatt den största kraft – Svårighet 7, just på Kraft, om jag får be!'* På samma sätt kan spelaren 'fråga sig' saker som han inte vet, fast det intressanta är ofta att på information från de man möter – det är ungefär vad som händer Sindbad, som sin beresenhets till trots är lika förvånad vad han än stöter på.

Man bör till det yttersta utnyttja möjligheterna att låta spelarna bestämma handlingen – utmaningar från Värden om de synes göra det 'omöjliga' kan hindra allt dör våghalsiga spelare, och man behöver naturligtvis inte göra det om inte spelarna vill.

Varje äventyr består av en resa. Värden etablerar redan i början vad den förväntades gå ut på, och kan ge ledtrådar om vad han tänker skall hända. Resan kan dock få ett

annat mål än det man trodde den skulle ha. Varje ö förser dem med en utmaning som de måste övervinna. Kom ihåg att många hjältar ur *Tusen och en natt* och liknande historier i åkte ut för att 'söka lyckan' och inte hade en susning om vad den skulle bestå i. Kom också ihåg att om man under berättelsens början etablera att en rollperson faktiskt gift sig med prinsen av Serendip så måste man också se till att de blir gifta under äventyrets gång!

Ett särskilt trick man kan ta till, som är extra svårt att spela men kan leda till ett mera klassiskt rollspelande där folk kan dö till höger och vänster, är ett som ofta återfinns i *Tusen och en natt*: Hjältarna vars historia berättas stöter på en bifigur, som *själv* har en historia att berätta... och så gör den normala berättelsen uppehåll tills denna historia är klar. Spelarna gör hastigt och lustigt nya rollpersoner, gärna med viss hänvisning från Värden, som givetvis även kan omfatta styckets skurkar! På så sätt behöver Värden inte heller komma på vare sig Egenskaper eller bakgrund till sina värsta skurkar!

Världen – Sagornas Hav

Äventyren utspelas på en diffus ocean som har ytliga likheter med den Indiska Oceanen, och rollpersonerna kommer från något som är en oförsämrat orientalistisk variant på det medeltida Bagdad, men historia, geografi och dylika påfund bör Värden och spelarna strunta i om de inte kan utvinna några balla effekter ur den. Detta är icke en studie i Mellanösterns historia.

Istället bör man utnyttja den sortens universella reseskrönor som inte bara berättats i Arabien. Några andra skrönikörer nämns i början av denna historia. För att ge en förkänsla, tänk på de platser som besöktes av Sindbad själv:

- Ön där kung Mihrajan låter sina ston betäckas av havshästarna, vilket leder till att hans stall är fyllt av idel magiska springare.
- Ön där Fågel Rock har sin boning, och som dessutom hyser andra enorma fåglar och stora ormar – men som också är fyllt med de kostbaraste diamanter.
- Zughb, Apornas Ö – de häriga, gräsliga invånarna plundrar och strandsätter de skepp som passerar. Sjömännen är därmed utlämnade åt de rysliga människoätande jättar som bebor öns inre delar.
- En ö bebodd av kannibaler, som drogar besökare så att de motståndslöst låter sig gödas och slaktas som boskap. Där växer dyrbar peppar som samlas med största risk av deras grannar. Innan Sindbad kom dit kände dessa, fastän bildade i övrigt, icke till sadlar.
- En ö bebodd av den Gamle Från Havet, en märklig, otroligt stark eremit som tvingade skeppsbrutna att vara hans riddjur och slavar tills Sindbad dräpte honom efter att ha lurat honom att dricka vin.
- En kust fyllt av aloe, bärnsten, ambra och ädelstenar av alla slag. Där finns färskt vatten – men absolut inget att äta... Ingen dödligs skepp kan angöra här, utan att förlisa. En underjordisk å rinner dock upp här, och efter mil under jorden får den sitt utlopp på den rika ön Serendip, vars konung är en god man och frikostig mot främlingar.
- En ö där alla männen är djinner som kan flyga med stora vingar. De störtar dock oundvikligen om någon uttalar Herrens namn i deras närhet. Öns kvinnor är alldeles vanliga människor, och inte helt nöjda med sina demoniska makar och fäder...

Så välkommen på en underbar resa. Låt oss börja nu, som historieberättare brukar...

'Det berättas att det en gång hände sig, fast endast Herren Gud är ju allvetande...'

Sindbads Åttonde Resa – Äventyr på Sagornas Hav

Egenskaper – med list och mod

Hur bra din rollperson är mäts i dina Egenskaper, som går från 1 till 10. Rollpersoner har aldrig lägre än 2 eller högre än 8 när de börjar. 10 är ett legendariskt värde – det är Salomos Visdom och Herkules Kraft. 1 är fullständigt useit, och hade rollpersonerna sådana värden vore de inte på äventyr.

- Båtvana** – Hur bra du är på att handskas med ditt skepp. En sjökaptan eller lots har hög Båtvana
Grace – Hur vacker och graciös du är, och hur gott intryck du gör. En dansös eller panter har hög Grace.
Händighet – Hur flink du är med dina händer. En vävare eller smed har hög Händighet
Kraft – Hur stark och tålig du är. En bärare eller björn har hög Kraft.
List – Hur slug du är, och bra på att luras och smyga. En tiggare eller schakal har hög List.
Mod – Hur tapper och envis du är, och hur bra du slåss. En krigare eller lejon har högt Mod.
Närighet – Hur bra du är på att göra affärer och förkovra dig. En köpman eller visir har hög Närighet.
Spänst – Hur rörlig och spänstig du är. En akrobat eller apa har hög Spänst.
Visdom – Hur kunnig och förnuftig du är. En skriftlärare eller uggle har hög Visdom.

Din rollperson har fyra egenskaper på 4, tre på 6, två på 2 och en på 8. Dessa behöver inte fördelas när du börjar spela, annat än 8:an, eftersom det är din mest framträdande egenskap. Den första gång du skall använda en egenskap, berättar du vad dess värde är, och tillägger givetvis en beskrivning: *'Min Kraft är blott 2. Jag var alltid en klen pojke. I denna barm slår en lejoninnas hjärta. Mod 6 – nu skall han dö!'*

När en Egenskap skall användas, sätts den mot en Svårighet som bestäms av Värden. Är Egenskapen högre eller lika med Svårigheten, lyckas man automatiskt. Är den lika med eller lägre måste man Lita Till Ödet. Spelaren slår en tärning, det Blida Ödets tärning. Värden slår en tärning, det Oblida Ödets tärning. Spelarens tärning läggs till hans Egenskap, Vårdens läggs till Svårigheten. Är Egenskapen fortfarande lägre eller lika med Svårigheten, har man misslyckats.

Befinner sig två personer i konflikt, är naturligtvis Svårigheten motståndarens Egenskap. Högst vinner. När man Litar Till Ödet, är vår hjältes Oblida Öde detsamma som skurkens Blida Öde. Man slår således bara tärning en gång. Vid oavgjort – när bägge är lika – misslyckas ingendera, utan det blir status quo. De är jämnstarka och måste mäta sig på annat sätt, så att två hjältar som brottats inser att Kraft inte hjälper utan övergår till List, till exempel, och använder fula knep!

Kismet – ödets makt

Kismet, Ödet, regerar över oss alla. Rollpersonernas Kismet bär dem till fantastiska händelser. Istället för att Lita till Ödet kan en spelare säga att hans öde är förutbestämt, och använda ett Kismet-värde istället. Inga tärningar slås. Som synes har du 10 Kismet-värden – fyra på 5, tre på 6, två på 4 och en på 7. Ett värde som används kryssas ut och försvinner.

Vid varje ny berättelses början är alla ens Kismet-värden tillbaka. Om man gör ett uppehåll mitt i en berättelse, om det blir dötid, kan Värden bestämma att man får tillbaka ett eller flera värden. Man får då tillbaka de lägsta först.

Konflikt – kamp mot farorna

När man befinner sig i strid jämför man sina relevanta Egenskaper. Mod går alltid att använda för att slåss med. Den som skuttar bland riggen kan använda Spänst. Den som använder råstyrka kan använda Kraft. Den som slåss ur bakhåll kan använda List. Man försvarar sig med samma egenskap eller Mod.

Vinnaren och förloraren slår varsin tärning. Dra vinnarens tärning från förlorarens. –5 innebär att förloraren har fått svåra skador, –3 att han är illa där, –1 att han är utslagen, 0 att han är besegrad men ej skadad, +1 att han fått svåra skador men tappert står kvar, +3 att han är nästan oskadd, och +6 att han är helskinnad. Han kan spendera Kismet istället för att slå en tärning. Observera att det kan vara bättre att få ett lågt men negativt tal, än ett lågt positivt tal, om man hellre blir utslagen med små men än fortsätter med svåra men. Om man inte får ett negativt tal kan man alltså fortsätta konflikten.

Man kan fånga, bedöva eller förvirra motståndaren istället om man vill – poängen är att han är utslagen. Samma procedur används i alla andra konflikter som kan bli utdragna – sjöslag (Båtvana), schackspel med djinner (Visdom), flykter genom stadens gränder (List eller Spänst) och kapplöpningar på eldiga springare (Spänst), t.ex.

Resurser – bröd och diamanter

Rollpersoner har vad som är rimligt – en handelsman har varor, en krigare har ett svärd, osv. De kan ha tillgång till ett eget skepp. För att få tillgång till andra saker under spelets gång använder man Kismet. Kismet-värdet som krävs beror på hur dyrbart och ovanligt det man önskar är. Sådant kan även vara immateriella resurser, som en spådom, en god vän eller ett än godare råd.

Detta antas motsvara att rollpersonen hux flux visar sig ha saker, så de måste så att säga kunna varit dolda till nu. Med alla skeppsbrott och elände är det heller för övrigt inget säkert att sakerna finns kvar i nästa berättelse. Vill rollpersonen handla till sig saker under berättelsens gång, är detta vanlig användning av Närighet.

Även förtrollade ting kan anskaffas på detta sätt – *Lyckligtvis hade jag en salva jag fått av min gamla amma, som ger en blind synen åter* – men dessa kräver en Kismet på minst 5, 7 om det är permanenta föremål.

Zehir – magi och underverk

Zehir, förtrollning, är inte ovanligt i historierna, men trollkarlar är oftast skurkar. Den mesta magin utförs av djinner, ifriter och andra andar. Trollkvinnor kan vara riktigt hyggliga, dock. En person kan vara en zahir, en trollkarl, om spelaren vill. Om rollpersonen är man, måste han sänka alla Egenskaper med 1 – zahirer är ju inte lika heroiska.

En zahir måste för dra nytta av djinnerns tjänster för att utföra sina underverk. Detta fungerar ungefär som Resurser ovan. Det är ju ändå en sorts övernaturliga tjänster. Att djinnen Horoaldir trollar fram mat åt hela besättningen är värt Kismet 4. Att han flyger hela besättningen till berget Qaf är värt Kismet 7. Att följa hela besättningen från de onda rövarens Kismet 5. Osv. Man kan lägga samman Kismet, till och med från flera olika zahirer, för att uppnå riktigt dramatiska saker. Småmagi som synvillor, helande och spådom är vanlig användning av Vishet, med ganska hög Svårighet. Man kan också med List eller Grace övertala en djinn eller trollkarl att hjälpa en under själva berättelsens gång, och det kräver inte Kismet (jämför med Närighet för att skaffa världsliga resurser enligt ovan). Detta bör vara enklare för en zahir, som ju har fackkunskaper.

Bakgrund/Inledning

Året 2010, Jorden ser ut som vi minns den från mittonhundratalets slut. Den politiska situationen är dock annorlunda.

Kinas ekonomi blomstrar och de har axlat Sovjetunionens mantel som motpol till USA. Relationen mellan de två superstaterna är tämligen avslappnad. FN kollapsade strax efter Irakkriget 2003 då dess ineffektivitet blev påtaglig. EU bröts 2006 upp i två fraktioner, Atlantkustunionen (AKU) och Balkan koalitionen. Detta skedde till stor del p.g.a. EMU-frågan. Storbritannien och Irland vägrade att sälla sig till AKU och valde istället att intensifiera sitt samarbete med USA. Ryssland har fortfarande problem med ekonomin men har trots allt kommit långt med att få ekonomisk och territoriell stabilitet. Tjejenien blev självständigt 2007. Arabvärlden lider

förfarande av efterdyningarna från USA:s ”crusade for freedom”. Syrien, Jemen, Irak, Iran och Saudiarabien ligger i ruiner. Flera andra arabländer är under USA/Brittisk/Israelisk ockupation. Israel lyckades slutligen att lösa problemen i Gaza-remsan. Palestina är upplånat. Israel har tillkännagivit att de har ett kärnvapenprogram och har genomfört provsprängningar. 2008 gick Pakistan in i Indien. Kriget rasar fortfarande men utan inblandning från andra stater. Läget i världen var spånt, mycket spånt.

I mars 2009 meddelade USA och Kina att deras gemensamma program för terroristbekämpning hade fallit ut väl och att terroristhotet i princip hade upphört. Sju månader senare körde en tankbil med ammoniak in i Slussens tunnelbanestation. Sjuhundraotio människor omkom och över sjutusen skadades. Samtidigt genomfördes en morddåd mot en flyktingförläggning där trettioosj arabiska flyktingar och två svenska sjuksköterskor avrättades.

Sverige hade fiender, på hemmaplan. En Israelisk terrorgrupp hade uppmärksammat att Sverige under en lång tid lagit emot Palestinska flyktingar som var efterlysta för terrordåd i Tel Aviv och Jerusalem. SÄPO spårade organisations resurser till en känd svensk dagstidning som genast lades ner. I ett bostadsområde i Västsverige sprängdes en terrorcell och femton Israelska terrorister tillfångatogs. Israel krävde omedelbar överlämning av fångarna vilket skedde två dagar senare. På grund av utlämningen av fångarna förklarade flera Arabiska väpnade grupper venskapsmed Sverige.

Och det är nu som Du tar över.

Ikälad dig rollen som terrorist eller antiterrorist. Led din grupp till seger mot förtryckerväldet eller försvara demokratin och krossa hotet mot världsdorshingen. Byt pengar mot toxinampuller på ett kafé i Bagdad eller fira dig ner från helikoptern som hovrar över Indiska ambassaden i Oslo. Skjut ner Apachehelikoptrar i Afghanistan's berg eller jaga högerextrema självmordsbombare i Bryssel. Det råder Skymningsläge – och det är du som väljer.

Skapa en rollperson [Rollperson = RP]

- Fördela 33 poäng på dina tre grundegenskaper. [grundegenskap = GE]. Ett värde som överstiger 14 anses vara högt. Ett värde som understiger 7 bör anses lågt. Ett värde på 11 (± 2) är givetvis den gyllene medelvägen som kan anses fullt ”normal”. För in resultaten i de tre fälten för GE på rollformuläret. Grundegenskaperna är Fysik [FYS], Intelligens [INT] och Psyke [PSY]. Bestäm åldern för din rollperson. Dela denna med tre för att få antalet poäng som du skall använda till dina färdigheter.
- Delar du ålder med tre [färdighetspoäng = FP]
- Delar du ålder med tre för att se hur många färdigheter du får börja spela med.

- Kontrollera vilken grundegenskap som respektive färdighet bygger på. Värdet för färdigheten är det samma som för grundegenskapen. Fordela därefter dina FP på färdigheterna för att höja dessa.
- Fyll i yrke (terrorist/antiterrorist) och utrustning.

Färdigheter (*grundegenskapen som färdigheten bygger på anges inom parentes efter färdighetens namn*)

Strid (*obeväpnad*)(**PSY**) – Avser strid med eldhandvapen (pistol, K-pist, gevär m.m.) och lättare understödsvapen (granatgevär, kulspjutor m.m).

Strid (*obeväpnad*)(**FYS**) – Avser strid med slag, sparkar och lättare tillhygen som t.ex. järnror eller knivar. Här ingår även att skydda sig mot slag, sparkar och hugg.

Teknik (**INT**) – Avser förmågan att förstå sig på och reparera (eller förstöra) samt använda teknisk utrustning som t.ex. datorer, missiler och larmsystem.

Kemi (**INT**) – Avser förmågan att förstå sig på samt skapa och hantera kemiska produkter, gifter och ämnen. Kan i kombination med **Fysik** användas för att skapa sprängämnen.

Fysik (**INT**) – Avser förmågan att förstå sig på fysikens lagar och problem relaterade till dessa. Kan i kombination med **Kemi** användas för att skapa och på ett effektivt sätt använda sprängämnen. Kan i kombination med **Kemi** eller **Biologi** användas för att sprida kemiska eller biologiska vapen.

Biologi (**INT**) – Avser förmågan att kunna sätta sig in i olika organismers uppbyggnad. Kan användas för att framställa och lagra biologiska vapen eller mediciner. Ett lyckat slag mot denna färdighet medför också att man vet vilka mediciner som hjälper mot olika sjukdomar.

NBC (**INT**) – Förmågan att kunna skydda sig mot nukleära, biologiska och kemiska vapen. Ger också insikt i hur vapnen verkar och hur man får tag på dem samt hur hotbilden ser ut från olika aktörer i världen.

Kunskap om * (**INT**) – Innefattar alla kunskapsfärdigheter t.ex. kunskap om terrororganisationer, kunskap om religion, kunskap om politiska system etc. Varje specifikt kunskap räknas som en färdighet.

Köra * (**PSY**) – Förmågan att kunna köra och underhålla olika typer av fordon t.ex. bilar, båtar, motorcyklar, helikoptrar etc. Varje fordonstyp räknas som en färdighet.

Rörliga manövrar (**FYS**) – Innefattar alla ”akrobatiska manövrar” som t.ex. att klättra, hoppa, springa och simma. Även att slänga sig i skydd från t.ex. beskjutning faller under denna färdighet.

Almämbildning (**INT**) – Fungerar som en ”light-version” av kunskapsfärdigheterna. En allmänbildad person vet lite om allt t.ex. vilket styrelsekick som råder i Österrike, vilket land Skoda tillverkas i eller vem som är generalsekreterare i Balkan koalitionen.

Taktik (**INT+PSY/2**) – Används för att förutspå hur en fiende skall agera i ett visst läge eller hur man bryter in i en ockuperad byggnad. Kan t.ex. användas för bedöma sannolikheten att en fiende befinner sig bakom närmaste kulle eller på vilket hustak som man bör placera sin prickskytt. Färdigheten används också för att öka förutsättningarna att kunna ta oskadade fångar eller gisslan.

Uthållighet (**FYS+PSY/2**) – Används för att kunna genomföra uttröttande strapasser med bibehållt stridsvärde.

Exempelvis så kan en jägarsoldat med hög uthållighet genomföra en längre förflyttning till fots innan han löser en uppgift. En person som misslyckas med denna färdighet bör av Spelledaren [Spelledare = SL] få temporära avdrag på sina övriga färdigheter i en sådan situation. Färdigheten kan också användas för att fastställa hur starkt en person reagerar på en förgiftning eller en sjukdom.

Världsvana (**INT+PSY/2**) – Världsvana används för att kunna röra sig i olika kretsar på ett smidigt sätt. För en militär kan det handla om att uppträda korrekt på massen eller att få ut sin materiel från den gröniga gubben på förrådet. För en terrorist kan det handla om att kunna röra sig i den undre världen för att köpa och sälja vapen, hitta bra gömställen eller tvätta pengar.

Dolt uppträdande (**PSY**) – Används för att kunna uppträda på ett sätt som inte väcker uppmärksamhet. Dolt uppträdande innefattar t.ex. att smyga, gömma sig, skugga någon eller att smälta in i en folkmassa.

Sjukvård (**PSY**) – Används för att kunna ge hjärt/lungreddning, själa bebrott samt förbinda och sy sår. Ett lyckat slag kan medföra att en person med hjärtstillestånd överlever eller att en person med en särskada läker ett antal kroppspoäng [kroppspoäng = KP] och att biödhingen stillas.

Överlevnad (**PSY+FYS/2**) – En person som har ett högt värde i färdigheten är duktig på att överleva under svåra situationer i vildmarken. Färdigheten innefattar enkla jakt med fallor, vattenrening, orientering och hur man skapar ett provisoriskt läger.

Uppstår behovet av fler färdigheter än dessa så är det givetvis fritt för SL att skapa nya enligt samma mall.

Att använda färdigheter

För att använda en färdighet slår spelaren eller SL en t20. Om värdet understiger rollpersonens värde i den aktuella färdigheten har rollpersonen lyckats. Beroende på yttre och inre omständigheter kan SL modifiera färdighetsvärdet för att göra slaget lättare eller svårare. [Färdighetsvärde = FV]

Ex. Insatspolisens Evelina skall skjuta en av de Spanska terroristerna som håller vakt uppe på ett tak. Evelina har värdet 13 i **Strid** (*obeväpnad*). Avståndet är långt (200 meter) och hon har inget kikarsikte så SL väljer att modifiera Evelinas FV med –3. Evelina väljer dock att sikta mycket länge så SL kompenserar detta genom att modifiera FV med +1. Evelina har alltså FV 11 i **Strid** (*obeväpnad*). Som tur är så slår hon 8 och lyckas alltså med att skjuta terroristen.

Vissa färdigheter behöver man inte slå för. En person som har ett högt färdighetsvärde i t.ex. **Kunskap om sjukdomar** känner säkerligen igen symptomen för smittkoppor utan att ett slag behöver göras.

Om en situation uppstår där SL vill slå ett slag för att se om rollpersonen lyckas med något som ingen färdighet täcker in så används med fördel en adekvat grundegenskap som färdighet och slaget görs mot denna.

Att strida

Reglerna för strid är enkla. För att skjuta någon – använd färdigheten **Strid** (*obeväpnad*). För att slå någon med ett järnrör – använd färdigheten **Strid** (*obeväpnad*).

Om en person utsätts för våld så tar hon skada. Mängden skada en person kan utstå innan hon dör anges med kroppspoäng. KP. KP är lika mycket som personens FYS. När KP når 0 är en person medvetlös och kommer att dö om hon inte får akut vård. Om hon utsätts för ytterligare våld så dör hon.

Att strida är farligt, man kan dö. Nedan följer exempel på hur mycket skada som orsakas genom olika typer av våld.

- Slag = (anfallarens FYS/5)
- Spark = (anfallarens FYS/3)
- Pistol = 8-15
- Gevär/automatkarbin = 10-20
- Granatsplitter = 1-15 (beroende på avstånd från explosionen)
- Tillhygge = Samma som för slag fast med en modifieraktion på +1 till +10

Dessa skadevärden förutsätter att personen träffas i mage eller bröstkorgr. Om personen istället blir träffad i ett ben eller en arm så tillfogas hon inte lika mycket skada. Om hon blir träffad i huvudet så är skadan avsevärt högre.

För att se var en person blir träffad kan SL slå på följande tabell med en t20;

Tärningsresultat	Kroppsdel
1-2	Huvud
3-8	Bröstkorgr
9-12	Mage
13-16	Armar
17-20	Ben

Ett sätt att höja sin KP är att bära rustning. Rustning finns i olika versioner och skyddar mot olika typer av våld. Läs mer om detta under rubriken **”Utrustning”**.

Skymningsläge handlar inte om att ge sig in i renhjärig duell med sin motståndare. Skymningsläge handlar om att skapa så goda förutsättningar för sin egen grupp att fienden blir så överraskad att hans förmåga att skada *dig* försämras.

Gifter

Toxiner, nervgaser och andra giftiga ämnen som t.ex. vissa industrikemikalier är ett aktuellt hot i världen. Många grupper har försökt skapa sig denna typ av vapen för att kunna kuva sin motståndare. Vissa har lyckats och till och med använt sig av dem i terrorattentat med fruktansvärda effekter.

Om en rollperson blir utsatt för ett giftigt ämne så måste SL först bestämma styrkan på giflet. Rollpersonen slår sedan ett slag med en t20 mot sin FYS. Differensen mellan slaget och rollpersonens FYS dras sedan av (eller läggs till om slaget misslyckades) från giflets styrka. Resultatet läses av från tabellen nedan.

Resultat	Giftets verkan
0-3	Ingen verkan
4-7	Ljmdig verkan
8-11	Måttlig verkan
12-15	Kraftig verkan
16-18	Mycket kraftig verkan
19-20	Omedelbart dödande

Här nedan beskrivs ett antal olika gifter och hur de verkar på människokroppen. De flesta kemiska stridsmedel kallas gaser men är vanligtvis i vätskeform. När vätskan sprids ut så förångas den och blir på så sätt till gas. Symptomen kommer oftast betydligt snabbare om man andas in gasen men de blir ofta kraftigare om man får vätskan på huden.

Fosforbaserade nervgaser

Nervgaserna är ett kemiskt stridsmedel som utvecklades när man forskade om insektsmedel i Tyskland under andra världskriget.

Nervgaserna påverkar nervsystemet i människokroppen och medför

inledningsvis illamående och yrsel. Senare symptom är kraftiga krampor och i det slutliga skedet medför dessa krampor andnöd och död. Exempel på nervgaser är Sarin, Soman, Tabun och VX. En skicklig kemist kan med relativt enkla medel skapa mindre kvantiteter nervgas.

Hud och vävnadskadande ämnen

Det kändaste ämnet i denna kategori är den klassiska senapsgasen. Kontakt med Senapsgas i vätskeform skapar brännskade liknande sår och blåsor på huden. Dessa sår blir lätt infekterade. Om man andas in gasen så får man motsvarande skador i lungorna. Inandning av gasen leder oftast till lungödem (vätska i lungorna) och ger mycket allvarliga konsekvenser. Symptom vid inandning är kraftig hosta. Effekten av senapsgas är fördröjd. Vid kontakt med gasen i vätskeform tar det flera timmar innan symptomen bryter ut. I gasform går det snabbare.

Tårgaser

Tårgaser är sällan dödande men ger även i mycket låg koncentration symptom. Symptomen är kraftigt irriterade samt sveda i hals och ögon. Tårgas används flitigt av polis och militär runt om i hela världen.

Allt välja sitta

Skyvmningsläge är inte ett universellt spelssystem. Det handlar om att spela terrorist eller antiterrorist eller en person som på ett eller annat sätt är i kontakt med dessa grupper. Här nedan följer ett annat exempel på organisationer som spelaren *kan* välja att ansluta sig till.

Antiterroristorganisationer/statsorganisationer:

GSG-9

Grenschutzgruppe-9 är en tysk antiterroristorganisation som utvecklades ur den västyska gränsvaktan. De är en polisitär styrka med hög kompetens att möta komplexa hot.

Speznaz

Speznaz är ett samlingsnamn för ryska specialförband och betyder ungefär "trupper för speciala ändamål". De har förmåga att lösa nästan alla typer av uppdrag men gör sig bäst i militära sammanhang.

NI

Svenska Nationella Insatstyrkan är polisens specialförband och används för att lösa särskilt komplicerade händelser som t.ex. gisslansituationer, flygplanskapningar och husockupationer.

Utlomparlamentariska/subnationella grupper:

Hamas

Harakat al-Muqawamah al-Islamiyya betyder ungefär "Islamiska motståndsrörelsen" och är den enda palestinska organisation som överlevt Israels utrensning. De har varit tyska i några år men de planerar en massiv vedergällning mot Israel.

VAM

Under 2006 skedde på kort tid ett stort antal vapenstölder. Sjöpos utredning visade på att de begåtts av ett antal gamla medlemmar i den utdöda nynazistorganisationen Vitt Ariskt Motstånd. Vidare undersökningar visade att organisationen växt till sig under jorden och har idag ett drygt hundratals hängivna, tungt kriminella medlemmar.

AFA

Antifascistisk Aktion är en antirasistisk rörelse som uppstod som motpol åt de rasistiska organisationer som uppträdde i Sverige under nittonhundraottiotalet. AFA har på senare år begått politiska våldsbrott såväl som sabotageaktioner mot regeringen.

Islamiska Jihad

Islamiska Jihad är en grupp som har växt till sig efter USA:s korståg i arabvärlden. Gruppen är idag den största fundamentalistiska organisationen i världen och har medlemmar i ett fyrtiotal länder. IJ genomför väpnade aktioner främst mot USA och Israel men har även slagit till i andra länder t.ex. Ryssland och Kina.

Utrusning

Här beskrivs exempel på utrusning som rollpersonerna kan skaffa sig. Priserna avser vad det kostar på svarta marknaden. Rollpersoner tillhörande statliga organisationer behöver givetvis inte betala för sin utrusning. Priserna anges i SEK.

Utrusning	Beskrivning	Pris
AK-47	Rysk automatkarbin.	25 000
Kalashnikov OP/CW	Högteknologisk automatkarbin med bl.a. 40 mm granatallsats, värmesikte och avståndsmätare.	100 000
Glock 17	9 mm österriksk automatpistol.	12 000
Pentyl	Sprängämne (125 g)	250
Labbutrusning	Ett liter, portabelt labb (Biologiskt eller kemiskt)	14 000
Tårgas	Liten sprayflaska med tårgas	200
Autoflylektor	En slags spruta med nervgasmiddel.	1000
Skyddsmask	En mask som skyddar mot kemiska stridsmedel i gasform	1200
Skyddsdräkt (lätt)	En lätt plastdräkt som skyddar mot kemiska stridsmedel i vätskeform. Skyddsmask krävs också.	500
Skottsäker väst	En väst som ger bären 5-6 extra K/P mot skottskador.	10 000

Introduktionsövningar

Ryma befinner sig i Khabul. Det är en himmen natt och de har mött en representant för Islamiska Jihad. För att slå ett slag mot den amerikanska ockupationsregimen skall de genomföra en väpnad räd mot en underhållstransport som kommer att passera strax väster om staden. Till sitt förfogande har de fått en pick-up och tre kilo pentyl. På fordonet har de också en svinger (buren luftvärnsrobot).

Underhållskolomen består av fyra lastbilar med en beväpnad eskort bestående av två stycken Humvee – amerikanska, lätt bepansrade hjulfordon bestyckade med tunga kulspjutor. Kolommen väntas anlända vid lunchtid dagen efter.

Avslutning

Skyvmningsläge är inte "politisk korrekt" men författaren manar inte till någon typ av våld mot någon typ av part. Han avser sig ansvaret för våldshandlingar begångna av såväl terroristorganisationer, som av enskilda individer eller ockupationsmakter.

Det står vem som helst fritt att sprida Skyvmningsläge så länge det inte görs i kommersiellt syfte. Med andra ord så får ingen sälja detta spel.

Om du vill skriva ut spelet så bör det göras dubbelstydigt och vilkas till A5-format. Annars kan du alltid skriva ut det på två ark och därefter klistra hop dem.

*Skyvmningsläge
ett politiskt inkorrekt
rollspel i miniformat*



Skymningsläge

namn		
yrke/organisation		
ålder		
INT	FYS	STY
utrustning		

färdigheter

fv

Skymningsläge

namn		
yrke/organisation		
ålder		
INT	FYS	STY
utrustning		

färdigheter

fv

Skymningsläge

namn		
yrke/organisation		
ålder		
INT	FYS	STY
utrustning		

färdigheter

fv

Skymningsläge

namn		
yrke/organisation		
ålder		
INT	FYS	STY
utrustning		

färdigheter

fv

SORGENS TID v0.1

Ett "under katastrofen"-rollspel av Markus Borbely, d95mbo@hotmail.com

Bakgrund

Eftervärlden har gjort många försök att exakt rekonstruera historien som anbringade katastrofen. Alla är eniga om att det var precis vad Jorden behövde. En hård spark i häcken, som dessutom avlivade en stor del av vårt befolkningsöverskott. Efter tio år av sjukdommar, småkrig och barbari lades grunden till den nya Skandinaviska Alliansen som i stort sett är bättre än den gamla.

Katastrofen

Det är januari 2004. Kriget i Irak tog en oväntad vändning när Saddam Husseins hämndplan gick i lås och därmed drog man in hela jorden i konflikten. Kärnladdningar detonades i de fem största städerna i USA samt London. De döda räknades till ungefär 100 miljoner. Kuvert med dollar infekterade med ny okänd virussjukdom skickades ut till drygt 50 000 människor världen över, de som dog i epidemierna eller dess bieffekter räknas till ungefär två miljarder. Kraftfulla attackprogram som ingen sett maken till slog ut stora delar av Internet och telecomnätet. Förlust av information dödade inte mindre än 900 internetmissbrukare och EverQuestfanatiker.

Hela världens infrastruktur slogs ut inom ett dygn. Kärnkraftverk stängdes för att inte riskera ytterligare miljökatastrof om sjukdomen nådde dessa. Handeln stannade av. De som fortfarande levde två veckor senare försökte fortfarande förstå vad som hänt. Lite känner de till vad som pågår bara några mil bort. Tack vare sammanbrottet av all kommunikation förhindrades att hela världen smittades av sjukdomen och öar av mänsklighet överlevde på förunderliga platser.

En värld i ruiner

Nu börjar en kamp för överlevnad. Sjukdomen lurar fortfarande någonstans därute. All form av kommunikation och infrastruktur har havererat. Rättsväsende inskränks till vigitanter, förskrämda poliskärer och enstaka militärförband. Stora delar av samhället är plundrat och fyllt av ruttnande lik.

Några få känner till och kommer ihåg att ett flertal kärnladdningar har detonats. De fruktar att jordens befolkning har en lång atomvinter att se fram emot. Atomvintern blir dock endast partiell och det kommer att bli en slags tidig vår istället för högsommar. Eventuella grödor får det dock svårt.

Lund

Lund har varit relativt förskonat från sjukdom. Malmö ödelades inom några dygn av gängkrig och militärer från Revinge slog en järnring runt Lund och sköt ner alla som närmade sig. Nu verkar folk ha dött ut för flyktingarna har slutat komma från malmölandet. Vad som händer i övriga samhällen runt lund är dock okänt.

Inne i lund regerar en fast poliskår uppbackad av militärens eldkraft. Få eller inga kriminella element har vågat sig på att framträda öppet inne i staden. Flyktingar norrifrån som klarat den veckolånga karantänen rapporterar att Eslöv ödelagts av plundringar och att flertalet boningshus stuckits i brand. Brandröken i norr talar också sitt tydliga språk.

Många studenter har valt att festa bort bekymmerna. De har också bidragit till kraftigt sänkt moral varvid de fått polisens ögon på sig. Professorerna å sin sida väljer att fortsätta undervisningen så gott det går, med mycket varierande närvaro.

Studentbostadsområdet Delphi har eldhärljats och totalt brunnit ner. Det visade sig att en planeringsmiss hindrade brandbilar från att köra in på området och släcka.

Samtliga infarter till lund är barikaderade och runt hela staden patrullerar militär. Alla som närmar sig har numera möjlighet att sätta sig i karantän en vecka. Om de inte visar tecken på smitta får de komma in. Det är enkelt att komma ut men man är varnad om att det

kanske inte går att komma in igen.

Högsta befäl i Lund är Major Gustav Nilsson. Han förfogar över i runda slängar 600 man. 150 av dessa är ständigt stridsberedda ute på sina posteringar och övriga kan vara det på 5 minuter.

Folktyper

Folk reagerar väldigt olika på katastrofen. Det förekommer en rad olika folktyper. För det mesta har de sökt likasinnade och utgör miniatyrsamhällen.

Festare

Vi ska alla snart dö. Allt som var bra med vårt samhälle har försvunnit och vi kan inte bygga upp det igen. Det är lika bra att göra det bästa av situationen och försöka ha roligt till det bittra slutet.

Dessa har en klart begränsad livslängd. Deras förråd av droger, sprit och mat minskar drastiskt. Det är inte omöjligt att de tar till drastiska metoder för att överleva och blir någon form av plundrare. Men inte förrän deras förråd har tagit slut.

Plundrare

Ordningmakten har försvunnit. Den starkes rätt råder och det är bara att ta för sig.

Ofta utgörs dessa av till exempel före detta kriminella, tex MC-gäng. De har ofta hållit sig framme relativt tidigt och har bra förråd av förnödenheter. De har också bunkrat drivmedel och är för det mesta fordonsburna.

Strutsar

Snart borde situationen vara under kontroll. Undrar hur negativt vår BNP kommer att påverkas av detta?

Dessa rädda individer låtsas att katastrofen endast är en mindre störning. De väntar på att strömmen ska slås på och att affärerna ska öppna igen. Ofta hade de betydande poster i samhället och har sett hur allt deras inflytande har försvunnit. Deras beräknade livslängd är kort men de kan vara värdefulla allierade då de ofta har kontakter, kanske till och med levande sådana.

Survivalister

Vi har förråd, vi tänker odla mat, vi försvarar vårt, vi tänker överleva! Tillsammans är vi starka!

Dessa individer var snarare realister för två veckor sedan. De har nu funnit bäst i att försöka förbereda sig på en lång hård katastroftid. De har ofta byggt upp små organiserade miniatyrsamhällen. De kan vara ganska hårda mot främlingar. När man väl har kommit in är det väl värt mödan. Här finns mycket att stjäla om man inte vill slå sig ihop med dem.

Militärer

Inga satans civilister skall komma åt oss, då får de smaka på min kulspruta!

Små förband av militärer finns lite här och där. De är tungt beväpnade. De flesta stridsfordon drar dock orimliga mängder bränsle så stora mängder stridsvagnar förekommer inte.

Deras mål är vitt skilda. De präglas oftast av en vilja att överleva och grupptillhörighet. Vissa hänfaller åt plundring, andra slår sig ihop med survivalister och byter beskydd mot mat. Andra tar på sig att rensa upp samhället och åker runt och skjuter ihjäl misstänkt plundrare. Mycket beror på deras befäl.

Civilisationens väktare

Vadå? Skyll inte på mig, jag gör åtminstone mitt jobb!

Det finns många sätt att komma över de hemska händelser som inträffat. Ett är att fortsätta precis som om inget hänt så gott det går. Dessa fortsätter mekaniskt med sina arbeten oavsett om det behövs eller inte. Det kan vara gatsoppare, försäljare, lapplisor osv. Överallt träffar man på dessa vilnsna varelser.

Äventyrsuppslag

Det föreslås att man spelar sorgens tid i sin egen hemstad. Större städer är antagligen härjade av sjukdom men överlevande förekommer. Om man vill kan man spela sig själv men det rekommenderas inte.

Det blir inte mycket rollspel för det första och man måste dessutom dra in hela sin familj vilket kan vara otrevligt.

Avalon

Det går rykten om ett oplundrat mobiliseringsförråd. Det ska rymma proviant, vapen, ammunition, drivmedel, fordon och allt annat som är bra att ha om man är inställd på att överleva.

Rollpersonerna kan vara ett mindre militärförband, plundrare eller utsända från något survivalistsamhälle.

Det är ett riktigt farligt uppdrag. Lämpligtvis finns en del kanonmat med eller så får man reservrollpersoner.

Först måste man följa upp ryktet om förrådet, sen ska man hitta det. Vägen dit är späckad med otrevliga individer av varierande magnitud. Givetvis är man inte ensam om att ha hört ryktena. Väl framme måste man troligen övervinna konkurrenter och öppna förrådet.

Nyrik som man är kan man troligen köra terrängbil hem och vara bra beväpnad. Troligtvis måste man lämna stora mängder av sakerna kvar. Vad gör man med vapnen? Om man lämnar dem kvar kanske plundrare hittar hit. Kanske kan man stanna och bevaka platsen samtidigt som man sänder hem två personer i terrängbil för att hämta mer hjälp.

En twist är att ryktet visserligen pekar på ett mobförråd men att det är försätsminerat och sprängs när plundrare tar sig in mitt framför näsan på rollpersonerna.

Vindsnurran

Ett gäng survivalister (inklusive RP) har lokaliserat och "erövrat" ett fungerande vindkraftverk. Det hade varit otroligt bra att kunna få ut elström ur det på något sätt men ingen i gruppen har några kunskaper. Eftersom RP är kompetenta personer gäller det för dem att ge sig av och hitta någon som kan mecka med vindsnurran. Isåfall kan man bygga upp en liten bas runt den och faktiskt ha elektriska apparater igång utan generator.

Men att finna en sådan person är lättare sagt än gjort. Rollpersonernas bästa chans är att bege sig till andra survivalister och försöka fråga sig fram efter någon som kan. Detta kan bli ramen för en större kampanj. Under sitt letande råkar de ut för en massa andra händelser.

Kannibalerna

En grupp survivalister har specialiserat sig på en speciell form av jakt, människojakt. De har ett välbefäst samhälle. I terrängen runt omkring finns gott om skyltar som leder in mot samhället. De är väldigt vänliga och bjuder nästan omedelbart in rollpersonerna. Något som borde få erfarna rollpersoner att tveka. Om rollpersonerna är väldigt ömkliga borde det inte vara mystiskt i deras ögon.

Väl inne sätts man i förvar där man ska bo tills man blir slaktad och uppäten.

Dock utsätts samhället för sin egen medicin strax efter rollpersonernas ankomst. Ett större gäng plundrare lurar sig in och börjar sedan avrätta folk efter bästa förmåga. En brutal och blodig strid utbryter. Rollpersonerna slipper ut under tumultet. Nu gäller det bara att klara sig därifrån helskinnad.

En annan variant på detta äventyr är att rollpersonerna letar efter försvunna vänner. De kan då få ledtrådar i form av vännernas kläder som nu sitter på survivalisterna istället. Vännerna kan vara uppäten och då återstår bara hämnd. Eller så kan de vara på väg att bli slaktade.

Inspiration

Reign of fire, 28 days, Outbreak, Resident evil, wastelands, mutant osv.

Licens

Sorgens tid är skrivet av mig Markus Borbely, d95mbo@hotmail.com.

Det lyder under licensen "bondförnuft".

Om du vill göra något annat än hämta och använda sorgens tid måste man fråga mig först.

Min version av licensen gäller, inte din!

SORGENS TID

Ett "under katastrofen"-rollspel av
Markus Borbely, d95mbo@hotmail.com

Rollpersonen:

En rollperson har ett antal värden, dessa går mellan 1 och 5. Alla värden är lika vanliga. Högre är bättre. Vid handlingsgenomförande jämför man ofta värden med varandra.

Grundegenskaper

Det finns följande Grundegenskaper. De börjar på 1. Förkortningar inom parentes.

Kropp (Kr) - styrka, kondition, kroppsbyggnad osv
Koordination (Ko) - smidighet, snabbhet, koordination osv
Sinne (Si) - teoretisk förmåga, iakttagelseförmåga osv
Själ (Sj) - vilja, karisma osv

Färdigheter

Det finns följande färdigheter. De börjar på 0. Grundegenskaper inom parentes.

Akrobatik (Kr,Ko) - klättra, hoppa, rulla osv.
Närstrid (Kr,Ko) - slagsmål, närstridsvapen, undvika osv.
Avståndsstrid (Ko,Sj) - skjutvapen, pilbåge osv.
Smyga (Ko,Si) - smyga, skugga, gömma sig osv.
Uppmärksamhet (Si,Sj) - vaksamhet, finna dolda ting, undersöka osv.
Övertala (Si,Sj) - köpslå, bluffa, muta, hota osv.
Teknik (Si,Sj) - meka, bygga om osv.

Specialkunskaper

Specialkunskaper kan finnas nästan vad som helst. Området skall vara ganska begränsat. Man slår aldrig för specialkunskaper, istället slår man för den grundegenskap eller färdighet som kunskapen är baserad på. Har man inte kunskapen får man inte slå eller får slå med -2 på värdet (SL bestämmer). Specialkunskaper kan också vara specialiseringar som ger bonus i olika situationer.

Exempel:

Ficktjuveri (Ko)
Meka bilar (teknik)
Kung fu (+1 i skada i närstrid)

Ny rollperson

Fördela 9 poäng på grundegenskaperna. Minsta värdet är 1, högsta är 5.

Har man 5 i en grundegenskap börjar färdigheterna baserade på grundegenskapen på 1 istället för 0. Om man har 5 i båda grundegenskaperna får man ändå bara 1.

Fördela 20 poäng på färdigheter o kunskaper.

Exempelperson

Erik Nord
Ålder: 27 år
Tidigare yrke: arbetslös

Kropp:	3
Koordination:	3
Sinne:	5
Själ:	2

Akrobatik:	2
Närstrid:	1
Avståndsstrid:	3
Smyga:	3
Uppmärksamhet:	4
Övertala:	2
Teknik:	4

Kunskaper:

Datorteknik (Si), Första hjälpen (Si), Svenska armens vapen (skjutvapen), köra bil (Ko), områdeskännedom lund (Si)

Handlingar

Man slår för en grundegenskap eller en färdighet. Svårigheten för handlingen kallas motstånd. Ett normalt motstånd är 3. Högre är svårare. Dessa är i precis samma skala som grundegenskaper o färdigheter. Slå IT6 och ser hur ditt värde modifieras.

1 = direkt lyckat
2 = värde +2
3 = värde
4 = värde -1
5 = värde -2
6 = direkt misslyckat

Handling mot svårighet

Om värdet blir över eller lika med motståndet har man lyckats.

Om värdet blir under motståndet har man misslyckats.

Handling mot motståndare

Om värdet blir lika med med motståndarens värde är det oavgjort.

Om värdet blir över motståndarens värde har man vunnit.

Om värdet blir under motståndarens värde har man förlorat.

Effekt

Effekten är lika med tärningslaget, högre är bättre. Effekt används till exempel i strid för att avgöra skadan. Vem som helst kan lyckas med låga tärningslag. Endast mästarina lyckas med de höga.

Utfaller tärnningen med 6 så har man nästan lyckats. Utfaller tärnningen med 1 så har man lyckats på ren tur.

Strid

Med början på den som har bäst i berörd stridsfärdighet. Gå i fallande ordning (eller runt spelbordet). Alla får beskriva och utföra vars en handling. Sedan går det runt runt. Inga specifika rundor förekommer. Man turas bara om att handla. Det är lämpligt att alla rollpersoner handlar i klump, därefter alla SLP.

Närstrid

Att anfalla någon med knytnävarna eller närstridsvapen görs genom ett slag för närstrid. Motståndet är lika med motståndarens värde i närstrid plus eventuella bonusar. Vid lika har man träffat men utan skada. Om man vinner har man fått in en träff och gör skada.

Närstridsvapen

Många föremål kan användas som närstridsvapen. En del prydnadsvapen har plockats ner från väggarna men det är osäkert om de är praktiskt användbara. Sportaffärerna har plundrats på ishockeyklubbor o slagträ. Järnrör är användbara och med dem kan man som bekant slå hela världen med häpnad. Den händige monterar extra spikar o taggar på sina vapen. Polisen har ofta tillgång till kravallutrustning som sköld och batong.

Alla vapen ger en bonus till närstrid jämfört med att vara obehäpnad. Detta gäller både offensivt och defensivt. Man kan vara mer offensiv med en sköld och det mesta går att parera med.

Närstridsvapens skada läggs till användarens Kr/2+1.

Vapen	bonus	skada
Klubba/batong/etc	+1	+1
Klubba med spik	+1	+2
Kniv	+1	+1
Svärd	+2	+2
Stekpanna	+1	+0
Kravallsköld	+2	+0
Liten sköld	+1	+1

Avståndsstrid

Slå ett slag för avståndsstrid. Varje vapen har ett avstånd. Sålänge man håller sig under avståndet är motståndet 3. Om man dubblar avståndet ökar motståndet med 1. Dubblar man avståndet igen ökar motståndet med ytterligare 1.

Om motståndaren har bra skydd eller rör sig snabbt

ökar motståndet med 1, dessutom ger dubblingar av avstånd 2 i ökning.

Skjutvapen

Vissa vapen kan skjuta automateld. Detta är bara verksamt inom vapnets grundavstånd.

När man skjuter en skur mot ett mål ökar skadan med ett.

När man skjuter en lång salva mot flera mål måste de vara tätt samlade. Man träffar effekt antal personer. Alla träffade får normal skada.

Hagelgevär får aldrig minus för dubbling av avståndet, bara minskad skada.

Vapen	avstånd	skada
Pistol 9mm	25m	5
Revolver 44M	20m	6
Ak 5,56mm (Ak 5)	60m	6
Ak 7,62mm (Ak 4)	60m	7
Hagelgevär	10m	7
	20m	6
	40m	3

Skador

När man blir skadad får man ont och riskerar att dö. Varje vapen har en skada. Jämför skadan med den träffades tålighet. Tålighet är lika med Kr/2+1. Rustning kan öka tåligheten (skottsäker väst ger +1). Sedan slås ett skadeslag. Lägg till modifikationen nedan. Om man vill kan man använda effekten från attacken istället för att slå ett skadeslag.

Skadan under tåligheten: -1

Skadan dubbelt så hög som tåligheten: +1

0 = ingen effekt

1 = -1 på kommande handling

2 = förlora nästa handling

3 = 1 skadepoäng

4 = 2 skadepoäng

5 = 3 skadepoäng, utslagen

6 = död

Skadepoäng

Alla människor dör när de förlorat 5 skadepoäng. Varje förlorad skadepoäng gör att man får -1 på alla värden. När man förlorar skadepoäng förlorar man automatiskt sin nästa handling.

Blödning

När man blivit skadad av ett vapen som ger sår börjar man blöda. När man blöder kommer man att förlora fler skadepoäng så småningom om ingen lyckas förbinda såren. Man räknar alltid bara den högsta blödningstakten. Att förbinda ett sår har svårighet 2+antal poäng skada.

1 poäng skada = 1 poäng ytterligare skada var tjugonde minut.

2 poäng skada = 1 poäng ytterligare skada var femte minut

3 poäng skada = 1 poäng ytterligare skada varje minut.

Exempel

Karl skjuter Johan med ett hagelgevär på 15 meters avstånd. Det är motstånd 3. Karl har avståndsstrid 2. Han slår 2 och dubblar sitt värde. 4 är mer än 3 och hagelsvärmen träffar.

Skadan för haglet är 6 vilkt är dubbelt så mycket som Johans tålighet så skadeslaget modifieras med +1. 2 är ingen vidare bra effekt så Karl väljer att slå ett skadeslag. Detta utfaller med 4, med modifikation 5. Johan tar tre skador och blir utslagen. Han blöder dessutom kraftigt och kommer att dö om två minuter om ingen förbinder såret.

Evald undanröjer Karl med sin magnumrevolver och försöker sedan förbinda Johans sår. Evald har kunskapen första hjälpen och intelligens 4. Motståndet är 5 (2+3). Slaget blir 4 och Evald misslyckas. Johan blöder ihjäl utanför den sönderslagna entren till Malmborgs vid Clemensorget.



Detta smått kaotiska rollspelssystem försöker ändra på det traditionella bland bordsrollspel där man enbart använder tärningar som slump-faktor. Slumpfaktorn består här även i att spelarna får del i att bestämma utfallet. Förhoppningsvis leder detta till mer taktik och spänning vid träningslagandet. Vad du minst behöver för att utnyttja detta system är 1T10:a samt viss erfarenhet av rollspelstermer. Du bör också vara beredd på kreativt världsskapande eftersom ingen rollspelvärld kommer att (officiellt) tillkomma till detta regelblad.

Jag kommer att gå igenom *intryck* som kan lättast beskrivas som grundegenskaper som talar om hur de andra i spelvärlden uppfattar karaktären. De är indelade i första (fysiska) *intryck* och ingående (mentala) *intryck*. Sedan följer *erfarenhet* som kan liknas vid saker som karaktären har fått eller lärt sig under sin uppväxt. Jag kommer även att gå igenom erfarenhetskontroll som är i stort samma sak som färdighetslag och i det *kraft* som är hur mycket karaktären satsar i att försöka lyckas med sin handling. Det kommer dessutom täckas in hur man blir bättre allt eftersom spelets gång fortgår, hur strider kan tas omhand, några tafatta riktlinjer för hur man kan skapa sin värld samt några exempel på hur regelsystemet kan skötas.

Spelskapare:
Rickard Elimää
rickard@slurk.cjb.net

Intryck

Omfattar de fysiska *intrycken*, som andra lägger märke första gången som de träffar på karaktären, och de mentala *intrycken*, som mer träder fram efter att man har samtalat med karaktären. Först då kan man få *intrycket* av slughet, komik, djupsinnighet eller vad det nu är för *intryck* du vill köra med. Du bestämmer vilka intryck som används då det hela beror lite på i vilken miljö du tänkt spela i. I Hong Kong-action är det mer troligt att fysiska *intryck* är centrala medan mentala *intryck* är mer viktiga för konspiration och intriger i 1500-talsadeln. Den enda begränsningen är att man får ha max 3 fysiska och max 3 mentala *intryck* (man får ha mindre) samt att alla karaktärer ska ha lika många. Karaktärerna behöver inte ha samma *intryck*, om nu inte spelledaren tycker så. Värdet på intrycken fås med 1T10/2 eller sätts i samförstånd med spelledaren. Värdet på intrycket behöver inte stämma med hur det egentligen är, utan är bara ett mått på hur andra och du ser på karaktären.

Erfarenhet

Du har 15 erfarenhetspoäng (EP) från början att spendera på ett antal *erfarenheter*. Hur många du vill ha begränsas endast av antalet EP. För bra koncept, gestaltning eller ett porträtt på karaktären kan fler EP ges. Att köpa ett udda tal kostar 2 och ett jämnt tal 1 och man får köpa

Summan mindre	Kort beskrivning	Längre beskrivning än den korta
-5 till -4	Katastrofalt	Spelledaren beskriver det värsta som kan ske med handlingen.
-3 till -2	Komiskt snedsteg	Handlingen får ett komiskt eller förmedrande resultat för utövaren.
-1 till +1	Misslyckande	Handlingen misslyckades.
+2 till +3	Marginellt lyckande	Handlingen lyckades... knappt.
+4 till +5	Godkänt resultat	Handlingen lyckades.
mer	Över förväntan	Handlingen lyckades med god marginal.
	Exceptionellt	Spelaren säger hur handlingen ter sig.

max värde 5 i en *erfarenhet* från början. Att köpa värdet 3 i en *erfarenhet* kostar således 2+1+2, 5 EP. Du kan spara EP eller få EP under spelets gång vilka kan spenderas för att få en temporär höjning med 1 per EP under ett slag. *Erfarenheter* som det står ett kolon (:) bakom måste specialiseras mot en grupp. Namn och användningsområde kan komma att skifta beroende på vilken genre som spelas. Här nedan finns några förslag på *erfarenheter*.

Förslag på erfarenheter
Berömmelse: Konservera
Dupera: Kroppsutövning
Fordon: Kunskap:
Inbrott: Leta
Kontakter: Vapen:

Erfarenhetskontroll

Ibland när en karaktär försöker göra en handling som kräver skicklighet bör en erfarenhetskontroll göras. Spelaren gissar på ett tal mellan 1 och 10 och spelledaren slår sedan 1T10. Ju närmare T10:an kommer det gissade talet desto bättre går kontrollen. En differens räknas sedan ut av de två talen och därpå adderas karaktärens värde i jämplig *erfarenhet* så att de tre talen bildar en *summa*. I uppställningen nedan kan du se hur resultatet av handlingen kan utläsas av *summan*.

Summan mindre	Kort beskrivning	Längre beskrivning än den korta
-5 till -4	Katastrofalt	Spelledaren beskriver det värsta som kan ske med handlingen.
-3 till -2	Komiskt snedsteg	Handlingen får ett komiskt eller förmedrande resultat för utövaren.
-1 till +1	Misslyckande	Handlingen misslyckades.
+2 till +3	Marginellt lyckande	Handlingen lyckades... knappt.
+4 till +5	Godkänt resultat	Handlingen lyckades.
mer	Över förväntan	Handlingen lyckades med god marginal.
	Exceptionellt	Spelaren säger hur handlingen ter sig.

Spelledaren kan också dra av på *summan* om denne tycker att handlingen är extra svår, men ska tala om detta innan spelaren gissar på sitt tal. Avdrag på 2-3 poäng innebär att det är Svårt och 5 poäng nästintill Omöjligt. Erfarenhetskontroller för spelledarpersoner kan göras genom att spelledaren slår 2T10. En för vad spelledarpersonen "gissar på" och en som fungerar som erfarenhetskontrollläring.

Kraft

En karaktär kan satsa på att lyckas bättre med en handling och detta symboliseras av det tal spelaren gissar på. Ju längre ifrån 5 eller 6 det tal som spelaren gissar på är, desto större *kraft* får handlingen. Lyckades handlingen adderas *kraften* till *summan* och kan därmed ändra på resultatet. Skulle *summan* efter *kraft*adderingen fortfarande vara -1 räknas detta som ett misslyckande. Om spelaren någon gång skulle lyckas gissa samma tal som slås på T10:an så dubblas *kraften*. 5 eller 6, som ger *kraft* 0, ger naturligtvis då samma värde även efter dubblingen.

Strid

Eftersom jag inte vet i vilken genre du ska använda regelsystemet till så låter jag bli att ha ett stridskapitel. Varför ska jag, som inte vet ett smack om vapen eller strid, säga hur saker ska gå till? Hitta på själv istället, men ett tips jag kan ge dig är att använda *summan* till hur mycket man gör i skada eller för att ändra värdet på träfftabellen, om du nu har en sådan.

Förbättras

Liksom i andra rollspelssystem kan karaktären förbättras. Man kan få EP för gott rollspelande, personporträtt, roliga saker man gör under spelets gång och om man för en historia framåt. Antal EP som det kostar att få höja en *erfarenhet* är det nya värdet. Att köpa 1 i värde i en ny *erfarenhet* kostar dock 5 minus värdet i lämpligt *intryck*. Dock ska höjning ske i samtycke med spelledaren. *Erfarenheter* och även *intryck* kan dessutom ändras av händelser i äventyret.

Avläsa lathunden

För att "speeda" upp räknandet så finns det en lathund. Du går ned längs den svarta kolumnen till det tal som spelaren gissade på och sedan åt höger tills du kommer till den kolumn som har det tal i den gröna raden som T10:an visar. Talet i rutan adderar du till karaktärens *erfarenhet* och sedan (om handlingen lyckades) adderar du slutligen *kraften* som står längst ut till höger.

T10→	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Kraft
1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	+4
2	-1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	+3
3	-2	-1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	+2
4	-3	-2	-1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	+1
5	-4	-3	-2	-1	0	-1	-2	-3	-4	-5	+0
6	-5	-4	-3	-2	-1	0	-1	-2	-3	-4	+0
7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	-1	-2	-3	+1
8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	-1	-2	+2
9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	-1	+3
10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+4

Världen

Se till att du har ett tema, ett koncept, på värld- en som du tänker spela i. Ha en mall som du hittar på äventyr från och se till att följa den. Först efter att spelarna kan känna igen sig i mallen kan du börja bryta mot den.

Rickard bestämmer sig för att använda sig av en värld som bara består av grisar. Han vill ha lite action i sin värld men ändå mycket komik. Han bestämmer sig för att alltid göra äventyr utifrån tre roliga historier. Vill du veta mer om Rickards värld så surfa in på <http://buppets.slurk.cb.net>.

Tim är jägad och ska hoppa över till ett hustak. Han har Kroppsutövning 3 och gissar på 5. Tyvärr visar tärningen 2 och eftersom 5 ger kraft 0 blir *summan* totalt 0 och det blir ett marginellt lyckande. Han lyckas inte hoppa hela vägen men får lyckligtvis tag på huskanten. Efter honom kommer förljaren. Tim drar sin pistol och med en hand hängandes skuter i väg ett skott mot denne. Tim har 3 i Vapen, pistoler och spelledaren bedömer att handlingen är Svår (-2). Tim drar i väg ett chansskott och gissar på 9. Spelledaren slår 9 och kraften dubblas. Totalt blir det 3+3x2=2, 7 i summa. Tim bestämmer att han träffar skurken i benet som faller över takkanten från det andra huset mot en duktig död.

Universalsystem

Det här systemet kan du använda till vilken kampanjvärld som helst, fantasy eller cyperpunk, det spelar ingen roll. Allt du behöver är tabellen nedan och 1T10.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1/2	-2/4	1/3	1/4	-2/3	2/2	-3/5	2/3	-3/4	2/4
2	-2/5	1/2	-2/4	1/3	1/4	-2/3	2/2	-3/5	2/3	-3/4
3	1/1	-2/5	1/2	-2/4	1/3	1/4	-2/3	2/2	-3/5	2/3
4	-1/2	1/1	-2/5	1/2	-2/4	1/3	1/4	-2/3	2/2	-3/5
5	-1/3	-1/2	1/1	-2/5	1/2	-2/4	1/3	1/4	-2/3	2/2
6	-1/4	-1/3	-1/2	1/1	-2/5	1/2	-2/4	1/3	1/4	-2/3
7	-1/5	-1/4	-1/3	-1/2	1/1	-2/5	1/2	-2/4	1/3	1/4
8	-1/6	-1/5	-1/4	-1/3	-1/2	1/1	-2/5	1/2	-2/4	1/3
9	-	-1/6	-1/5	-1/4	-1/3	-1/2	1/1	-2/5	1/2	-2/4
10	-	-	-1/6	-1/5	-1/4	-1/3	-1/2	1/1	-2/5	1/2

Man läser i tabellen såhär: man tar sitt egenskapsvärde i den vågräta kolumnen och jämför den med en svårighet i den lodräta kolumnen. Där de möts står det vilka tärningar man ska slå. 1/3 betyder att du får slå tärningen 3 gånger och ta det bästa resultatet. -2/4 betyder att du ska slå tärningen 4 gånger, ta de 2 sämsta resultaten och lägga ihop dem.

Framgång mäts i nivåer. För att få 1 framgång måste man få 5 på sitt slag. För varje extra 5 man slår får man ännu en framgång. 15 är alltså 3 framgångar. Lyckas man med 1 framgång har det lyckats, men inte särskilt bra.

Egenskaper

En person har 4 egenskaper. Dessa är:

Styrka. Din förmåga att lyfta saker, knuffa saker och tåla stryk.

Rörlighet. Hur snabbt du rör dig, motorik, precision.

Karisma. Din förmåga att få andra att göra som du vill, eller bara tycka om dig.

Tur. Hur mycket flyt du har. Finns det en utskjutande gren att ta tag i?

Dessa 4 egenskaper används till alla slag. Ska man övertala någon tar man Karisma mot den andres Karisma, ska man hoppa långt tar man Rörlighet, o.s.v. Människors egenskaper ligger på 3-7. Detta för att kunna ha med svårigheter som är övermänniskliga, men också otroligt lätta. T.ex. att brottas med en elefant skulle kunna vara svårighet 10.

Man kan också ha speciella färdigheter. De ger +1 till en egenskap och representerar de saker som man är speciellt duktig på. En människa kan alltså som bäst ha 8 i ett värde, t.ex. om Hans har 7 i Rörlighet och specialitet: Automatvapen.

Man startar med 3 i alla egenskaper och får 6 poäng att höja dem med. Vill man vara mer hjälteaktig, eller mindre, så står det fritt att ändra på poängen.

Man får sin ålder/5 antal speciella färdigheter att börja med. Tala gärna igenom bakgrunden till varje färdighet med spelledaren.

Strid.

Klart att det här kapitlet måste vara med.

Hur svårt är det att träffa?

Man använder alltid sin Rörlighet som egenskap för att träffa.

I närstrid använder man motståndarens Rörlighet som svårighet. En sköld gör en person 1 svårare att träffa.

På avstånd är det bestämda svårigheter. Lagom avstånd, sisådär 30-40 meter, ger 5 i svårighet för att träffa. På kortare blir det lättare och på längre blir det svårare.

Om någon springer omkring som en tok, eller försöker ta skydd blir han också svårare att träffa. Använd sunt förnuft.

Hur ont gör det att bli träffad?

Varje vapen har ett skadevärde. För varje extra framgång anfallet fick så höjs skadevärdet med 1. Slår du någon i närstrid och har högre styrka än honom höjs skadevärdet med 1. Det värdet sätts in som svårighet och som egenskap använder man Styrka. Beroende på antalet framgångar får man olika mycket ont.

1 framgång mot skadevärdet: -1 på alla egenskaper tillsvidare. Du borde söka ordentlig läkarhjälp.

2 framgångar: -1 på alla egenskaper i en minut. Lite blod kom det nog.

3 framgångar: Det kändes inte ens!

0 framgångar: Du är död, eller döende.

Om du får 0 i någon egenskap så är du medvetslös. (ja, Karisma också). Får du minus är du död. En elak spelledare kan säga att man blöder (tar skada) när man ligger på 0.

Hur fungerar automatvapen? Den här frågan fäller många system.

Låt svårigheten för att träffa bli mycket lättare på kortare avstånd, låt det bli mycket svårare på långa. För varje extra framgång höjer man skadevärdet med 2.

Eventuellt kan man sätta en svårighet som beror på hur mycket man skjuter och låta målen slå mot den med Tur. Alla som misslyckades blev träffade. Den här varianten passar bättre när man skjuter mot många mål samtidigt.

Några skadevärden:

Knytnäve: 3

Ljussabel: 10

Blixt: 4-7

9 mm: 4

Sword+3: 7

88mm: 10

5.56: 5

Bomb: 10

.50: 8

Stor yxa: 5

Granat: 1-9 beroende på var du står.

.22: 3

Kommentarer.

Är det inte jobbigt att slå en tärning 5 gånger!?

Nej, det kan faktiskt bidra till att göra det mer spännande att slå. Tänk er att ska slå -1/5 för att hoppa över klyftan, med tjejen i famnen, efter att man tagit flera allvarliga skador. Så slår man 6. Sen 7. Sen 6. Tänk er hur spänningen vid det här laget har stigit, just för att man slår en tärning i taget. Ganska ofta behöver man inte heller slå färdigt, för man slår 1 eller 10. Har man en massa tärningar så får man använda dem.

Man blir allvarligt skadad jättelätt!?

Jepp. Bli inte skjuten.

Nicklas Román, regelslaktaren

Använd precis så mycket ni vill.

Styrka: _____
Rörlighet: _____
Karisma: _____
Tur: _____

Utrustning:

Styrka: _____
Rörlighet: _____
Karisma: _____
Tur: _____

Utrustning:

Färdigheter:

Övrigt:

Färdigheter:

Övrigt:

Styrka: _____
Rörlighet: _____
Karisma: _____
Tur: _____

Utrustning:

Styrka: _____
Rörlighet: _____
Karisma: _____
Tur: _____

Utrustning:

Färdigheter:

Övrigt:

Färdigheter:

Övrigt:

Styrka: _____
Rörlighet: _____
Karisma: _____
Tur: _____

Utrustning:

Styrka: _____
Rörlighet: _____
Karisma: _____
Tur: _____

Utrustning:

Färdigheter:

Övrigt:

Färdigheter:

Övrigt: