

# Trobergs Dogmautmaning 2004





## 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!

Jag förväntade mig mindre än en handfull bidrag. Det kom 31 bidrag. Överväldigad av detta deltagande hade jag naturligtvis inget annat val än att starta en Trobergs Dogmautmaning 2004 också.

Erfarenheterna från förra utmaningen ledde till vissa mindre ändringar i reglerna. De slutliga reglerna blev som följer:

- \* Max en dubbelsidig A4 (varianter som två dubbelsidiga A5 (vikt A4) et cetera är tillåtet). Dubbelkolla detta, det är mycket jobb för mig om ni använder andra storlekar, även om de är nästan A4.
- \* 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 (rollspel, T6, spelledare och så vidare) 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. Andra slumpgeneratorer är tillåtna, så länge som de följer samma anda (fråga för säkerhets skull). 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. Spelet ska kunna stå för sig själv.
- \* 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 bidrag som tidigare ställt upp får ställa upp igen.
- \* Bidraget får innehålla kvinnliga bröstvårter.
- \* Tid för utmaningen: en månad från starten.
- \* Jury: forumsdeltagarna via röstning.
- \* Vinst: Vinnaren får rätten att märka sitt bidrag med Trobergstatyetten och texten:  
Vinnare - [kategorinamn]  
Trobergs Dogmautmaning 2004  
Naturligtvis kommer också ära och berömmelse att delas ut.

\* Till bidraget ska en mycket kort beskrivning (max 100 ord) skrivas för att underlätta vid upprättande av polls och publicering på [www.rollspel.nu](http://www.rollspel.nu). Den ska beskriva spelets tema och inriktning.

De inlämnade bidragen tävlar i följande kategorier:

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

I årets utmaning har även en ny kategori tillkommit. för att göra bidragen mer tillgängliga för nybörjare:

- \* Bästa beskrivning av vad ett rollspel är

Denna kategori skiljer sig från de andra genom att den inte är ett spel utan en fritextbeskrivning som introducerar en nybörjare till rollspelens värld. Layoutreglerna är dock som ovan. Denna beskrivning är tänkt att användas som introduktion i kompendiet med de bidragande spelen för att göra det mer nybörjarvänligt. I denna kategori inkom endast ett bidrag, från Christoffer "CGH" Hallberg. Detta bidrag vinner alltså denna kategori, men det betyder inte att det vann enbart för att det var det enda bidraget, även med stark konkurrens hade det varit en värdig vinnare. Utöver priserna vinner det också äran att inleda detta kompendium.

I årets utmaning har **Alltid Attack Förlag** och **Bazar Förlag** ställt upp och sponsrat med priser till vinnarna. Vi är naturligtvis tacksamma för detta.

Tärningen var kastad. Skulle det funka en gång till?

Svaret var ett rungande "Jajamensan!". Inte mindre än 42 bidrag kom in!

Lika spännande bidrag som förra året, lika fantasifulla och nyskapande! Det var inte lätt att välja vinnare, vilket den rafflande striden i omröstningen med all tydlighet visade.

Det kompendium du läser nu är resultatet av deltagarnas lysande arbete. En stor gratulation till vinnarna, till de som inte vann gratulerar jag till et väl utfört arbete. Oavsett om ni vann eller inte så kan ni vara stolta över ert arbete!

Inför nästa år kan jag bara säga en sak: Trobergs Dogmoutmaning will return!

*Anders Troberg*



## Resultat

### \* Bästa spel

- 1: Piraterna från Pluto av Erik "Nightowl" Sieurin
- 2: Olympus av Gurgeh
- 3: Aki av Krille

### \* Bästa koncept

- 1: Ormens Krig av Mask
- 2: Aki av Krille
- 2: Olympus av Gurgeh
- 3: Piraterna från Pluto av Erik "Nightowl" Sieurin

### \* Bästa regler

- 1: Aki av Krille
- 2: Vigilantez av Rising
- 3: Legend av Pauli "Baldyr" Paananen
- 3: Olympus av Gurgeh

### \* Mest nyskapande spel

- 1: Aki av Krille
- 2: Olympus av Gurgeh
- 3: Bravado av Rising

### \* Mest fantasifullt

- 1: Piraterna från Pluto av Erik "Nightowl" Sieurin
- 2: Bravado av Rising
- 2: Flux: Vindarnas Slagfält av Rising
- 2: Power Puff Pinglorna Rollspelet av Kalcidis
- 2: Syfilis av Rising
- 2: Vingar över Haga av Quadrante
- 3: Sagor Från Förorten av Martin "Yassilus" Ackerfors

### \* Bästa nybörjarspel

- 1: Legend av Pauli "Baldyr" Paananen
- 2: Vintervaka av Vitulv
- 3: Power Puff Pinglorna Rollspelet av Kalcidis

### \* Bästa design

- 1: Aki av Krille
- 2: Ormens Krig av Mask
- 3: Frostbiten av Mattias "Phalck" Falck

Rising och Gurgeh förtjänar ett hedersomnämmande för sin totala dominans av andraplatserna.



# Introduktion till rollspel

Skrevet av Christoffer Hallberg. Mitt användarnamn på forumen på [www.rollspel.nu](http://www.rollspel.nu) är CGH

Den som redan vet vad rollspel är kan hoppa över det här avsnittet och fortsätta direkt till rollspelen i utmaningen. Vill du däremot veta mer om vad rollspel är så är det här rätt ställe att fortsätta att läsa på. Först kommer en kort förklaring av vad rollspel är att göras, sedan kommer några råd om hur man kan spela rollspel.

## Vad är ett rollspel?

Ett rollspel är en berättelse och ett spel på samma gång. Det är en *berättelse* för att det har en handling, roller och en miljö. Själva *spelet* i rollspelet utgörs av reglerna och friheten. I rollspel kan *du* tillsammans med resten utav spelgruppen bestämma vad spelet ska handla om, och hur det ska utveckla sig.

## Spelare och roller

Spelarna i spelet tar sig an roller utav andra personer, ofta i en annan tid eller annorlunda värld. Hela spelet går ut på att ha roligt och uppleva intressanta historier.

Varje spelare skapar en *rollperson* som de lever sig in i. Rollpersonen är den påhittade person som spelaren upplever spelets värld genom. Spelaren låtsas vara rollpersonen och försöker handla på ett passande sätt för den. De handlingar som rollpersonerna utför driver handlingen framåt i spelet.

Många spel använder andra ord istället för rollperson. Andra varianter är bland annat: *character* (engelska som brukar försvenskas till "karaktär"), figur, rollfigur eller bara roll.

Tillsammans brukar alla spelare kallas för *spelgruppen*. Det finns också en särskild spelare i rollspel som inte gör exakt samma sak som de övriga spelarna, nämligen *spelledaren*.

## Spelledaren

Spelledaren styr över världen runtomkring rollpersonerna. Det är spelledaren som bestämmer de stora dragen i handlingen i spelet. Man kan säga att spelledaren sätter upp början av spelet och att rollpersonernas handlingar sedan bestämmer vilken fortsättning spelet får.

Spelledaren är inte de andra spelarnas motståndare. När spelledaren styr världen runtomkring rollpersonerna bör han göra det med målet att spelet ska bli roligt och intressant för alla. Visserligen ligger det egentligen på alla i spelgruppen att se till att spelet är givande för alla, men det är spelledaren som har mest verktyg för att uppnå detta: spelledaren bestämmer hur platser som rollpersonerna besöker ser ut, hur spelvärdens invånare reagerar på rollpersonerna, vilken väg som leder rätt, vad som händer härnäst, vilken färg den där försäljaren i torghörnet har på skorna och väldigt mycket mer. Som en hjälp för att hålla ordning på allt detta och skapa en viss

trovärdighet och spänning har många rollspel en samling regler.

## Regler

De flesta rollspels regler sätter värden på allt möjligt: personer, djur och föremål bland annat. Olika handlingar graderas också efter och troliga de är att de ska inträffa och hur svåra de är att genomföra. Tillsammans med (förhoppningsvis) enkla formler ger värdena på dessa saker en beskrivning av hur spelvärlden fungerar. I dessa formler finns oftast också tärningar inblandade. Tärningarna ger ett slumpmoment och därmed spänning till reglerna. Hur formlerna ser ut varierar från spel till spel. Det är spelledaren som slutgiltigt tolkar reglerna.

De flesta spel har också någon form utav regler för att skapa rollpersoner. Dessa regler är till för att skapa trovärdiga rollpersoner. Många spels regler efterstavar också någon slags maktbalans mellan rollpersonerna. Hur dessa "rollpersons-skapar-regler" ser ut varierar även de från spel till spel, men något som nästan alltid finns i någon form är ett *rollformulär*. Rollformuläret är ett papper där rollpersonen beskrivs, ofta mest i utifrån deras regelvärden. Ytterligare beskrivningar kan göras genom bilder och berättelser.

## Scenarion

Innan spelet börjar har spelledaren tänkt sig ungefär vad som i början av spelet kommer att hända runtomkring rollpersonerna. Spelledaren hittar på några intressanta situationer som rollerna kommer att hamna i vilka kan dra igång en spännande handling. Dessa grundförutsättningar kallas tillsammans för ett *scenario* (eller kanske vanligare *äventyr*). Flera på varandra följande och sammanhängande scenarion brukar kallas en *kampanj*. Sådana kampanjer kan bli ganska långvariga och gör ofta att både rollpersonerna och spelets värld utvecklas på ett väldigt intressant sätt.

Allt för långt fram i tiden kan inte spelledaren förutse vad som kommer att hända, eftersom utvecklingen beror på rollpersonerna och spelets regler. Däremot kan spelledaren förbereda sig inför de olika troliga utvecklingarna utav spelet, men ingen kan riktigt säkert veta vad som kommer att hända. Det är en utav de stora fördelarna med rollspel!

## Att spela rollspel

Här följer en beskrivning på hur rollspel kan gå till i praktiken samt några allmänna tips.

## Ett spelmöte

Ett spelmöte går oftast till så att en grupp vänner samlas för att spela. De sitter runt ett bord. Spelarna berättar vad deras roller gör och spelledaren berättar vad som händer runtomkring spelarnas roller.

Innan spelmötet har spelarna tillsammans med spelledaren skapat sina rollpersoner och spelledaren har kommit på ett scenario. Scenariot kan också vara en produkt från ett spelföretag eller skrivits av någon händig rollspelarare.

Ett spelmöte kan ta allt från en till tio timmar (och till och med mer). Viktigt kan vara att platsen där man spelar är någorlunda ostörd. Det kan också vara bra att planera in en matrasst ifall spelpasset blir flera timmar långt.

Saker som bör finnas med på ett rollspelsmöte är (listan varierar från spel till spel och mellan olika spelstilar):

- Ett rollspel av något slag
- Några tärningar (vilken typ och hur många varierar mellan olika spel)
- Papper och pennor
- Ett scenario
- Rollformulär med färdiga roller till varje spelare

Saker som kanske inte är lika viktigt men som ändå kan vara till hjälp är (och säkert mycket mer):

- Kaffe, dricka, godis, chippor eller motsvarande
- Stämningfull musik

## Rollspela!

Inlevelse i rollen ökar spelupplevelsen. Försök därför att tänka dig vad rollen skulle göra i olika situationer och spela efter det. Att direkt skådespela vad rollen säger gör också en betydande skillnad för inlevelsen. Säg "jag" istället för namnet på rollen du spelar. En grund för rollspelet är att känna till sin roll. Ifall rollpersonen är noggrant skapad med en intressant bakgrund är det enklare att leva sig in i den. Vart man lägger nivån på rollspelet är visserligen upp till gruppen, men en liten bit inlevelse behöver inte vara så svårt att skapa.

## Samarbeta!

I rollspel utses aldrig någon "vinnare". Det enda målet med rollspel är att ha roligt (och kanske också att få någon intressant insikt på vägen). Visserligen kan spelarna sätta upp mål för deras roller, men spelet tar inte slut så fort dessa mål har uppfyllts.

Kom ihåg att det är upp till hela spelgruppen att spelet blir roligt och givande för alla. Prata gärna igenom med varandra vad ni vill att spelet ska handla om. Ifall spelarna berättar för spelledaren vad de önskar att deras rollpersoner skall uppnå, kanske spelledaren kan skapa scenarion där detta är möjligt (men målet skall inte "ges bort", då blir spelet inte spännande).

Även om alla i gruppen har i uppgift att skapa ett roligt spelmöte har spelledaren de största möjligheterna att göra detta. Spelarna styr bara vilka deras roller är och vad de gör. Spelledaren kontrollerar hela resten utav speluniversumet!

## Till spelarna

För att spelledarens meddelande ska gå fram krävs det att alla spelare är beredda att lyssna på spelledaren. Spelledaren har sista ordet i tolkningen utav alla regler och vad som egentligen händer i spelvärlden, även om spelledaren bör lyssna på spelarna.

Undvik att diskutera regler under spelets gång. Sådana saker kan vänta tills någon paus eller efter spelet. Det kan i värsta fall förstöra hela spelmötet.

Kom ihåg att i rollspel kan man göra vad man vill! Vänta inte på att få berättelsen serverad framför dig. Spelledaren ska inte behöva lägga upp ledtrådar till spelarna på ett övertydligt sätt. Samtidigt ska inte spelledaren räkna med att spelarna väljer den väga som spelledaren först tänkt sig.

## Till spelledaren

Var förberedd på att spelarna inte alls kommer att reagera som du har förutsätt! Det finns alltid en chans att handlingen i spelet tar en helt oväntad riktning. Detta är en av fördelarna med rollspel. När något sådant händer behöver inte rollpersonerna nödvändigtvis styras på rätt kurs igen, istället kan ett nytt intressant scenario öppna sig. Att styra spelarna för hårt brukar kallas att *rälsa* (jämför med järnvägsräls) och kan förstöra känslan av frihet i spelet. Tillåt istället spelarna att hitta sin egen väg.

Skapa en balans mellan svårigheter och möjligheter för rollpersonerna. Det är inte särskilt roligt för spelarna ifall deras roller ständigt misslyckas med allt de gör. Gör inte heller spelet för lätt för dem, det blir lika tråkigt det. Med en god jämvikt mellan svårt och lätt blir spelet istället spännande.

Det är spelledarens uppgift att kunna spelets regler. Spelarna behöver egentligen inte alls kunna några regler. Ifall du inte hittar någon regel under spel, eller en regel för situationen saknas så improvisera! Och då kommer vi in på en annan sak: att ändra och göra egna varianter av ett rollspel.

## Tusen sätt att spela

Det finns väldigt många olika sätt att spela rollspel på. Det sättet som beskrivs här är bara en variant. De flesta spel uppmanar spelarna att anpassa spelet som de vill. Så länge de egna varianterna utav spelet inte publiceras så skall det inte vara några problem med att modifiera det. Kontakta skaparna av spelet ifall det är osäkert på om du får sprida egenskapat material till det.

Varje spel har en viss inriktning, även varje spelare, spelledare och scenario. Ifall någon regel verkar konstig eller om spelvärlden skulle bli mer spännande på ett annat sätt är det bara att ändra på det. Att skapa egna scenarion, regler och bygga ut spelets värld ingår i rollspelshobbyn. Det är meningen att man skall göra detta.

Spelar du och din spelgrupp som ni vill så kan ni inte misslyckas med att ha kul.

## 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.

<b>Aki</b> av <b>Krille</b>		
<p>Aki är förmodligen inte likt något rollspel som du någonsin har spelat. Det handlar om relationer och intriger på en helt normal högstadie- eller gymnasieskola så som de porträtteras i diverse s.k. shoujo manga (dvs japanska serier riktade mot yngre kvinnor). Det gör att rollspelet i sig inte är riktat mot samma målgrupp som serierna, utan kräver ganska mogna och seriösa spelare.</p> <p>Aki kan spelas självständigt, eller så kan mekanismen användas som en del av ett konventionellt rollspel. Du behöver endast spelet, papper, penna och rollformulär för att spela Aki. Ingen tärning behövs.</p>		
	<b>Vinnare</b>	
	Bästa regler	
	<b>Vinnare</b>	
	Mest nyskapande spel	
	<b>Vinnare</b>	
	Bästa design	
<b>Andra plats:</b> Bästa koncept <b>Tredje plats:</b> Bästa spel		

<b>Altar Light</b> av <b>Reidar Magnusson</b>	
<p>Människorna har utan egen förtjänst blivit dominerande rasen på planeten sedan alverna besegrats och fördrivits av "de gamle", segerns sötma för dessa nykomlingar på Altar varade dock inte så länge då deras folk utplånades av en enorm farsot. Efter sig lämnade de obegripliga lämningar samt genmodifierade djur, animider, som kommit att så smått börjat ta upp kampen med människan om herraväldet på planeten. Runt det tätt befolkade Damaisundet har inget av denna konkurrens börjat märkas utan de olika rikena börjar smyga in i en renässans, några på det tekniska planet och andra på det politiska.</p>	

<b>Bitworld</b> Av <b>Foggmock</b>	
<p>Post-apokalysm precis efter apokalypsen. Ett hundra människor blir ovetandes nersövda och nerfrysta som enda överlevare, och vaknar tusentals år senare för att bygga det nya samhället. Ett regellätt rollspel baserat på konflikter, överlevnad och även survival horror för den som känner för sådant.</p>	

<b>Bravado</b> av <b>Rising</b>	
<p>Rollspelet Bravado tilldrar sig i en tidsålder som blivit obekvämt i närheten av det mystiska och oförklarade. Det är en värld vars folk börjat skämmas för att värma sig i gåtfullhetens kittlande famn. Ännu vandrar det dock äventyrare från den gamla världen bland människorna. Äventyrare som fortfarande äger förmågan att trotsa Förnuftet, och som besitter ett behov av att utföra mirakel och utträta stordåd. Inte blott för sin egen skull, utan för att försöka blåsa liv i den flämtande gnista av fantasifullhet som folk i samhällets marginaler behöver för att kunna uthärda i sin hopplösa tillvaro. För de fattiga och för de hungrande, för de utslagna och för de nedslagna, och mest av allt; för barnen.</p>	
<b>Andra plats:</b> Mest fantasifullt <b>Tredje plats:</b> Mest nyskapande spel	

### **Bwaiiins**

av **David Hagman (Yyrkoon)**

Zombies väller fram över världen och verkar vara ostoppbara, de tycks dyka upp från ingenstans och tar över små städer på några få dagar. Ingen går säker. Det som började som otroliga vandringssägner som ingen trodde på har plötsligt blivit sanning, de har kommit till din en gång så hemtrevliga lilla by och du tvingas nu slåss för ditt liv mot en till synes ousinlig mängd Zombies. Fallna vänner återuppstår som Zombies och du ställs ideligen öga mot öga med förtvinade skal av personer du för inte länge sedan spelade kort med, och för att överleva krossar du deras skallar med en brödrost.

### **Citynatt**

av **Niklas73**

Citynatt tar dig tillbaka till din skoltid. Eller håller dig kvar där om du befinner dig i den perioden i livet. Du är 13-18 igen och ägnar dig åt saker du inte vågade/ville då eller nu. Det här är ett spel att plocka fram på småtimmarna då man är fed up med komplicerade stridsregler, att trippa på tå och anstränga hjärnan. Citynatt väddar till dina mest primitiva delar - så som puberteten är. Go get it...  
Citynatt är väldigt enkelt i sin utformning och vill mest inspirera till att ge dig möjligheten att "återuppleva" och "förändra" en del av ditt liv.

### **Deathmatch the RPG**

av **Martin Ackerfors (Yassilus)**

Det här spelet är en rollspelvariant på de stora deathmatchspelen till dator, Half-life, Quake och Unreal Tournament. Spelet i sig går ut på att, rent ut sagt, spöa skiten ur de andra, pumpa de andra fulla med bly och på liknande sett oskadliggöra allt motsånd, allt i deathmatchdatorspelens anda. Det här är alltså ett spel som man faktiskt kan vinna i, just genom att utrota motspelarna. Så grabba tag i t10:an och några kamrater och se vem som verkligen är hetast i spelgruppen.

### **Dogmaspel**

av **David Hagman (Yyrkoon)**

Dogma  
Ur Svenska Akademiens Ordbok:  
1. Besynnerlig (dvs. särskild) lära. Av kyrkan fastställd tros- eller lärosats, troslära trosartikel. Död eller livlös eller tom dogm.  
2. Kollektivt om sammanfattningen av ett kyrkosamfunds trossatser, troslära.  
3. Om åsikt eller mening som icke subjektivt kan bevisas (även om den faktiskt är bevisad), men för vilken man dock fordrar obetingad tilltro; förutfattad mening; ofta närmande sig betydelsen: fördom; särskilt om dylik åsikt inom vetenskapen (speciellt filosofin) eller politiken: vetenskaplig eller filosofisk eller politisk trossats.  
4. I en stat vid en viss tidpunkt gällande rättsregel.

### **DotCom**

av **Reidar Magnusson**

Det är måndagen den 6:e mars 2000, klockan är nio och det ultracoola bolaget CrashIT har morgonmöte. Du är en av deras högst uppskattade anställda, visserligen tjänar du bara 18 000 i månaden men du har ju optioner i företaget som du kan lösa in 2003 och sedan behöver du inte bekymra dig mer i ditt liv. Branschen är ju på ständigt uppgående så vad kan gå fel? Det har aldrig funnits någon anledning att spara något eller gå med i A-kassan för tillvaron kan inte bli mycket tryggare, eller?

### **Duccaneers**

av **David Hagman (Yyrkoon)**

Vindarna är gynnsamma för ankpiraterna och farten är god, solen skiner över ankdammens vidsträckta vatten så det gnistrar om det klarblå vattnet. Långt i fjärran skymtar en palmbetäckt ö, men det är inte ditåt ankorna riktar sin uppmärksamhet, färskt vatten och andra förnödenheter är det sista i deras tankar för tillfället. I deras mörka ögon syns tydligt hur de väntar spänt på att få kasta sig över nästa byte; en av ankorna lägger sakta handen över den slitna kolven på sin flintlåspistol medan en annan sakta drar en fjäder över eggen på en välslipad sabel. Plötsligt ropar en anka från högst upp i mittenmasten "Rått'o'hoy!" och pekar åt styrbord till, ankorna på däck riktar omedelbart sina blickar åt det utpekade hållet och ser snart de spanska råttornas guldgallej som de är ute efter. Sakta minskas avståndet mellan ankpiraternas gallej och den slöare guldfyllda gallejen och råttornas öde är oundvikligt.

<b>Ett Himla Liv</b>
av <b>Krille</b>
<p>Det du håller i handen är ett Grymt Innovativt Roligt Litet Spel! Dessa rollspel, som samlas under förkortningen GIRLS, är kompletta och står för sig själva, men är också kompatibla med varandra. Man kan spela vart och ett av dem för sig, eller blanda friskt med rollpersoner från alla GIRLS-spel i samma kampanj. Samtliga GIRLS-spel använder regelsystemet KYSS, mest känt från rollspelet Playelf, och handlar om övernaturliga tonårstjejer av en eller annan sort.</p> <p>Ett Himla Liv är det första spelet i GIRLS-serien. I denna lättsamma spel i den episka sagan tar spelarna rollen av änglar som skickats ner till jorden för att få en vettig skolgång. Naturligtvis är livet som ängel inte helt lätt: killar, dejter, tjejsnack, läxor, nationella prov, studenthemmets föreståndarinna, otäcka demoner, partyn, klasskamrater, Hin Håles underhuggare och annat trubbel väntar runt om varje hörn.</p> <p>För att inte tala om hur man gömmer undan änglavingar med vingspann på två meter i omklädningsrummet på gympan...</p> <p>Du behöver en helt vanlig sexsidig tärning för att spela Ett Himla Liv eller de andra spelen i GIRLS-serien.</p>

<b>Flux: Vindarnas Slagfält</b>
av <b>Rising</b>
<p>Välkommen till Arken, ett majestätiskt luftskepp med mystiskt förflutet som kryssar över himlen precis såsom den själv vill. På Arken finns en skola som försöker undervisa begåvade ungdomar att bli goda upptäckare och för att kunna medla mellan de olika folken som krigar nere på världens yta. En del krig flyttar upp till skyarna också, och inte sällan är det själva Arken som blir måltavla när en krigsmakt hotar att ockupera och förtrycka sina grannar. Sadla din drake, rid din hippogriff, fäll ut dina vingar och försvara varje bris som sveper över vindarnas slagfält!</p>
<b>Andra plats:</b> Mest fantasifullt

<b>Frostbiten</b>
av <b>Mattias "Phalck" Falck</b>
<p>De gamla pratar om en värld som badar i ljus, om en värld full av grönska, om en värld där dagen inte består av en kamp om överlevnad. Ibland pratar de om något så konstigt som "arbete". En sysselsättning som kretsar kring byteshandeln av papperslappar. Jag tror inte på en sådan värld. Det är bara någonting de hittar på för att inte barnen ska gråta. Det finns ingenting bättre än det här. Det finns ingenting annat än kampen. Kampen om överlevnad är allt. I morgon vaknar jag och i morgon dödar jag. Något annat kan jag inte hoppas på. Det finns ingen framtid. Det enda jag ser fram emot är en snabb och smärtfri död.</p>
<b>Tredje plats:</b> Bästa design

<b>Hamsters</b>
av <b>Aron "L337" Lander och Mattias "Dragon_Fire" Lundin</b>
<p>I den våldsamma världen slaktonia är det krig. Hamstrarna dör som flugor. Men det skiter dem i. Se dem små liven bli slaktade med både eldkastare och motorsågar. För detta är hamsters och dessa hamstrar är inte små kramgoda djur. Sadistiska snuskhumrar är en bättre benämning för dem. Detta rollspel är egentligen en parodi på Hamtaro (ni vet den där fjantiga japanska tvserien med små fula hamstrar). Det här är ett humor-rollspel som inte blir för oseriöst för att bli tråkigt.</p>

<b>Höst</b>
av <b>Dimfrost</b>
<p>Höst är rollspel i ett drömskt europeiskt sjuttonhundratals, ett år efter Älvalandets invasion. Alla myter har blivit sanna, det är en värld som doftar trolldom och äventyr. Upplev hisnande dramatik och magiska sagor i en värld som nästan kunde varit vår, bland lissmande hovfolk, stolta troll, avfälliga alver, dolska konspiratörer, mörka magiker, djärva upptäcktsresanden, duellmästare, rövare, smugglare, drakar, småfolk, filosofer, revolutionärer och kolonister!</p>

<b>Jagad</b>
<b>av David Hagman (Yyrkoon)</b>
<p>De mest erfarna av de Jagade har med tidens obarmhjärtiga fortgång vant sig vid att försörja sina fysiska behov från de offer som de själva mördat på sin väg genom sina uppdrag. Producenternas sadomasochistiska sinne har således skapat kannibalism. Måhända ingen större kontrast moralmässigt gentemot den nya tiden där vinstmaximering är allt och intet. Humanism och social omsorg är blott ljuva minnen från en gången tid. De Jagade har alla tagit ställning till samma fråga, hur lyder ditt svar?</p> <p>Är du beredd att slåss för din frihet?</p>

<b>Kolla boltar över Zhaxahz</b>
<b>av Quadrante</b>
<p>Det här spelet är tillägnat er som, likt jag, egentligen lämnat rollspelandet bakom sig; vi som tittar i toaspegeln och drömmer sig tillbaka. Det är nostalgi och trots detta något annat också, som en metaphor. När man läser den som det, hittar man saker man inte förväntat sig. Förvisso är det att höja det här spelet över sin egen nivå. Spelet är en ploj, en lek med ord, en leksak; och jag vill att ni ska se den som det. Spelet tangerar standard fantasyn, i dess mer renodlade, ologiska form, lite råare, lite ädlare, lite äldre. Nej, låt oss lämna mig nu, låt oss ägna oss åt spelet, kasta oss in i äventyren åter en gång, som om det var den sista.</p> <p>The game is a foot</p> <p>Det var en gång ett par vandrare som följdes åt längs vägen, inte tidigare hade de träffats, säkert skulle de skiljas efter detta; om inte ödet ville något annat. Som alltid vill ödet något annat. Vi får spela olika roller genom livet, spela olika stor vikt. Alltid är vi oss själva bakom masken, aldrig är vår uppenbarelse sig lik. Vi växer med rollen, växer ibland in i rollen, tar delar med oss, till andra tillfällen, andra roller i livets teater. Vi lever ett kammarspel, med roller tilldelade av vår omgivning, inte alltid kan vi spela ut vad vi vill, så vi får se över vår roll. Vilka val kan man göra, vad kan man och vad vill man uppnå. Räcker det att vilja gott eller skall också följderna av våra handlingar bli av godo? Varför hade de hamnat här, på denna plats? Vart var de på väg? Vem är det som leder deras steg allt närmare faran? Skulle de ändra sig, om de visste vad skulle komma? Troligen inte, dessa vandrare, äventyrare, den ryggrad vilken samhället vilar, var hjältarna som skulle rädda oss. De var utvalda, utvalda av ödet.</p>

<b>Legend</b>
<b>av Pauli "Baldyr" Paananen</b>
<p>Legend är ett flexibelt standardfantasyrollspel i en så gott som helt färg- och smaklös spelmiljö bestående av de vanligaste pseudomedeltida klichéerna. Det är upp till spelledaren att namnge och kartlägga de delar där dennes egna äventyr utspelar sig. Spelvärlden skall inte fungera begränsande utan istället vara maximalt användbar och ha plats för vilket standardfantasyäventyr som helst. (Även befintliga äventyr, såväl regelbundna som systemlösa). Regelsystemet saknar spelvärden och tillåter en oändlig variation vad gäller rollfigurer. Den som endast vill använda sig av miljön kan dock strunta i reglerna, och vice versa.</p>
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>Vinnare</b></p> <p>Bästa nybörjarspel</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p><b>Tredje plats: Bästa regler</b></p>

<b>Minimalt Rollspel</b>
<b>av Olle Johansson (Gardener)</b>
<p>Minimalt Rollspel är ett simpelt rollspel med komplett regelsystem med erfarenhet som endast består av tio enkla regler som alla spelare snabbt kan läsa igenom när man ska börja spela. Inget extramaterial behövs, varken papper eller penna, såvida alla medverkande har alla lemman i behåll; allt som behövs för att spela finns med i detta dokument, förutom medspelare. Skriv ut detta spel och ta med på fiket, partyt eller tågresan när du vill kunna spela ett snabbt och enkelt spel tillsammans med dina vänner.</p>



<b>Olympus</b> av <b>Gurgeh</b>
Gudarna har samlats runt sitt spelbord för att följa en ensam hjälte som kämpar sig fram genom ödemarken. I hans väg står hemiska vidunder, våldsamt natur och mytiska hemligheter som måste övervinnas innan han slutligen kan nå sitt mål. För att övervinna farorna räcker det inte med tur och skicklighet; han måste dessutom ha gudarna på sin sida, och gudar är nyckfulla väsen. Olympus är ett rollspel avsett för en spelare, som tar rollen som en klassisk hjälte, som de i de grekiska gudasagorna, och två eller fler spelare, som spelar de gudar som styr över hjälten värld.
<b>Andra plats:</b> Bästa spel <b>Andra plats:</b> Bästa koncept <b>Andra plats:</b> Mest nyskapande spel <b>Tredje plats:</b> Bästa regler

<b>Ormens Krig</b> av <b>Mask</b>
Från öster sträcker sig mörka, giriga järnnävar över världen, en ondska av aldrig tidigare skådat slag sänder ett en bild över världen, som väcker skräck i de mest modiga av mannhjärtan. Mörka legioner under hakkorsets fana vandrar nu emot väst, och emellan dem och världsherravälde står ni, och alla andra i Asilo de las montañas, ädelstenen i Andalusia. Ormens krig är ett rollspel i en mycket, mycket alternativ version av andra världskriget, där alkemister, häxgeneraler, jordvarelser och albinoalfer alla spelar sina roller.
 <b>Vinnare</b> Bästa koncept 
<b>Andra plats:</b> Bästa design

<b>Piraterna från Pluto</b> av <b>Erik "Nightowl" Sieurin</b>
Piraterna från Pluto! - Swashbuckling i Sjörovarrymden! Piraterna från Pluto är ett fartfyllt actionspel som utspelas i rymden – en annan rymd än vad vi är vana vid. Från den platta jorden i universums mitt seglar jordiska skepp ut för att upptäcka och erövra universum, ända sedan den dagen Columbus seglade över jordens kant och sveptes med av etervindarna till Mars. Trots rymdteknologin är samhället märkligt likt sexton- och sjuttonhundratalets. Kolonialmakterna har koloniserat de inre planeterna, men utanför Mars' bana finns bara en lag – piraternas! Följ med ut i etern! Hissa solseglen och ladda koboltkanonerna! Bli en av Piraterna från Pluto!
 <b>Vinnare</b> Bästa spel 
 <b>Vinnare</b> Mest fantasifullt 
<b>Tredje plats:</b> Bästa koncept

<b>Pollux</b> av <b>Jade</b>
Vårt multiversum består inte bara av vår värld, utan av oräkneliga antal världar, universa och dimensioner. I en av dessa utvecklades en planet mycket lik vår, men där hästdjuren blev de högsta varelserna. Deras samhälle har utvecklat sig, man har tämjt den vilda energin, telepatin och magin. Och nu vill man vidga och erövra. En grupp utforskare skickas till en annan värld.
Men det är en värld utan magi, och plötsligt är de strandsatta. De har hamnat i vår värld, Tellus, och det är här berättelsen tar vid... Anta rollen som en hästhövdad pollux och överlev i den nya, främmande världen.

### Power Puff Pinglorna Rollspelet

av **Kalcidis**

När problem uppstår i staden Townsville, ljuder larmet och Blomman, Bubblan, Buttran och det segrande lejonet rycker ut! Deras beskyddare, professor Utonium, håller ett vakande öga på dem när de tar upp kampen mot de ondskefulla uslingarna som försöker ta över Townsville (och ibland till och med världen. Jajjamensan!).

De tre modiga tjejerna och den etiopiske kejsaren gör sitt yttersta för att rädda världen innan läggdags!

**Andra plats:** Mest fantasifullt  
**Tredje plats:** Bästa nybörjarspel

### Protektoratets Barn

av **Morgoth**

Det här är ett spel om onda barn. Ett spel om fruktansvärda, onda barn, som drivna av omständigheterna tvingas vända sig mot varandra och kämpa inbördes om status, makt och respekt. Det här är ett spel om ett samhälle av barn någonstans i Sibirien. Det här är sagan om unga, oskuldsfulla sinnen som blir hårdnackade och syndiga. Det här är sagan om ensamhet, förtvivlan och ilska och oförmågan att hantera dessa element. Det här är sagan om att välja sina förebilder helt själv, och vilka konsekvenser detta val får.

Som ombud i Protektoratet är rollpersonernas uppgift att hålla ordningen på den plats där ingen vuxen sätter sin fot. Det är ett farligt jobb, som kräver mod, list och auktoritet. Har du aldrig dödat? Nå, det är en första gång för allting. Som ombud är det du mot de 100 000 barn som bor i protektoratet. Det är du som måste se till att de inte ballar ur totalt, det är ditt jobb att hålla dem i schack. Om fyra år är du fri att gå, efter fyra år i tjänst som ombud kan du äntligen lämna det ställe som har varit ditt fängelse sedan du var liten.

### Sagor Från Förorten

av **Martin "Yassilus" Ackerfors**

Sagor från förorten är en fantasyfiering av Stockholm med omnejd, där det finns både magi, ädla riddare och barder. Jag hoppas att spelet ska få er att dra på smilbanden ett par gånger för det är med humor och värme jag presenterar Sagor från förorten för er. Aldrig har Stockholm varit så magiskt.

**Tredje plats:** Mest fantasifullt

### Savann

av **Jade**

Vilddjuren är stora, de är magnifika, och de kan vara livsfarliga. Regnen kommer endast periodvis och torkan är det enda man kan vara säker på. Stamfolken härskar, och de strider ständigt inbördes om herraväldet. En viktig faktor i detta maktspel är stamkrigarna, välsignade med djurandarnas gunst och speciella egenskaper. En av dessa stamkrigare är du, så välkommen hit, till Savannen.

I Savann antar man rollen som en stamkrigare välsignad av olika djurandar. Dessa djurandar skänker krigaren egenskaper, fördelar och nackdelar, utöver det vanliga. Skådeplatsen är en vidsträckt gräs- och buskstäpp, känd endast som Savannen, där mänskliga stamfolk samsas om levnadsytan med typiskt afrikanska vilddjur. Men här lever också demoner, andar av alla de slag och djuräldre. Kort sagt är Savann ett halvmysigt rollspel från en pseudo-afrikansk savann någonstans, någon gång.

### Sektor 242

av **Andreas "Sereg" Johansson**

Ett rollspel som utspelar sig i en avlägsen framtid där Företaget styr. I denna dystopiska värld antar spelarna rollen som rebeller i kamp mot förtryckarna. Soylent Green is people!

### Skepp ohoj och en flaska med rom

av **Bearnie**

Ett rollspel om vad piraternas gyllene era egentligen handlade om.

### Skeppsskorpor och piratråttor

av **Quadrante**

Vinden ligger i från väster, saltvatten stänker upp på relingen. Skrovet kränger och knakar, tossar hänger lös. Krutröken ligger som en midsommardimma över däck, svavlet sticker i ögon och strupe. Ett snabbt hugg, hakar genom luften. En knall så öronbedövande att buken darrar. Tystnad, som en evighetens väntan. Så det fruktade vinandet. Den gick i sjön.

Men nu är de över oss. Sjøråttorna.

<b>Soptippen</b>
av <b>Zaphod</b>
I Soptippen kan du få gestalta en spionerande fluga, en skrånande fiskmå, en klipsk ormvråk, en bepansrad skalbagge eller någon annan av soptippens alla invånare. Du kan spela en arbetarmyra och göra revolt mot myrornas överstrukturerade och opersonliga samhälle. Du kan få vara en lömsk maffiaråtta för en stund och sätta skräck i soptippens invånare. Soptippen är ett annorlunda rollspel med betoning på den sociala biten. Djuren i spelet har mycket gemensamt med människorna; de blir kära, arga, ledsna, är smartare än man kan tro och intrigerar ständigt. Det enkla, kortbaserade regelsystemet skapar en lagom blandning av slump och kontroll.

<b>Syfilis</b>
av <b>Rising</b>
På en primitiv planet långt, långt i fjärran lever fyra amfibiefolk i sviterna av en olycka som bringats till deras värld av en mänsklig missionär som velat predika herrens ord. En sjukdom och en planetär katastrof. Kan allt vara Guds vilja? Syfilis är ett symboliskt spel om synd, skuld, botgöring, upplysning och het, ohämmad salamandersex.
<b>Andra plats:</b> Mest fantasifullt

<b>The D12 Dark Hobbit Ninja Role Playing Game</b>
av <b>Foggmock</b>
The D12 Dark Hobbit Ninja är ett klyschat fantasyninjarollspel med glimten i ögat är man stuffar runt i östra delarna av Midgård, på en ö som heter Jordor. Dygnet har tolv timmar, humanoida raser har sex fingrar på varje hand och ju fler referenser till dussin eller halvdussin man kan få med, desto bättre spelupplevelse. Det nya och revolutionerande systemet FURPS som vi alla känner igen från hits som Bitworld används även här. Snabbt och lätt med en tolvsidig tärning, som är systemets främsta fördel. Vem gillar inte D12?

<b>Totem</b>
av <b>Kristoffer "Feliath" Pettersson</b> och <b>Gabriel "Mask" Forsén</b>
Totem är ett rollspel om livet i Gränslandet. Spelet är kraftigt influerat av afrikanska och aboriginaustraliensiska sagor; spelarna gestaltar schamaner, som måste vägleda sin stam genom det hårda livet på savannen: medla med eller kämpa mot fientliga stammar och vilda djur, bota de sjuka, finna det goda bytet och skydda dem mot onda andar. Till sin hjälp har de blott sin list - och sina fetisher, sina totem: föremål med andar bundna inom sig, som skänker bäraren magiska krafter.
<i>Bidraget bortplockat från kompendiet på begäran av Kristoffer "Feliath" Pettersson.</i>

<b>Trollspel</b>
av <b>regelslaktaren</b> , med idéer av <b>Sara Saeed</b>
Vill du spela ett troll på flykt undan den moderna världen? Då är Trollspel spelet för dig! I en värld av vetenskap och motorvägar håller de på att försvinna, men ännu har de kvar sina trollformler, och en del av de unga anpassar sig ganska bra till förörternas skogar och dungar.
Det här spelet passar bäst när man är ute i skogen, när man campar eller vandrar. Systemet är anpassat så att man inte behöver någon yta att slå på, och man kan till och med gå omkring samtidigt som man spelar!

<b>Vicatrion 5430</b>
av <b>Dimfrost</b>
Stig ombord på det gamla antigravitations skeppet Vicatrion! Året är 5430, platsen är kontinenten som en gång benämndes Sydamerika, och äventyret har knappt hunnit börja. Det var nu länge sedan civilisationen föll, och mot en bakgrund av annalkande istid och främmande invasioner sker en kamp för överlevnad, med hopp om återuppbyggnad och en ny tids gryning hägrande någonstans bortom horisonten.

<b>Vigilantez</b> av <b>Rising</b>
<p>År 1960, på dagen ett år efter att Fulgencio Batistas ondskefulla regim störtats, så skjuts folkets förste son; Fidel Castro, ner under ett av sina många bejublade offentliga framträdanden. Det ryggradslösa mordet förblir ouppklarat. Rebellhjälten Castro förvandlas med tiden till ett frihetsbegrepp, en martyr som ingjuter mod i folkets hjärtan. USAs lågpannade ledare känner sig därför till slut manade att ta till drastiska åtgärder, och avsäger sig så en dystert morgon sina sista få kvarvarande medmänskliga sidor: 1964, på självständighetsdagen, fälls en atombomb över Santiago.</p>
<b>Andra plats: Bästa regler</b>

<b>Vingar över Haga</b> av <b>Quadrante</b>
<p>Det utspelar sig i 1740-talets Sverige. Det handlar om den sista kampen, - övergångstiden. Älvfolkets sista kamp om spiran, i en tid av intriger, krig och äventyr..</p> <p>Ta upp kampen, ta rollen som Lord Bumbus, Buzzowitz, Fjärildrik och Kazzbar. Drottningens utsända följe, drottningens män i den vilda jakten på kronjuvelerna. Följ dem genom hovintriger, krig, äventyr och vild kamp över tiljorna, allt mot en "1700-tals" fond, vilken speglar sig i deras värld. Vår värld.</p>
<b>Andra plats: Mest fantasifullt</b>

<b>Vintervaka</b> av <b>Vitulv</b>
<p>I mörkret vakade trollen och dvärgarna            Vakade över vinterns återtåg            Vakade över människans undergång            Vakade med spjut            Bakom drakens vingslag</p> <p>I ljuset vakade människan            Vakade över runors makt            Vakade över hjältars födsel            Vakade med spjut            Bakom bronslädda portar</p> <p>Vintervaka är ett fantasyrollspel i dogmaformat som utspelar sig i en karg värld där bergen står som vakande monument över den hårda kamp för överlevnad som dagligen förs av en ännu famlande människostam. Nordlanden är den värld där sagan utspelar sig och folket som lever där har nått en nivå i utvecklingen som kan jämföras med vår egen, för tolvhundra år sedan.</p>
<b>Andra plats: Bästa nybörjarspel</b>

<b>World of Shadows</b> av <b>Macce11</b>
<p>World of Shadows är ett action rollspel med väldigt enkla regler. Världen man spelar i är vår egen fast i total katastrof. Brottslighet är vanligt, det är inte många som inte bär vapen och våldet har också smittat av sig i allt blodigare sporter. Det finns heller knappt någon el, och i denna värld måste man göra vad som helst för att överleva. Världen är helt enkelt en skugga av sitt forna jag. Välkommen till World of Shadows</p>

<b>Zombie Ducks</b> av <b>Olle Johansson (Gardener)</b>
<p>Zombie-ankor väller fram över ankdammen och verkar vara ostoppbara, de kommer från Den Hemska Annanvärlden och tar över ankbon i ett nafs. Ingen anka går säker. Det som började som otroliga vandringssägner som ingen trodde på har plötsligt förvandlats till sanning, zombierna har kommit till den en gång så hemtrevliga lilla ankdammen och ankorna tvingas nu slåss för sina liv mot en till synes outsinlig mängd zombie-ankor. Fallna ankor återuppstår som zombie-ankor och ankorna ställs ideligen näbb mot näbb med förtvinade skal av ankor de för inte länge sedan glatt jagade fisk med.</p>

## **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.

Kompendiet är i första hand avsett för dubbelsidig utskrift. För att sidorna ska bli rätt roterade så ska dubbelsidig utskrift vara ställd på "Flip on long edge" eller motsvarande om möjligt.



- Ett spel kan bli "avgjort". Detta innebär att det inte finns någon som kom ut ur spelet i ett bättre läge. I så fall är det den egna egenskapen som avgör vad som händer. Om egenskapen är bra så får man en poäng på balansens plussida, och om egenskapen är dålig så får man en poäng på balansens minussida.
- Ett spel kan "vinnas". Det innebär att man själv kommer ut ur spelet i en bättre sits. Om man själv drog in egenskapsparet i spel så har man lyckats med sitt uppsåt. Om man drogs in i spelet så har man lyckats kontra spelet. Resultatet är att man får en poäng på plussidan i balansen.

Det här gör att man får agera lite olika beroende på relationen och hur aggressiv man är. Är man försiktigt fientlig så vill man få in en egen bra relation och en dålig egenskap från målet. I så fall så får man själv poäng på plussidan i två fall av tre, medan motståndaren får poäng på minussidan i två fall av tre. Är man aggressiv så spelar det ingen roll vilken sorts relation man får in i spel, då man satsar på att vinna spelet. Då kan man även få in en dålig relation, vilket gör att man kan vara bra mycket mer hämningslös. Om man däremot är välvilligt inställd så måste man vara mycket mer försiktig – i så fall är det bra att ta bra egenskaper från båda sidor i paret och satsa på avgjort. I så fall får båda poäng på plussidan.

Orsaken till att man ska tänka på vilka egenskaper man får in i spel och hur är spelbalansen. Det är vanligare att man får poäng på minussidan som resultat av andras spel, och det innebär att man bör balansera detta. Annars får man väldigt mycket dåliga egenskaper och blir därmed åsidosatt i relationsspelet – ingen vill leka med en satunge, helt enkelt.

### Öppenhetens effekter

De olika graderna av öppenhet är en riktlinje på hur man rollspelar egenskaperna.

- Andras **dolda egenskaper** får man aldrig hävda som fakta. Man får bara antyda om att egenskapen finns.
- Andras **privata egenskaper** får man endast hävda som fakta om relationen är dubbelriktad, det vill säga det finns en motsvarande relation som går från målet tillbaka till din rollperson.
- Andras **uppenbara egenskaper** får man hävda som fakta om man är i deras sällskap.
- Andras **offentliga egenskaper** får man alltid hävda som fakta.

Öppenheten är också en riktlinje på när man kan dra in egenskaperna i spel.

- Man måste ha ett skäl för att få dra in andras **dolda egenskaper**, och man måste motivera hur man kan få in den i spel.
- Andras **privata egenskaper** måste också motiveras som ovan, men kraven är inte lika hårda.
- Andras **uppenbara egenskaper** kan man alltid dra in när man är i deras närhet och ofta om de kommer på tal på annat sätt.
- Andras **offentliga egenskaper** kan man alltid dra in.

### Hur man gör dolt omdöme

Det finns egentligen ingen handlingsresolution i Aki. Aki är inte den sortens rollspel. Svaret på frågorna "hur anfaller man" och "hur dör man" är kort och gott "inte". I de fall där man vill avgöra huruvida en "vanlig handling" lyckas så är det genom sunt förnuft. Är handlingen av sådan typ att en normal person inte skulle kunna lyckas med handlingen, men däremot en tränad person, så lyckas handlingen om rollpersonen har ett passande attribut.

Däremot finns det inga regler för hur man skadar eller dödar andra personer. Det gör man helt enkelt inte.

### Administration

När avsnittet är slut så ska man göra lite administration. En spelare som uppfyllt sitt tillfälliga mål får fem poäng på plussidan. En spelare som räkat uppfylla ett av de tre stora målen får tio poäng på plussidan, och spelaren får sedan komma på ett nytt mål.

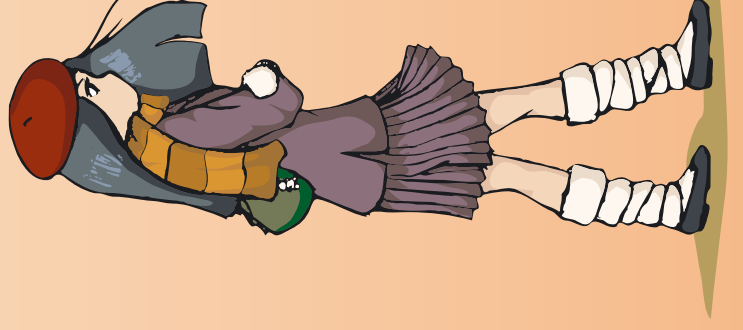
Därefter ska alla spelare räkna ut sin utgående balans. Denna består av poängen på plussidan minus poängen på minussidan. Sudda sedan ut alla kryss i balansräkningen. Sedan ska man spendera poängen som blev kvar.

- Har man pluspoäng kvar i balansen så kan man skaffa nya bra egenskaper eller öka dem man har. Man kan också ta bort dåliga egenskaper.
- Har man minuspoäng kvar så kan man skaffa dåliga egenskaper eller öka dem man har. Man kan också ta bort bra egenskaper.
- För fem poäng så kan man göra en egenskap ett steg mer offentlig.
- För fem poäng kan man skaffa en ny egenskap. Nya egenskaper börjar alltid som dolda. Vill man ha dem mer offentliga så får man betala poängen för att få dem mer offentliga.
- Man kan ta bort en egenskap. Det kostar 10 poäng för en dold egenskap, 20 för en privat, 30 för en uppenbar och 40 för en offentlig.
- Man måste använda så många poäng som möjligt.

Poäng som blir över har man kvar till nästa avsnitt. Man kan alltså bli tvungen att kryssa i mellan en och fyra rutor på antingen plus- eller minussidan.

# Aki

ett gulligt, litet rollspel





**Aki** är förmodligen inte likt något rollspel som du någonsin har spelat. Det handlar om relationer och intriger på en helt normal högstadies- eller gymnasieskola så som de porträtteras i diverse s.k. *shoujo manga* (dvs japanska serier riktade mot yngre kvinnor). Det gör att rollspellet i sig inte är riktat mot samma målgrupp som serierna, utan skrivit genska mogna och seriösa spelare.

## ROLLPERSONER

Rollpersonerna i vårt lilla drama är helt normala killar och tjejer på en helt normal gymnasieskola någonsans i en förort till en helt normal japansk stad så som de porträtteras i en helt normal *shoujo manga*. Det är egentligen ingenting speciellt med dem, utom att de inte har övernaturliga krafter; inte jagar vampyrer; inte är vampyrer; aldrig drabbas av (eller är) rymdprinsessor eller rymdpirater; eller något lika konstigt. De är fullt normala, och det får väl ses som rätt så ovanligt i rollspel.

I och för sig så finns det inget som hindrar att de har övernaturliga förmågor, men det spelar faktiskt ingen roll i det här rollspellet, eftersom de förmodligen aldrig kommer att användas som regelmekanism.

## Mål

Varie rollperson har tre mål nämligen ett socialt, ett fridstrelaterat och ett karriärelaterat mål. Dessutom har varje spelare ett tillfälligt mål under varje avsnitt. Detta definieras under avsnittets gång, och kan ändras mellan varje tillfälle.

## Egenskaper

Den skala som används för att beskriva egenskaper visar på hur öppen egenskapen är. Skalan är i fyra steg.

- **Dold:** Rollpersonen försöker aktivt hålla det här hemligt.
- **Privat:** Man kan märka egenskapen om man kommer in i rollpersonens privatliv.
- **Uppenbar:** Egenskapen märks när man träffar rollpersonen.
- **Offentlig:** Egenskapen pratas om öppet och kan till och med dyka upp i skvallerplassen.

Egenskaper med ett värde på öppenhet kan bli mer öppna. Man kan alltså gå från Dold till Privat från Privat till Uppenbar och från Uppenbar till Offentlig. Däremot kan man inte gå åt andra hållet: om någon gång väl är ute i det öppna så är det väldigt svårt att få tillbaka det igen.

Det finns två sorters egenskaper, **attribut** och **relationer**.



## Attribut

Varie rollperson har ett antal attribut. Attribut är helt enkelt något som beskriver rollpersonen. De kan vara vad som helst, så länge som de beskriver rollpersonen noggrant. En lämplig riktlinje är att varje attribut lämpligen motsvaras av ett adjectiv.

Varie attribut har värde, som beskriver hur öppet attributet är enligt ovan

Attribut kan vara bra eller dåliga. Om de är till fördel för rollpersonen så är de bra, och är de till nackdel för rollpersonen så är de dåliga.

## Några förslag på attribut:

Snabb mobilchattare, Sexig, Söt, Partykille, Rik, Gangsta, Välluppostrad, Bortskämd, Exotisk, Yrig, Sportig, Vårtrånad, Hader, Traditionell, Stridskonstskunnig, Moderiktig, Västerländsk, Chique, Vampig, Byg

## Relationer

Varie rollperson har också ett antal relationer. Relationer är alltid till någon annan person, och beskriver helt enkelt vad man själv tycker och känner om den personen. Det sammanfattas lämpligen med ett adjectiv eller adverb, samt vem relationen är riktad mot. Relationen har dessutom ett värde som visar hur öppen den är. Man har alltså två variabler på varje relation: vem den är riktad mot och hur offentlig den är.

Man kan ha flera relationer till samma person. Varje relation beskriver då en aspekt av förhållandet till den personen. Man kan ha relationer till personer som inte spelas av spelare

Relationer kan vara bra eller dåliga. Om de båda personerna står på god fot genom relationen så är den bra, och om de är avogt inställda till varandra genom relationen så är den dålig.

## Några förslag på relationer:

Förälskad i, Bästs med, Medlem i samma gäng som, Loyal gentemot, Radd för, Rival med, Släkt med, Extraktänder tillsammans med, Missstänksam mot, Ogillar, Föraktar, Utpressad av, Står i skuld till

## Balansrättningen

Det sista spelmekaniska värdet i spelet är balansrättningen. Balansrättningen består av två delar: plussidan och minussidan. Man får poäng på båda sidor under spelets gång allt eftersom ens egenskaper kommer in i spelet.

När avsnittet är slut så räknar man fram ett resultat, bestående av plussidan minus minussidan. Detta ger ett resultat, som kan vara noll, större än noll eller mindre än noll. Om resultatet är noll så behöver man inte bry sig. Om resultatet är större än noll så måste man göra sig av med överflödet genom att skaffa bra egenskaper, göra egenskaper mer offentliga, ta bort dåliga egenskaper eller en kombination därav. Om resultatet är mindre än

noll måste man på samma sätt göra sig av med underskottet antrigen skaffa sig dåliga egenskaper, göra dåliga egenskaper mer offentliga, ta bort bra egenskaper eller en kombination.

## Skapa en rollperson

För att kunna spela Aki så behöver man en skapa en rollperson. Det första man ska definiera är vem rollpersonen är: namn, kön, ålder, sysskon och liknande.

Därefter ska man definiera vad rollpersonen vill. Det är då man ska bestämma ens rollpersons mål. Kom ihåg att det är tre mål som måste bestämmas, ett fritidsrelaterat, ett socialt och ett karriärelaterat.

Slutligen ska man bestämma spelvärdet på personen. Detta görs genom att man helt enkelt tar ett antal egenskaper. Du får totalt tio poäng för dåliga egenskaper och tio poäng för bra egenskaper.

Principen är att man betalar för öppenhetsnivåerna. Man betalar från respektive poängpott – öppenhetsvärde på bra egenskaper betalas från potten för bra egenskaper, och dåliga egenskapers öppenhets betalas från potten för dåliga egenskaper. För en poäng så får man nivån Dold, för två poäng nivån Privat, för tre poäng Uppenbar och för fyra poäng Offentlig.

Man måste också ta minst ett attribut och minst en relation. I övrigt är det helt fritt för hur man fördelar poängen.

När båda potterna är tomma, och man har totalt tio poäng öppenhetsvärde i bra egenskaper och lika många i dåliga egenskaper, så är rollpersonen klar, och man kan börja spela.

## SPELETS GÅNG

Aki spelas i avsnitt, där varje avsnitt normalt är några timmar långt, plus lite bokföring i slutet. Avsnittet kallas för "avsnitt", inte "uppdrag" eller "äventyr", eftersom avsnittet inte handlar om att äventyra och man sällan eller aldrig får några uppdrag av någon.

Aki är symmetrigen spelardrivet. Spelledaren är mest till som moderator för att tolka egenskaper utifrån att spelarna inte är överens, se till att ordningen inte rasar, och för att spela alla andra personer som spelarna inte spelar.

## Avsnitt

Ett typiskt avsnitt börjar med en inledning. Inledningen är till för att få igång alla spelare. Under inledningen ska alla spelare få chansen att få in en (!) relation i spel. Det finns en regel gällande inledningen: det får aldrig vara samma relation som inledde det förra avsnittet. Denna regel finns till för att förhindra att avsnittet blir för lika varandra. Hade det varit ett avsnitt i lämplig animé-såpa så hade den smörvig jopp-låten satt igång nu, och förtexterna rullat förbi.

Efter inledningen kommer mittdelen, där relationerna får fart. Under mittdelen så är det meningen att spelarna ska förjupa de relationer som kom i spel under inledningen. Det är också meningen att varje spelare ska ha ett tillfälligt mål efter mittdelen. Så länge som minst en spelare saknar ett tillfälligt mål så kan man inte fortsätta till slutet. Om nödvändigt så får spelledaren utse ett tillfälligt mål åt spelaren.

Den sista delen av avsnittet är slutet. Meningen är att man ska nysta ihop de fasta relationer som inleds under inledningen av avsnittet, åtrinnstone på den nivån att någon form av stillesittande uppnås. Någon spelare ska dessutom lyckas infra sitt tillfälliga mål.

## "1 spel"

Det som driver Aki är att få egenskaper "1 spel". Det är inte särskilt svårt att få egenskaper "1 spel". Detta görs genom att kombinera en av ens egna relationer med någon annans attribut eller relation till ett så kallat egenskapspar. Relationen som används måste vara till den person vars egenskap används. Har du inte en relation till en viss person så kan du inte få in denna egenskaper i spel. Har du flera relationer till personen vars egenskap ska in i spel så kan du välja vilken av dessa relationer som används. Resultatet är att få in egenskaper i spel är att relationen rollspelas, och attributet är så att säga insatzen.

Du kan aldrig avsiktligt aktivera ett eget attribut. Attribut kan endast aktiveras genom att någon annan initierar ett spel mot ditt attribut. Av dina egna värden så är det endast egna relationer som du själv kan använda i spel. När du vill få in ett egenskapspar i spel så säger du helt enkelt vilka egenskaper som du vill få i spel och i vilket uppsåt, och rollspelar sedan vad som händer. Det kan också hända att spelledaren dömer att ett egenskapspar har kommit i spel, beroende på hur spelledaren tolkar rollspelandet.

Det går att dra en spelledarpersons egenskap i spel som om spelledarpersonen vore en vanlig spelares rollperson. Spelledaren kan också göra likadant mot spelare, som om han spelade en rollperson. Denna möjlighet kan till exempel användas för att få upp farten; genom att dra in spelarnas egenskaper i spel så kommer deras balans att rubbas och de tvingas då göra något åt saken.

När en egenskap är i spel så kan man få tre möjliga resultat. Detta beror på hur det rollspelas, och det borde vara ganska så uppenbart vad resultatet är. Kan detta inte avgöras så får spelledaren döma.

- Man kan "förhora" ett spel. Detta innebär att den andre kommer ut ur spelet i ett bättre läge. Om man själv drog in egenskapspar i spel så har den andre effektivt kontrat spelet, och om någon annan drog in egenskapspar i spel så har du inte lyckats kontrera det. Om ett spel förhåras så får du en poäng på minussidan av balansen.



Rollperson .....  
 Socialt .....  
 Karriär .....  
 Fritid .....

# Aki

*Plus-sidan*

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Attribut	<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"/>	<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"/>
<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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>		.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Balansräkning Resultat

*Minus-sidan*

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Relationer	<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"/>	<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"/>
<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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>		.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Delt

Privat

Arbetsbart

Offentligt

Rollperson .....  
 Socialt .....  
 Karriär .....  
 Fritid .....

# Aki

*Plus-sidan*

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Attribut	<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"/>	<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"/>
<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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>		.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Balansräkning Resultat

*Minus-sidan*

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Relationer	<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"/>	<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"/>
<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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>		.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Delt

Privat

Arbetsbart

Offentligt

Rollperson .....  
 Socialt .....  
 Karriär .....  
 Fritid .....

# Aki

*Plus-sidan*

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Attribut	<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"/>	<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"/>
<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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>		.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Balansräkning Resultat

*Minus-sidan*

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Relationer	<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"/>	<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"/>
<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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>		.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Delt

Privat

Arbetsbart

Offentligt

Rollperson .....  
 Socialt .....  
 Karriär .....  
 Fritid .....

# Aki

*Plus-sidan*

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Attribut	<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"/>	<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"/>
<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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>		.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Balansräkning Resultat

*Minus-sidan*

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Relationer	<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"/>	<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"/>
<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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>		.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Delt

Privat

Arbetsbart

Offentligt





**Höga attribut** är sådana som har ett värde på minst 50, dessa ger karaktären speciella förmågor enligt nedan.  
**Fysik** – karaktären klarar av att hålla vakt hela natten, samt att gifters verkan minskar med F/10 poäng/round.  
**Händighet** – karaktären kan tillverka föremål av god kvalitet, vilka ger en +5 bonus för sitt syfte.

**Rörlighet** - karaktären kan hantera två vapen med var sin handling under en **round**, vapnet i "fel" hand har dock ett värde som är 50 lägre än värdet i **R**. Man kan dessutom dela upp det värde man har i **R** i två handlingar under en **round** med sin huvudhand.  
**Intellekt** – vid ett lyckat slag för **I** –50, känner karaktären till ytterligare initierad kunskap i det aktuella ämnet.  
**Mana** – Kan lära sig magi. Ett lyckat slag mot **M**-50 kan identifiera besvärjelse som karaktären ser läggas.  
**Karisma** - karaktären kan påverka större grupper attityd genom att t ex hålla tal/musiceera. (**M**-50)~(**M**-50) pers.  
**Perception** - vid ett lyckat slag för **P** –50 får karaktären reda på de andra bud vid initiativet innan den lägger sitt.

**Strid:** delas upp i **round** som approximeras till fem normala värden. I varje **round** kan karaktären normalt sett utföra en handling. Turordningen bestäms genom döld budgivning, man offerar ett visst antal poäng i chans för den handling man tänkt utföra (t ex **R** för en vapenattack, högst bud handlar först, vid lika så handlar den med högst **M** först. Vid budgivningen bestämmes man också vad man ska göra under runden innan turordningen avslöjas. Exempel på handlingar är:  
**Närstridsanfall**, slag slås mot **R**, lyckas slaget utan att en närstridsparad lyckas hos målet så träffas och skadas målet, skadan är anfallarens F/10 + totalssiffran på det lyckade T100-slaget + vapnets bonus. I förlust av **tF**.  
**Närstridsparad**, slag slås för **R**, lyckas det minskar skadan i förlust av **tF** med 10p. Våldigt lyckat parad innebär att all skada styrs undan.

**Avståndattack**, enligt samma principer som för närstrid.  
**Förflytning**, upp till **R/2** meter, inget slag krävs.  
**Magisk besvärjelse**, slag slås mot **tM**.  
Våldigt lyckad träff med stick och hugg –vapen så uppkommer en blödning som ger –1 **tF**/round. Kan förbindas med ett lyckas **H**-slag. Våldigt lyckad träff med krossvapen innebär att offeret måste lyckas med ett slag mot **F** eller svimna. Dessa träffar kan enbart pareras av våldigt lyckade parader.

En våldigt lyckad träff där tärningsutfallet är "99" eller "00" oavsett vapen medför omedelbart döden för offeret.



# ALTAR LIGHT

*Herkel kände lite missmodig när han svingade sig upp på sin häst, konung Angus IV diktläsning under gårdagens soaré hade verkligheten inte fått den moralhöjande effekt som ansett. Varför lade regentien ner så mycket energi på sådant dravel när landet ansattes så hårt söderifrån? Oberkyrkans folk hade åter gått över gränsfloden vid Kaldenbourg. Kung Angus höll i stort sett inga egna trupper, huruvida fienden, kejsaren av Danasia, gjorde det eller ej gjorde egentligen ingen större skillnad, som alltid var det inte länderna som stred utan kyrkan mot riddarna från Purpurdelphian.*

**Attribut:** är de värden som karaktären beskrivs med relativt andra individer. Människor har normalt 25.  
**Fysik** - **F** kondition, fålighet mot skador, sömnbrist och sjukdomar. **tF** 0 innebär medvetlös, **tF** -1 innebär död.  
**Händighet** - **H** använda verktyg och pilbågar.  
**Rörlighet** - **R** akrobatik, löpning och närstrid.  
**Intellekt** - **I** slutledningsförmåga, minne och kunskaer.  
**Mana** - **M** mental styrka och magisk förmåga. **tM** -1 innebär döden genom att själen sugts ur kroppen.  
**Karisma** - **K** charm, språk och sociala färdigheter.  
**Perception** - **P** uppmärksamhet, syn. Lukt och hörsel.

Då en ny karaktär skapas så kan man gå till väga enligt följande; man slår en tiosidigtärning (T10) två gånger och multiplicerar värdena, för varje attribut. Man får ett värde på mellan 1 och 100 med en centrerig kring 25 - 30. Värden under tio höjs till tio. Är man inte nöjd med sina attribut kan man byta plats mellan två av dessa, det lägre värdet halveras och kan då bli under tio. Man får göra mer än ett byte.

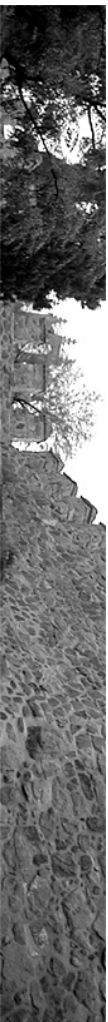
Värden under tio i ett attribut tyder på ett handikapp inom det området, spelaren och berättaren diskuterar fram vilken typ av handikapp som karaktären har, som fortfarande gör honom spelbar. 5 i **R** kan innebära att karaktären har ett benbrott som läkt ihop fel, 5 i **P** kan innebära att karaktären är döv osv.

*Sannolikt skulle man komma för sent även denna gång, byn skulle vara bränd och de överlevande "kättarna" bortförda som arbetskraft i kyrkans gravor i öster. Tankarna flöt av Herkel medan han sporrade hästen över fogelen, Esteban al Charion, ägor tillsammans bildade de en purpurfärgad kil över tillsammans enot förmiddagen ser man den kraftiga mörka rökpelaren som reser sig över den böljande jordbruksbygden och sakta viker av mot öster i den svaga vinden, likt ett mörkt finger pekar den ut platsen för nattens räd, där förföljelsen skulle ta vid.*

**Reglernas grunder** utgörs av att man slår två tiosidiga tärningar efter varandra och avläser den första som tiotal och den andra som ental (T100) och utfallet ska vara under eller lika med värdet man slår mot, t ex värdet i ett **Attribut**, för att man ha lyckats.  
Utfaller de båda tärningarna med samma värde och slaget är lyckat är det "våldigt lyckat" vilket i olika sammanhang ger fördelar. Utfaller de båda tärningarna med samma värde och slaget är misslyckat så är utfallet "fatalt misslyckande".  
Alla avrundningar är i själva verket trunkeringar d vs på en T100/10 så räknas bara tiotalstärningen, 0 räknas som tio.

Har ett **attribut** temporärt (t) höjts eller sänkts från sitt ursprungliga värde så används alltid det tillfälliga värdet vid slag och beräkningar.

**Erfarenhet:** Efter varje spelomöte så väljer spelaren och berättaren var sitt **attribut** för erfarenhetsslag, man slår ett slag med T100 mot 100- (nuvarande värde), lyckas slaget så höjs värdet med T10 poäng, slå slaget först för spelarens val, sedan för berättarens val. Summan av höjningar kan högst bli 10 för ett spelomöte. Istället för att slå slag kan spelaren välja att höja ett attribut 1 poäng, på det sättet kan attribut teoretiskt sett komma upp i värden över 100.



**Altars innevånare:** Människorna är inte de enda tänkande varelserna i Altar. I en avlägsen forntid så avlade *de Gamle* fram mängder med fjärrare från de djur de fann och försedde dem med ett inte alls föraktligt intellekt. Ursprungligen var de avsedda som stöd och folkfolk i *de Gamles* kamp mot alverna som kände sin dominerande ställning hotad och försvarade sig.

Dessa *Annider* bor nu i enklaver lite här och var där inte människor finns. De är mestadels små och bestående av animer framavlade från en och samma art, i ex grävlingssnurrer, råvanniner. Deras fysik förändrades rätt lite av *de Gamles* genteknik, mestadels påverkades deras intellekt och griporgan. I mångt och mycket påminner de om traditionella fåhjuldjur. Framst valdes däggdjur men det förekommer även annider av kräldjur. *Alverna* som fann sig besegrade i grunden flydde det norra halvklotet och bosatte sig på den avlägsna kontinenten Miola som deras besegrare fann ointressant. Alverna är numera få och isolerade men vida överlägsna människan i alla avseenden. Själva har de ganska luddig upplåtning om vad de gör där och vad människor är för något, misslyckanden i historien är inget som stannar särskilt länge i alvernas kollektiva kunskapsbank. Några enstaka expeditioner har lämnat kontinenten och landat bland annat i östra Sjäers öken.

Så småningom dog *de Gamle* i stort sett ut av en enorm färd. Undantag har överlevt, den anonyme Natasz som styr statsstaten Sodama är ett exempel. I en jämförelse med människorna så är de nästan gudlika men endast ett total finns aktiva i livet på hela planeten. Deras minnen om det förlutna är ofta grumliga och de har ingen kontakt med andra av sitt folk.

Väl assimilerade i de mänskliga samhällena lever *gnomerna*, mestadels beror detta på de små skillnaderna mellan folken. Gnomerna är oftast betydligt klenare till kroppbyggnaden men mer praktiskt lagda än människor. (+10 på **H** och -10 på **F** ifall de skapas som en karaktär). Ett mycket umärkande drag är även deras långa fingrar med tre leder. Speciellt i Kanobien har de en stark ställning och är mycket väl sedda som hantverkare.

Andra humanoida arter vandrar även de planeten men de har lite att göra med området kring Damai. Bland dem kan de små hårlösa *Shilk* nämnas vars samhällen i det inre av Sjäer påminner om myrsors. I de södra delarna av samma kontinent finns dvärgar och i det inre av Miola delar det nomadiska halvöppetfolket *Hilitor* utrymmet med de olika animidstammarna.

**Kultur och Teknologi:** skiljer sig rätt mycket från kultur till kultur och i de flesta samhällen möts innovationer med stor skepsis, speciellt om de kommer från granlandet. För en enkel referens kan sägas att länderna på östra sidan av Damai påminner om sen Västeuropeisk medeltid medan Kosanmyr och i viss mån även Praakförbundet kommit längre i utvecklingen och är väl fungerande rennässanssamhällen.

Teknologiskt är Kosanmyr överlägset övriga stater i regionen men pg a ömsesidig ovilja at exportera dessa nymodigheter till sina grannar så har landet haft en helt egen teknologisk kultur under de senaste decennierna. De finns en jämväg genom landet driven av ånglok, några andra större anläggningar drivs även de av ånga. Det finns fem zeppelinare i landet varav tre civila som används för godstransporter. Några örlogsskepp är försedda med primitiva kanoner som kan hysa tvåg stenar hundratalet meter.

Kulturellt så kan nog Kanobien anses ligga i täten av regionens stater, visserligen har man ett autoritärt styreskick med en kung, men man har ett folkvalt råd som i all fall i teorin har viss makt. I fråga om medborgeriiga friheter och rättigheter ligger landet dock långt framme. Framst beror detta på nuvarande kungens godhjärtade läggning. Vad som kommer att handa när hans förståndshandikappade son tar över styret efter sin far med förståslovratäten i ryggen är oklart.

I länderna runt Damai talas allmänt språket Kanodanak, en viss dialektal differentiering finns i ett nordsydligt spektrum men folk från Nordmark förstår folk från Damasia utan alltför stor risk för missförstånd. Dessutom har Kosanmyr ett eget språk, Kosans. Fler språk än så är inte allmänt förekommande i regionen.

**Beväring:** olika vapen har olika skadebonus (SB) samt ibland specialförmågor enligt nedan.

Obewäpnad	SB+-0, kan ej skada fiende i rustning
Dolk	SB+3
Sjput	SB+5, ger +10 i bonus på initiativ.
Slagsvärd	SB+7
Palyxa	SB+10, kräver 50 i <b>F</b> av användaren.
Sköld	SB+1, ger alltd fiende -10 på träffa.
<b>Rustning:</b> Minskar skadan som vapen gör på sin bärare, Kokat läder	Skyddar 3 poäng
Ringshynja	Skyddar 4 poäng gör hugg till kross.
Pilbrynja	Skyddar 8 poäng



**Geografin:** Altar utspelar sig i de länder som ligger på båda sidor om Damai. Sundet som är två dagsegelstaser brett har yttliga havsströmmar från sydväst mot nordväst där det bryts av mot ön Saar. Områdena i sydväst är torra och subtropiska vid kusterna för att övergå i regnskog längre in på kontinenten Sjaer. I öst nordöst ligger kontinenten Gona Dess västkust har ett tempererat klimat som mot söder går över mot subtropiskt. I nordligare man kommer desto större delar av landet täcks av skog.. När man kommer upp några dagsmarscher från kusten så stöter man här och var på ett bergsområde men ammars består stora delar av kontinenten av tempererade slätter med utpräglat inlandsklimat.

**Kanobien:** är ett rikt välmående jordbruksland med ett relativt upplyst styre under diktarkungen Angus IV som har ett folkvalt råd såväl som en traditionellt adel till sin assistans. Det politiska klimatet är bra för konstärer och uppmärare. Landets försvarsmakt är väldigt underutvecklad med tanke på deras utsatta läge men det "problemser" tas om hand på ett förtjänstfullt sett av den välorganiserade, men frisående, Purpurdelfinorden med högvärdar i landets huvudstad, Delpha. Riddarna rekryteras ofta, men inte uteslutande, ur landets adel och de har ett stort infomellt inflyrande och stora egna landområden.

Generellt sett så är landet mest tätbefolkat i sydväst vid kusten och blir glesare befolkat ju längre inåt landet och norrut man kommer. I norr anses riket avgränsas av den stora bartskögen som sträcker sig norrut upp mot Nordmarkarnas ensliga fjordar.

**Damasia:** ligger söder om Kanobia längst med Damais kust. Landet styrs av den korrupte kejsar Fulchion som residerar i den väldiga staden Kaiserpolis. Den verkliga terrorn i landet står dock Oberkyrkan för, vars militär-makt vida överstiger landets. Kyrkans syfte är att plundra och ackumulera rikedom genom mission både i landet och ackumulera rikedom genom mission både i landet såväl som utanför, inom landet så hålls landsbygdsbefolkningen hårt efter av de lokala prästerskapet som oftast är väl införstådda och gynnas av det stora befrägreriet. Kyrkan styrs av magikern Harken vars sadism när kosmiska proportioner.

Då Harken starkt ogillar konkurrens och egentligen inte ser hur tjeke magiker kan hola honom så ingår det i Oberkyrkans påbud att magi är ond och ett djävulens redskap. Hans egna kunskaper är inte allmänt kända.

Norr om Damasia ligger ett flertal statsstater som är hårt ansatta, främst av kyrkans trupper, dessa stater stöds passivt och på ett förnekbart av folk och organisationer från Kanobien, ibland av rent själviska skäl då man oröas av den Damassiska expansionen. Det finns dock inhemska problem för kejsaren, den jättelika staden Astropolis i söder har brytit sig ut och förklarar sig oavhängt övriga landet och det finns inte resurser för att kväva upproret. Staden har kommit att styras av ett råd bestående av ett par adelsmän, en avhoppade general och en hög dignitär från Oberkyrkan. För stadens åttio tusen innevånare märks ganska lite skillnad, mer än att dess unga män inte längre skickas iväg norrut.

**Paganar:** ligger från Kanobien sett längre inåt landet där landskapet är mer kuperat och ogesästränligt. Området är glest befolkat och har få egentliga samhällen. Kontakten med omvärlden är sporadisk och rykten berättar om hedniska ritualer där underligt gudomar dyrkas.

**Väster om Damai:** finns flera länder, flera av dessa är baserade på sjöfart. De dominerande är Praak -förbundet i norr och Kosanmyr i söder. Båda länderna är formellt sett allianser mellan statsstater men i praktiken hävdar de beskattningsrätt över de kringliggande landsbygderna, men inga officiella gränser finns. Kosanmyr är mestadels känt för sin högt utvecklade ingenjörskonst som de under lång tid varit ensamma om i regionen.

Längst i söder ligger det hedonistiska Sodama där inget är frammande för dess fristnade innevånare. Staden styrs enväldigt av den mystiske, anonyme Natash, vars identitet är höjld i dunkel men han (!) sägs dväljas djupt ner i stadens märkligt omfattande katakombber. För något decennium sedan genomförda Oberkyrkans ett misslyckat korståg mot staden. Stadens innevånare visade sig kunna försvara sig mycket väl trots sin kaotiska livsstil.

**Organisationer:** Flertalet mycket inflytelserka grupper finns runt Damai, bland dessa finns de redan nämnda Purpurdelfinan och Oberkyrkan. Som nummer tre måste Bwatörigs nämnas, omdömet är att det för sig om allt mellan ett maffia syndikat till en religiös orden. Klart är att Yngspunkten av deras verksamhet ligger i staden Kororam i Praak -förbundet, här syns organisationens illa blomma mer eller mindre öppet markerade ut vissa bostäder och näringsställen, ingen vågar dock ställa några frågor.



Så kom smällen. Den mänskliga faktorn och allt för mycket av den ändade till slut den mänskliga rasens existens. Eller? Nej, ett litet företag, Bitworks Corporation, fångade i hemlighet in ingenjörer, byggherrar, arkitekter, maskinförare, agronomer och fertila kvinnor. De kände på sig att slutet flåsade dem i nacken. Eller så iscensatte de katastrofen själva. Människorna som blev utvalda att föra människoslåktets existens in i framtiden låstes in och frystes ner. Instruktionsplakat spikades upp på väggarna runt frysarna. Teknologi för att kunna bygga morgondagens samhälle forslades ner i djupa valv. Moder Natur hade trots sina idoga försök misslyckats att göra sig av med sin värsta fiende. Så kom smällen. Marken skakade, ytan svartbrändes, haven kokade, floder av eld och svavel rann kors och tvärs över jorden. Djupt ner under ytan vilade så morgondagens människor. Ingen vet hur länge de slumrade. Allt de första människorna som klev ur frysarna vet är att de har kommit upp till en vild natur utan plats för dem, och att deras egen värld med allt de höll kärt är smärtsamt långt borta. De blinkade ett par gånger i det skarpa solljuset, och skred till verket med machetes och yxor.

I Bitworld spelar man en av de utvalda, en morgondagens människa. Man blev infångad av företaget före smällen för att man besatt kunskap om och hur man bygger upp en civilisation rent praktiskt. När man väljer att börja spela är såklart upp till varje spelledare, men bäst effekt får man antagligen om man inleder sin kampanj med att rollpersonerna stiger upp ur frysarna och spanar på ritningarna över de simplistiska husen, brunnarna och jordbruksredskapen. Eftersom ingen av dem har en aning om vad som väntar är förvirringen total, kaoset föder inga ledare, och budskapet från dåtiden verkar vara att man ska samarbeta trots att det finns så många olika viljor.

Spelvärlden i Bitworld är präglad av att människan är inkräktaren, den hotade och utsatta, den jagade. Ensamma av sin art, det vi brukade kalla arter som var många gånger fler än människan är nu – utrotningshotad. Ingen vet såklart om de är helt ensamma, det kanske ligger nerfrysta människor i fler världsdelar, men det är ändå årtal innan det kan bli tal om någon kontakt. Att man är kvar på jorden är dock de flesta överens om, dygnets längd och den ozonblåa himlen talar sitt tydliga språk. Ett år efter uppvaknandet har ännu ingen avlidit vilket måste ses som extremt tursamt. Istället har den lilla gruppen utökats till etthundrafyra individer – och fler är på väg. Basbehov i form av mat och husrum står samhället för, och alla får lika del av allt man samlar in. Jakt bedrivs i små lag, och de som är fysiskt inkapabla till det hjälper till att driva grödor. Potatis, vete och majs dominerar, men man odlar kryddor och läkeväxter i små täppor vid husen. Det förmodligen mest mänskliga draget av alla – girigheten – har ännu inte visat sig och man avnjuter en brottsfri tillvaro. Byn styrs av ett råd av tolv medlemmar som byts ut varje månad, och är det närmaste en polismakt man kommer. Rådet sköter det administrativa, ser till att alla gör sitt arbete och att alla får de resurser de behöver. Det är antagligen Rådet som skulle döma eventuella brottslingar. Till Rådet går man om man vill få några förändringar genomförda, eller bara för att framföra klagomål. Förslag som efter diskussion accepterats av Rådet läggs upp för omröstning och kräver majoritet för att gå igenom, även om kompromisser alltid eftersträvas. De flesta lever i små familjekonstellationer, och de olika yrkesgrupperna tenderar att klumpa ihop sig. De som inte funnit sig en partner kommer antagligen inte göra det heller, på grund av oduglighet, blyghet eller en djupt ingrodd bitterhet över allt man förlorat, som till exempel sin käresta. Religionsfrågor skapar inga direkta bråk i byn, de flesta är kristna, ateister eller nyreligiösa. En sådan omvälvande händelse som jordens undergång lämnar ingen oberörd, och den största religiösa gruppen är övertygade om att de var de hundra värdigaste människorna som blev utvalda att slippa Guds straff och ta för sig av det Förlovade landet en gång för alla.

De övriga invånarna på planeten Jordan är inte särskilt förtjusta i det faktum att människan är tillbaka. Rovdjuren har fått en konkurrent, och en duktig sådan, som med redskap och vapen driver de själva på flykten och fångar deras bytesdjur oändligt effektivare än de själva klarar. Kontinentaldriften har sett till att östra Eurasien har krockat ihop ganska rejält med Alaska. Hela jordens landmassor går alltså att nå utan båtferd från kontinenten de låg begravda i. Vilken kontinent det är vet ingen, men alla talar engelska och alla vet att de bodde i USA innan de blev brutalt infångade och nersövda av personer de inte riktigt minns. I själva verket ligger deras by i de nordvästra delarna av Sydamerika, i en djungel som sträcker ut sig i all oändlighet åt alla håll förutom söderut. Söderut finns efter ungefär en förmiddags marsch en lika oändlig stäpp där hjordar av antilopliknande djur lever. Spaningspatruller som gett sig av norrut har sagt sig höra havets brusande, och det finns planer på att upprätta en utpost för fiske där. I djungeln finns apor som för oväsen om nätterna, jättesengångare, färgglada fåglar och insekter av alla former och färger. Rovdjuren domineras i stort sett av smala och smidiga kattliknande djur, en del med större betar än andra. Även stora ödlor finns i de områden där markvegetationen inte är så tät, där de rör sig på alla fyra och jagar vildsvin, skalbaggar och vaktelliknande fåglar. Det står spelledaren fritt att sätta in vad som helst, evolutionen har satts ur spel och det är ganska ofta jägarna stöter på djur de inte känner igen, varken från tiden efter uppvaknandet eller innan. Byn har tillgång till enkel teknik, som spjut, yxor och knivar. Regnvatten filtreras genom reningsapparater för att bli dugligt dricksvatten. Mycket av tekniken är ganska självförklarande och

lätt att använda även om ingen vet exakt hur de olika apparaterna funkar. Motorer och pumpar har fått stå orörda nere i valven, tills dagen kommer då man tar ner de gulnande instruktionsanslagen från väggarna och bygger ihop den första växelströmgeneratorn för belysning och för att ladda batterierna tekniken de använder nu går på. Snart kommer alla basala tryggheter vi är vana vid att finnas även i Bitworld.

Sysselsättningarna i Bitworld delas in i tre huvudgrupper: arbetare, tänkare, och kvinnor. Mycket riktigt var de 50 kvinnorna utvalda på grund av sin fertilitet och inte sina kunskaper, även om vissa såklart har visat sig mycket användbara för samhällets bästa. Till tänkarna räknas personer som besitter teoretisk kunskap inom byggnation eller jordbruk. Arbetarna består av folk som visat sig tämligen värdelösa, till exempel maskiningenjörer eller personer med kunnande om elektronik eller annan lite mer avancerad teknik. De har alltså fått dra slitasset och arbeta åt tänkarna, som var viktigast eftersom de visste vad de skulle säga åt folk att göra. Förutom personligheten definieras en rollperson i Bitworld av ett antal Egenskaper och Kunskaper. Egenskaperna är åtta till antalet och uppdelade i tre olika grupper. Under Kropp finns Styrka, Uthållighet och Motståndskraft. Under Sinne finns Intelligens, Psyke och Perception, och under Karisma finns Utstrålning och Utseende. När man gör en ny rollperson får man 20 poäng att dela ut som man behagar, men ingen Egenskap får vara under 2 eller över 5. Arbetare får ytterligare 2 att dela ut på egenskaperna under Kropp, 1 på egenskaperna under Sinne och 1 på egenskaperna under Karisma. Tänkare får 1 extra Kropp, 2 extra Sinne och 1 extra Karisma. Kvinnorna får 4 stycken att placera som de vill. När man har delat ut sina yrkesegenskaper (som appliceras efter de grundläggande 20) gäller inte gränsen på 5 längre, dock ligger den på 7 för kvinnor istället. Arbetare och kvinnor har alltså en effektiv maxgräns på 7 i egenskaperna under kropp medan tänkarnas ligger på 6 och så vidare. Varje rollperson börjar också med tre eller fyra stycken Kunskaper, det som gjorde dem viktiga för världen efter katastrofen. Varje kunskap har en praktisk och en teoretisk sida, och varje sådan räknas som en egen kunskap. Man kan dock använda dem ändå, men får då två poäng minus på sitt slag.

Kunskaper kan till exempel vara Jakt, Fiske, Jordbruk, Råvaruframställning (specifik råvara), Byggnation, Ekologi och naturvård (endast teoretisk), Elektronik (endast teoretisk då det inte finns någon elektronik att använda), Maskinteknik, Skådespeleri. Självklart är detta inte allt, och man uppmuntras att hitta på egna kunskaper för att få en lite mer unik rollperson. Dock bör man tänka på att man fortfarande ska kunna vara en av hundra fungerande individer i ett samhälle, och att man faktiskt ska vara till någon nytta. Varje rollperson får tio poäng att köpa färdigheter för, och man måste sätta fyra poäng på sin huvudfärdighet, det som definierar ens karaktär. Varje steg kostar ett poäng och fyra är också max från början. Man får välja fritt men det måste ändå finnas något sorts sammanhang. Kvinnorna får välja kunskaper fritt.

Ett slag används för alla kunskaper, och innebär att man slår en tolvsidig tärning en gång och lägger till sitt värde i den aktuella kunskapen samt värdet i en eller flera egenskaper om det passar in. Man jämför det talet man får med antingen en svårighetsgrad eller en motståndares slag. Har man fått ett tal som är högre än eller lika med svårigheten eller motståndarens slag har man lyckats.

När man strider så slår båda kombattanterna varsitt slag. Man tar man differensen mellan vinnarens och förlorarens slag, lägger till skadevärdet för anfallarens vapen och applicerar på försvararens Stryktålighet (består av ens Styrka plus ens Uthållighet plus fem). Får man så mycket stryk att ens tillfälliga Stryktålighet går ner till 0 svimmar man. Dör gör man först när spelledaren tycker det är rimligt, som till exempel om man svimmar och det bara finns fientligt inställda personer (eller varelser) runt omkring som beslutar sig för att göra slut på en, eller om man slår huvudet i något hårt och förblöder eller liknande. Om man anfaller en motståndare som inte är medveten om attacken så slår man ett vanligt slag mot en svårighet. Om man lyckas gör man effekten plus sin styrka (avståndsvapen som inte är beroende av användarens styrka för att skada får självklart inte tillgodogöra sig användarens styrka som skada i en sån här attack) plus vapnets skadevärde i skada. En sådan attack är dödande om man lyckas göra mer skada än offrets totala stryktålighet. Eftersom spelledaren avgör hur pass allvarlig en skada är ligger det också på hans bord att avgöra hur lång tid skadan tar att läka. Man bryr sig inte om att räkna enstaka poäng, utan man konstaterar att när rollpersonen är återhämtad har han full stryktålighet igen. En tumregel kan dock vara att man läker en poäng om dagen så länge det inte finns infektioner eller gift med i bilden. Ärr och ömhet och sådant simuleras bäst genom rollspel och inte regler, och det får vara upp till spelledaren från gång till gång. Är det allvarligare skador det handlar om kan det vara nödvändigt att sänka egenskaper som påverkas av den skadade kroppsdel. Till exempel kan en rollperson ha återhämtat hela sin stryktålighet men fortfarande ha rejält mycket ärrvävnad eller skadade nerver så att dess styrka måste sänkas.

**Grundegenskaper**

STYRKA  INTELLIGENS

UTHÅLLIGHET  PSYKE

MOTSTÅNDSKRAFT  PERCEPTION

UTSEENDE  UTSTRÅLNING

**Kunskaper**  
NAMN PÅ KUNSKÄP

VÄRDE

---

---

---

---

---

---

**Personlighet**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Grundegenskaper**

STYRKA  INTELLIGENS

UTHÅLLIGHET  PSYKE

MOTSTÅNDSKRAFT  PERCEPTION

UTSEENDE  UTSTRÅLNING

**Kunskaper**  
NAMN PÅ KUNSKÄP

VÄRDE

---

---

---

---

---

---

**Personlighet**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Grundegenskaper**

STYRKA  INTELLIGENS

UTHÅLLIGHET  PSYKE

MOTSTÅNDSKRAFT  PERCEPTION

UTSEENDE  UTSTRÅLNING

**Kunskaper**  
NAMN PÅ KUNSKÄP

VÄRDE

---

---

---

---

---

---

**Personlighet**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Grundegenskaper**

STYRKA  INTELLIGENS

UTHÅLLIGHET  PSYKE

MOTSTÅNDSKRAFT  PERCEPTION

UTSEENDE  UTSTRÅLNING

**Kunskaper**  
NAMN PÅ KUNSKÄP

VÄRDE

---

---

---

---

---

---

**Personlighet**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---







Johan Rising presenterar den extraordinära samberättarupplevelsen:

# Bravado



Ah, Suleiman, käre vän, tack för en fullkomligt lysande afton. Både maten och sällskapet har i vanlig ordning varit till min fulla belåtenhet. Jag måste dessvärre tacka för mig och bege mig iväg. Jo, jo, tyvärr är det så, men jag kan försäkra er om att mina förpliktelser smärtar mig, ty jag önskar inget högre än att få stanna vid ditt bord och ytterligare kunna njuta av din gästfrihet. Ordet "farväl" kämpar i min strupe för att slippa lämna mina läppar och göras oäterkallerligt, men jag har tyvärr en plikt som kallar på mig, och den skallar med en så sträng stämma att jag omöjligtvis kan spilla ytterligare tid i ditt alltid så välkomnande hem.

Min plikt gäller ett vad med en viss holländsk hertig som jag antar att även du är alltför väl bekant med. Ja, du vet förstås precis vem jag pratar om. Vad vadet gäller? Åh, inget märkvärdigt, jag skulle träka ut dig om jag började redogöra för dess detaljer, men jag kan åtminstone säga att jag denna gång skall försäkra mig om att inte ånyo bli tagen för en simpel charlatan som burit med sig ett vanligt horn från en narval. Denna gång skall jag ta med mig en hel, livs levande enhörning med mig, för att undanröja alla tvivel om att jag talar sanning. Jag är inte van vid att bli ifrågasatt av akademiker och olika självutnämnda experter på det sätt som börjat bli vanligt på sistone. Ack, ja, min käre vän. Det här är synnerligen bråda tider för män av vår beskaffenhet. Ja, jag riktigt känner hur förändringens kärva vindar blåser och sliter i den värld som du och jag och andra män av vår sort har hjälpts åt att bygga upp.

Har du sett folkets nya gudabilder? Oj, oj. Människor sprider inte längre några sägner om våra trolska artefakter, inte, utan låter sig istället hänföras av så fattiga ting såsom Lokomotivet och Telegrafan. Du är inte förtrogen med dessa innovationer? Ack, om ändå jag kunde säga detsamma. De är synnerligen inga lämpliga verktyg för män av vårt virke, det kan jag försäkra er. Nej, jag tror faktiskt inte att det kommer dröja länge innan också berättelserna om våra extraordinära äventyr kommer att taggas för skrock och sagor av de som fordom hyllade oss, även av barnen till dem som vi en gång räddade livet på.

Arvet vi har byggt upp; det som en gång var likt en hoppets följeslagare som ingav tröst och drömmar åt alla de enkla människor som brukade älska att höra om våra makalösa bedrifter, detta arv kommer snart inte vara mer än ett bleknande spöke som försvinner ut ur folks minnen likt en förbipasserande främling i ett brusande folkhav. Ett spöke som förskrämt jagas in i glömskans dunkla skuggor av den nya tidens häxjägare; dessa forskare, akademiker och vetenskapsmän som tömmer världen på allt dess stoft av mystik och magi med sina kallhamrade dolkar av Förnuft på vars egggar de bestrukit giften Logik och Rationalitet.

Åh... se, det regnar. Skulle du av en händelse kunna låna ut ett paraply åt en gammal vän? Jag kan dessvärre inte lova att lämna tillbaka det. Tack, nu är jag skyldig dig ännu en gentjänst. Du måste försöka försätta dig i knipa någon gång, så att jag kan få en chans att återgälda allt du gjort för mig genom åren! Ha ha!

Hmm... Innan jag går: Minns du första gången vi såg en av de nya världskartorna, där hela världen ansågs vara avbildad? Jag kommer ihåg kommentaren du så skarpsynt fällde vid detta tillfälle: "Ni har ju glömt alla vita fläckar! Var skall en äventyrslysten upptäckare egentligen resa på den här kartan för att kunna göra upplevelser som enbart ännu icke kartlagda länder kan erbjuda?" Min vän, under de senaste dagarna har jag dragit slutsatsen att det lämnas allt färre vita fläckar kvar i vår värld. De skövlas såsom timmer på mylla där inget nytt tilläts växa, och på de öde svedjeländerna proklamerar det sedan om hur vetenskapen triumferat över världens gåtor. En dag tror jag till och med att du och jag kommer att försvinna när någon vetenskapsman fortsätter att kartlägga och förklara världen i Förnuftets namn. Jag hoppas att den dagen dröjer, ty ännu har jag många blanka ark kvar i min egen kartbok att fylla. Nå, det har blivit hög tid för mig att ge mig av. Adjö, herr sultan. Må vi mötas igen innan vi blivit bortförklarade såsom vidskepelse båda två.

## Eskapader och Bravader

Rollspelet Bravado tilldrar sig i en tidsålder som blivit obekvämt i närheten av det mystiska och oförklarade. Det är en värld vars folk börjat skämmas för att värma sig i gåtfullhetens kittlande famn. Ännu vandrar det dock äventyrare från den gamla världen bland människorna. Äventyrare som fortfarande äger förmågan att trotsa Förnuftet, och som besitter ett behov av att utföra mirakel och uträtta stordåd. Inte blott för sin egen skull, utan för att försöka blåsa liv i den flämtande gnista av fantasifullhet som folk i samhällets marginaler behöver för att kunna uthärda i sin hopplösa tillvaro. För de fattiga och för de hungrande, för de utslagna och för de nedslagna, och mest av allt; för barnen.

Äventyrare kommer i alla former. Några är brittiska aristokrater, andra är turkiska trollkarlar. Några är afrikanska drottningar, andra är ryska umakare och somliga liknar inte människor överhuvudtaget, utan påminner mest om troll, cykloper eller andra okristliga ting. Det som enar dem alla är dels deras drift att söka utmaningar och prestera hjältedåd, och dels deras totala inriktning på ett fåtal egenskaper. Det en äventyrare kan; det bemästrar hon bättre än någon annan, ibland till och med bättre än vad som är praktiskt möjligt inom förnuftets gränser, men i övrigt saknar hon näst intill kunskaper helt och hållet. Hjältar är aldrig någonsin mediokra. Ingen vet varför. Det vore kanske för tråkigt.

Ett typiskt uppfriskande äventyr innehåller alltid något element av mystik: Ett brott som skett under oförklarliga omständigheter, en tingest med sensationella krafter, en resa till spännande platser där ingen människa tidigare satt sin fot, osv. Äventyrare försöker aldrig begripa eller genomskåda upplevelserna de erfar. Det är kanske därför som de kan dras in i allt mer konstiga och uppseendeväckande händelser ju längre tid de är borta från mänskliga civilisationer och vardagliga sysslor. Till slut finner de sig ståendes på de mest fantasifulla platser; såsom Eldorado, Atlantis och Babels hängande trädgårdar, eller varför inte högt uppe på månen eller i självaste Asgård, eller bäst av allt; på någon plats som inte liknar något som någonsin beskrivits överhuvudtaget i mänsklighetens historia? Det tycks inte finnas några egentliga gränser för dessa äventyrare. Ju längre deras äventyr pågår, desto diffusare blir gränsen mellan det begripliga och det förnuftöverskridande. Det är viktigt att tänka på när man som spelledare skall skriva ett äventyr till Bravado.

En äventyrares största fiender är förstås den nya tidsandan där vetenskap och forskning börjat ta död på alla sagor och berättelser om äventyrarnas mirakulösa bravader. Det är dock inte vad det här rollspelet handlar om. Inte mer än att spelledaren förväntas måla upp den vardagliga världen i dystra färger där de flesta människor som äventyrarna träffar är en samling fantasilösa skeptiker som tappat tron. Det är först när äventyrarnas eskapader kommer igång på allvar som de kan börja känna sig hemma på riktigt.

Äventyrare besitter ett antal fantastiska förmågor, men är mycket förtagna om när och hur de vill använda dessa. En äventyrare är nämligen stolt över att vara just en "äventyrare" och inte bara en cirkusapa med en handfull märkvärdiga trumfkort i sin skjortärm. Att underhålla en publik genom att böja skedar med sin tankekraft är ju ingen konst. Om man däremot använder sina förmågor på fyndiga sätt för att klara sig helskinnad genom ett härresande äventyr och sedan berättar om ens bravader inför en hänförd publik, då har man uppnått något stort. Kanske resonerar äventyrarna som så att de inte egentligen vill att världens tvivlande vetenskapsmän skall få ta del av deras förmågor på samma sätt som de stackars människor som verkligen vill och behöver tro på dem. Genom att visa en stjärna som man plockat ner från himlavalvet så kan man ju ändå övertyga dem som man mest av alla bryr sig om.

### Skapa en äventyrare:

Först av allt kan det vara bra att bestämma vilken nationalitet din äventyrare ska ha och vad denne sysslar med mellan sina otaliga eskapader. Det hjälper för att hålla ihop din äventyrares olika kunskaper, förmågor och erfarenheter. Sedan finns det två sätt att bestämma utgången av olika handlingar i rollspelet:

Det ena sättet är utformat för lågpannade, fantasilösa, akademiskt lagda spelare som är besatta av trovärdighet; det fungerar som så att man slår en sexsidig tärning. Om man inte har en egenskap som känns fördelaktig i sammanhanget så misslyckas man om man slår något annat än en sexa, men om man har en passande egenskap så lyckas man istället i alla lägen förutom de fall där man slagit en etta. Det andra sättet är magiskt samberättande, där deltagarna själva kan få bestämma vad rollpersonerna klarar och inte klarar.

## Sociala Egenskaper

"Ack, jag är försjunken i tankar som förbrillar mig och vägrar ge mig ro. Jag önskade finna en hustru, och ni har visat mig de vackraste ungmöerna i landet. Jag har under dagen förtrollats av flickor med rådjursögon, flickor med svanhalsar och flickor med en vildkattas spänst och slanka figur. Jag har sett flickor dansa för mig likt kobror och hört flickor sjunga för mig likt näktergalar. Med alla dessa flickor som begävats av så ädla djur med så utsökt kvinnliga egenskaper, varför kan jag då inte sluta tänka på någon annan än den simpla slavflickan som ertappades i mitt förråd; hon som ägde en kajas tjuvaktighet, en tjurs temperament och envisheten hos den dummaste av åsnor?"

I Bravado används Sociala Egenskaper som ett rättesnöre för spelledaren att avgöra hur olika spelledarpersoner kommer att reagera när de möter och bekantar sig med äventyrarna. Därför bör egenskaper ha en sorts egg så att de både kan hjälpa och stjälpna en äventyrare på intressanta sätt. Välj 2-3 olika Sociala Egenskaper åt din rollperson.

Sociala Egenskaper skrivs med ett beskrivande adjektiv följt av en egenskap som märks när någon träffar eller lär känna äventyraren.

### Jag är vida beryktad för min/mitt:

(Exempel: Åsnelika envishet, Pojkaktiga charm, Jungfruliga skönhet, Skrämmande auktoritet, Hiskeliga odör, Väsande röst, Blekfeta kroppshydd, Vildvuxna skäggväxt, Grovhuggna anlete, Nervösa blick, Lögonfallande ändalykt, Exotiska dialekt, Självbelättna leende, osv)

## Världsvana

"Hah, jag anser mig nog vara en större upptäckare än du, herr greve! Det var nämligen jag som först fann elefanternas mytomspunna kyrkogård!"

"Det var jag som vigde jorden de ligger på."

"Jaså? Jaså? Nåväl, du var måhända först den gången, men det var jag som fann den legendariska skatten i slutet av regnbågen! Det var en kista full till bredden med guldmynt. Det du!"

"Den riktiga skatten fanns i andra änden av regnbågen. Jag behöll alla ädelstenar men blev senare tvungen att släppa ner kistan, tillsammans med en anseelig mängd fickpengar, från toppen av regnbågen när jag kort därefter behövde göra mig av med barlast."

"Grrr... Vi får väl se vem som är den störste upptäckaren av oss två när jag kommer tillbaka från den mest hemlighetsfulla platsen av dem alla, den sjunkna staden Atlantis!"

"Åh, hälsa från mig när du kommer fram. Borgmästarens fru lagar en gudomlig gryta på saffransris och paprikakäckling. De brukar vara misstänksamma mot främlingar, men om du förklarar att du är bekant med mig, gudfadern till hennes förstfödde son, så kommer de säkert att välkomna dig med öppna armar. Nå, om du ursäktar mig så måste jag besöka herrarnas rum. Vet du var det ligger?"

"Nej, um... Men jag slår vad om att jag upptäcker det före dig!"

En sann äventyrare skaffar sig alltid kontakter och gör sig hemmastadd på de olika platser han eller hon ofta frekventerar. Både runt jorden och på de sensationella platser som blott extraordinära äventyrare kan finna. Välj 4-5 olika kretsar/områden där din rollperson har fullkomlig Världsvana och vet allt som är värt att veta (samt en hel del annat).

### Jag är extremt välbevandrad bland:

(Exempel: Den ryska aristokratin, Invånarna i Eldorado, Preussiska officerare, Sydamerikas naturfolk, Egyptens hemliga döds kulturer, Skandinavien smäfolk, Karpaternas häxmästare, Kungafamiljen på planeten Merkurius, Nomorna i Asgård, Katakomberna under Venedig, Bermudatriangelns amfibiefolk, osv)

## Färdigheter

"Är du bra på prickskytte?"

"Sådär. Inte mycket bättre än världsrekordet." – Skalman.

I Bravado skiljer vi på vanligt kunnande som håller sig inom rimlighetens gränser och de extraordinära förmågor som är oförklarliga. Det vanliga kunnandet kallar vi för Färdigheter och en äventyrare som lärt sig en Färdighet tillhör det absolut översta toppskiktet av utövare, om han/hon inte rent utav tangerar de vanliga människornas världsrekord. Men inte bättre än så. En Färdighet kan aldrig användas för att uppnå övernaturliga resultat. Färdigheter baseras alltid på träning och erfarenheter, aldrig bildning. Eventuell kunskap om giftiga svampar har alltså erhållits genom den hårda vägen, inte genom inläring eller studier. Äventyrarens metoder är mer eller mindre alltid okonventionella, särskilt inom områden som vetenskapen tror sig ha erövrat, såsom medicin och mekanik. Välj 2-4 olika Färdigheter åt din rollperson.

### Jag är mästertig på:

(Exempel: Boxning, Pyroteknik, Att spå väder, Bergsbestigning, Tyngdlyftning, Att spela Balalajka, Måleri, Föreläsens ljuva konst, Tango, Att hålla andan, Jonglering, Fiske, Att estimera folks vikt, Fjärilssim, Att simulera orgasm, osv)

## Förmågor

"Jag satt hopkurad bakom en kärra lastad med kälhuvuden och gömde mig när jag såg mannen med slokhatt och dennes katt för första gången. Jag tiittade på några detektiver som arbetade runt en sargad skökas kadaver och drömde om att jag själv en dag skulle komma att bli polis och få ett lika fängslande fall på halsen. Då plötsligt kom den här mannen med slokhatt fram, bärandes katten i famnen, ut ur en gränd som var djupt försjunken i dimma. När de närmade sig sällskapet så skingrades strimor av smoggen runt dem såsom ett avtäckande av skira slöjor. Någon försökte hejda honom, men en av detektiverna gav klartecken åt främlingen och för en kort stund växlade de sedan artighetsfraser mellan varandra. Därefter hände något konstigt: Detektiven bad alla konstaplar att avlägsna sig från brottsplatsen, och sedan, när endast detektiven och det främmande sällskapet stod kvar vid flickans kropp, så började katten att *tala*. Jag hade säkert rusat skrikandes ifrån mitt gömställe vid denna Bulgakovska mardrömsuppväning om inte chocken hade naglat mig fast på plats och förseglat mina läppar. 'Är det fritt fram nu?' Mannen i slokhatt nickade, pekade på glädjeflickans händer och sade kort 'ta och smaka på de där naglarna.' Katten struttade förstrött fram till skökan och höll upp hennes arm i sina tassar medan den försiktigt lapade på hennes fingrar för att sedan smacka högljutt i luften och stryka sina morrhår åt sidan med en gest av aristokratisk finess. 'Hmm, jo, det här är inte hennes blod.' Rösterna hade en komisk spansk brytning. 'Det kommer ifrån en man i de övre femtio, en grek eller franskos...' Männerna såg frågande på katten varpå den hastigt fyllede i: 'Ja, eller någon som ätit mycket vittlök.' Efter ytterligare några smackningar så avslutade katten sin diagnos med orden 'blodet drogs från mannens ena underarm, förmodligen en tatuerad arm, för jag förnimmer en viss pikant eftersmak av blågröna färgämnen. Det är dock osäkert vad denna tatuering kan ha föreställt. En orm eller kanske en drake...' Det som verkligen fick mig att häpna var hur detta samtal fortsatte. Mannen i slokhatt sade nämligen upprört 'såsom jag minns det så var det en basilisk!' 'Jag har inte sagt något om en basilisk! Men ja... Ja, en basilisk är det nog.' 'Och vad var det där om vittlöksbröd från Neapel du pratade om?' 'Jag har inte sagt något om Neapel!' utbrast katten fräsande. 'Jo, det minns jag tydligt. Strax efter att du ifrågasatte min mentala hälsa.' 'Du måste vara galen! Jag har aldrig... Vänta nu... Hmmm, jag känner något! Vittlöksmaken... Den kommer från... Vittlöksbröd, vittlöksbröd ifrån... Neapel...' Sedan blev det tyst. Katten kliade sig på huvudet, innan han suckade tungt. 'Ditt minne retar mig ibland, vet du... Det är helt enkelt inte av denna världen.'"

Förmågor är äventyrarnas förnuftsöverskridande egenskaper. Det är viktigt att förstå att det inte är detsamma som "övernaturliga" förmågor. Superhjältar som Blixten, som har övernaturlig snabbhet, kan förflytta sig långa sträckor på nolltid och alltid vara lika snabba. En äventyrare med Förnuftsöverskridande snabbhet kan däremot inte röra sig mycket snabbare än en vanlig människa under vardagliga omständigheter. Förmågan yttrar sig snarare i en möjlighet att kunna låsa en ask och hinna stoppa in nyckeln i asken innan den går igen, och liknande saker. Att vara förnuftsöverskridande är inte att vara så bra som det fysikaliskt går, utan mer en möjlighet att kunna trotsa all logik och alla naturlagar när situationen så kräver. Man tjänar inte nödvändigtvis mycket på att vara förnuftsöverskridande bra på att slåss i ett vanligt slagsmål, medan det är en nödvändighet om man vill vinna mot sin egen skugga när man skuggboxas. Välj 1-2 Förmågor åt din rollperson.

### Jag besitter en förnuftsöverskridande förmåga att:

(Exempel: Utöva origami, Spåra, Smälta in i folkmassor, Härma ljud, Minnas ansikten, Krypa fram genom trånga utrymmen, Kasta prick, Smälta mat, osv)

## Natur

"Han har lämnat mig. Ännu en uppvaktare som plötsligt kommit på andra tankar. Jag vet uppriktigt inte vad jag ska ta mig till. Den förra råkade till sist ut för en olycka med en skenande häst, men den här gav upp redan efter att ha halkat i avträde och spräckt sina byxor. Även om det skedde två gånger en och samma dag så tycker jag att han agerade förhastat. Är jag inte värd mer än att man kan stå ut med sådana små incidenter, kanske?" – Mme. "Krossade Spegeln" Duval.

Alla äventyrare har ett inflytande på sin omgivning. Under vardagliga omständigheter tar detta blott subtila uttryck, men ju längre tid äventyraren spenderar på en och samma plats, ju tydligare blir denna påverkan. När äventyraren utsätts för stress eller press så kan denna natur ta sig extrema uttryck, och inte sällan rädda livet på henne. Det vanliga är dock att en äventyrarens natur både är henne till gagn och last, såsom Munchausens okända förförande natur, som både hjälpt honom in och ut ur knipor genom åren. Välj endast en Natur åt din rollperson.

### Min natur kännetecknas av en/ett ständigt eskalerande:

(Exempel: Trotsande av odds, Spontan självantändning av föremål, Teknikhavererande, Idoldyrkan, Passionerat sex, Förfall och insjuknande, Oväder, Prätig fromhet, Komiska missöden, Agiterande av vilda djur, osv)

## STRID

Stridsreglerna är det som avgör hur väl man lyckas i strid med zombies i varje område man befinner sig i. Alla strider är indelade i stridsrunda, där man kan göra en handling per stridsrunda.

- 1 Initiativ (T10 mot Initiativ)
- 2 Ordna deltagarna i Striden i turordning där den med högst effekt på initiativslaget agerar först. För varje jämnt steg av negativ effekt har man **-1** i CL denna stridsrunda.
- 3 Deltagarna i striden deklarerar sin handling i omvänd turordning.
- 4 Utför handlingarna i turordning. Man kan alltid parera eller undvika en attack om man inte redan utfört sin handling. Då stryks ens handling och man kan parera/undvika med **-1** i CL. Om anfällarens effekt överstiger försvararens effekt är handlingen lyckad. Om man ej spenderar Effektpoäng på område, slumpas detta fram.
- 5 Beräkna skada. [anfallarens effekt - försvararens effekt] + vapenskada-rustningsvärde + modifieration + styrka (vid närstrid). För var påbörjat femte steg stryks en Livspoäng.
- 6 Initiativet i nästa stridsrunda är samma som ens slag i rundan före om man utförde en handling. Om inte slår man som vanligt nästa runda.

Slag	Område	Effektkostnad	[Närstrid/Avstånd]	Blodighet
1	Huvud	4/5		+5
2,3	Vänster Arm	2/3		-2
4,5	Höger Arm	2/3		-2
6,7	Bröstkorg	3/2		+1
8	Mage	3/2		+2
9	Vänster Ben	2/3		-1
10	Höger Ben	2/3		-1

Rustning	Skydd
Kläder	1
Läderkläder	2
Soptunnelock	3
Zombie	3
Kastrull	4
Skottsäker Väst	6
Kravallutrustning	8
Brunnslock	15

Vapen	Handkrav	Skada	Blodighet
Köttyna	1	2	+2
Machete	1	3	+2
Hammare	1	1	+1
Basebollträ	1	2	0
Basebollträ	2	3	+1
Brödrost	2	2	0
Schysst Järnrör	1	2	+1
Motorsåg	2	5	+5
Klammerpistol	1	1	-5
Revolver	1	4	0
Pistol	1	5	+1
Pumphagel	2	7	+2
Avsågat Hagel	2	5	+3
Uzi	1	8	+3
Krypskyttegeväret	2	10	-2
Automatkarbin	2	9	+2
Elefantstudsare	2	12	+5

## SPELWEBBEN

Författare: Olle Johansson & David Hagman

Design & Typografi: David Hagman

Hemsida: <http://www.spelwebben.se>

Typsnittet Tema Cantante är skapat av Eric Lin och används med tillstånd från T26 Digital Type Foundry. <http://www.t26.com>



<http://creativecommons.org/licenses/by-nd-nc/1.0/>

# BWAJINS

Skapat av Olle Johansson & David Hagman.

## BAKGRUND

Det glada 80-talet är inte längre så glatt. Aktiehandlare har bytt sina yuppie-nallar mot slagträ, trebarns-mammor skyddar sina små med hagelbössor och alla lever i ständigt skräck.

Zombies väljer fram över världen och verkar vara ostoppbara, de tycks dyka upp från ingenstans och tar över små städer på några få dagar. Ingen går säker. Det som började som otroliga vandringssägner som ingen trodde på har plötsligt blivit sanning, de har kommit till din en gång så hemtrevliga lilla by och du tv-ingas nu slåss för ditt liv mot en till synes ousinlig mängd zombies. Fallna vänner återuppstår som zombies och du ställs ideligen öga mot öga med förtvinade skal av personer du för inte länge sedan spelade kort med, och för att överleva krossar du deras skallar med en brödrost.

Ni har skapat en fristad genom att barrikadera er tillsammans med stora delar av byn i den stora samlingslokalen i byn, men ni har nu börjat gå varandra på nerverna och det börjar bli ohållbart att stanna kvar. Alla är rädda, trötta och hungern börjar tära på krafterna då ransonerna är små, nästan obefintliga. Därför bestämmer ni er för att göra något offensivt istället för att riskera att dö instängda när zombies till slut bryter sig in, något som verkar oundvikligt. Ni beväpnar er med allt som finns att tillgå som kan användas som vapen, uppfinningsrikedomen visar inga gränser, att svinga en brödrost från sladden, att krossa zombie-skallar med en pinne med spik funkar lika bra som ett basebollträ eller ett schysst järnrör.

Att döda zombies är förhållandevis lätt, deras kroppar verkar lätt förmultnade och går sönder snabbt om man har något vettigt tillhugge. Det stora problemet är det stora antalet, de tycks aldrig ta slut, och att de dyker upp på de mest oväntade ställen. Det går inte heller att springa ifrån zombies, trots att de alltid stapplar fram väldigt sakta är de alltid hack i häl om man försöker springa ifrån dem. Zombies är även otroligt starka, de kan slå sig in genom tjocka trädörrar, slita sönder barrikader med bara händerna och ett bett krossar utan problem benen och sliter bort stora köttstycken.

På grund av de hårda ransoneringarna så har alla överlevande bestämt att alla som är vapenföra måste ut och slåss och om man inte lyckas få tillräckligt hög blodighet så blir man inte insläppt i fristaden igen. Det kan tyckas hårt, men för att så många ska överleva måste zombie-beståndet minskas ner, och medverkar man inte till detta i tillräckligt hög grad så är man inte värd att sösa matransoner på. Man får alltså försöka klara sig på egen hand ute bland alla zombies, men chansen att överleva en längre tid utanför fristaden är näst intill noll.

Att hitta vapen är inga större svårigheter, alla små byar med självaktning har en vapenaffär man kan bryta sig in i för att stjåla en hagelbössor eller salongsgeväret. Tillhyggen av annat slag finns att tillgå överallt,

enbart fantasin sätter gränserna, en vanlig ogräshacka kan hacka sönder annat än ogräs och en häcksax klipper häckar utan problem.

Det enda problemet egentligen är att om man skulle bli tillräckligt skadad under striderna mot zombies så riskerar man att bli en själv. Så fort man har blivit skadad finns det en risk att man blir zombie, men det kan dröja flera dagar innan det sker och under tiden märker man ingenting.

Att gå omkring utomhus är förenat med livsfara och överallt ligger skräp utspritt, totalt förstörda bilvrak har vräkts upp-och-ner och vart man än går finns det glasspitter på marken. Inte ett fönster på husen är helt, dörrar är insparkade och i vissa fall ligger hela husväggar nedrasade. Var man än går ser man förödelse, misär och spillor av en bättre tid. Allt som är sitter löst är nedrivt, allt som går att förstöra har demolerats, gatstenar har brutits loss från gatan, graffiti har sprjats på väggarna, skyttfönster är inslagna. På vissa hus har det gjorts misslyckade försök att barrakadera dörrar och fönster genom att spika fast plankor eller plywoodskivor men det har inte varit till någon nytta. Ofta är de sönderslagna eller nedrivna.

Det händer även att man stöter på andra människor men de är man alltid mistänksamma mot, dels finns det en hög risk att de är, eller kommer bli, zombies men de är även rivaler i att leta fram mat och skaffa vapen och utrustning. I bästa fall stirrar man bara kallt på varandra och går skilda vägar, men det händer att strider uppstår, särskilt när de uslingarna är ute efter samma sak som ni!

## KARAKTÄR

Varje spelare antar rollen som en utsatt och övergiven invånare i ett samhälle som håller på att tas över bit för bit av zombies.

### Steg 1: Grundläggande fakta

Fyll först i grundläggande fakta enligt stegen nedan för att spegla hur karaktären var innan den upptäckte sina speciella förmågor. Metoden kan också användas för att skapa vanliga människor som lever vanliga liv, sätt då kryss över de rutor som inte används under detta steg.

- 1 Fyll i Karaktärnamn, Spelarnamn samt Spelledare.
- 2 Fördela **10** poäng på Grundegenskaperna.
- 3 Fördela **15** poäng på Färdigheterna.
- 4 Fyll i Förflytting [**B**+(**2x**Smidighet)], Livspoäng [Tålighet+Viljestyrka] och Initiativ [**S**+Sinnen] på rollformuläret.

### Steg 2: Zombiejägare

Om det är en karaktär som besitter speciella förmågor som hjälper i kampen mot hotet från alla zombies fyller man även i kampanjdelens av karaktärsbladet. Denna förändring är tänkt att beskriva den utveckling personen genomgått i steget från att vara vanlig medborgare till utvald bekämpare av detta iliggrå hot som hotar att döda allt mänskligt liv.

- 1 Fyll i Krönika med det namn på krönikan som spelledaren valt.
- 2 Fördela ytterligare **5** poäng på Grundegenskaperna.
- 3 Fördela ytterligare **10** poäng på Färdigheterna.
- 4 Fördela **4** poäng på Specialförmågorna.
- 5 Fyll i Kraftpoäng [Tålighet]
- 6 Uppdatera Förflytting [**B**+(**2x**Smidighet)], Livspoäng [Tålighet+Viljestyrka] och Initiativ [**S**+Sinnen] på rollformuläret.

## REGLER

### Färdighetslag

Bwainns använder sig av ett system där man behöver en T10. Man lägger ihop färdighetsvärdet med den grundegenskap som färdigheten baseras på, samt eventuellt modifierationer för specialförmågor, för att få chansen att lyckas. Därefter slår man en T10.

### Effekt

Effekten är av yttersta vikt i Bwainns, och beräknas genom att dra bort tämningsutfallet från chansen att lyckas, är resultatet positivt har man lyckats med det man försökte göra och är det negativt har man misslyckats. Ju högre effekt man får, desto bättre har man lyckats.

### Fummel & Perfekta slag

För att kolla om man funlar eller om man lyckas perfekt använder sig Bwainns av en kontrollräkning. Denna tärmning är också en T10 och slås efter man gjort sitt färdighetslag. För man 1 som resultat på båda är det ett perfekt slag och man får **+5** i effekt. För man däremot 0 på båda är det ett fummel och man får **-5** i effekt.

### Specialförmågor

Varje karaktär har utvecklat specialförmågor som skiljer dem från normala människor. Dessa används mycket och gärna av zombiejägarna då det underlättar deras primära överlevnadstaktik: Döda alla zombies. Att använda sig av en specialförmåga kostar en kraftpoäng per aktivering.

Man kan maximalt spendera en kraftpoäng per stridsrunda och man skall meddela att man använder sig av en specialförmåga innan initiativ slås. Man får tillbaka en kraftpoäng per dödad zombie.

**Muskulös:** Styrka **+1** och Smidighet **-1** per steg.

**Hårdhänt:** Styrka **+1** och Blodighet **-1** per steg.

**Illska:** Blodighet **+1** per steg.

**Finess:** Smidighet **+1** och Styrka **-1** per steg

**Flink:** Enhandsvapen **+1** och Tvåhandsvapen **-1** per steg

### Blodighet

När Zombiejägarna kommer hem efter en räd får de berätta om sina eskapader för de som är kvar i fristaden. Dessa ger därefter betyg där blodigheten av de dödade slagen är avgörande för hur högt det blir. För varje träff som är dödande antecknas dess blodighet av SL. Alla vapen, kroppsområden och vissa specialförmågor har modifierationer för blodighet.

### Stjärnor

Stjärnor får man baserat på hur mycket blodighet man lyckas skapa under en räd. Man använder stjärnor för att höja sina grundegenskaper, färdigheter och specialförmågor. Grundegenskaper och specialförmågor kostar lika många stjärnor som man skall höja till medan färdigheter kostar en stjärna per steg.

Man får en stjärna för 1-10 i total blodighet, två stjärnor för 11-20 och så vidare. Är summan negativ efter att man kommit tillbaka från en räd skickas man tillbaka ut från fristaden och får aldrig mer komma tillbaka.

### Rörighet

Man kan gå 5 meter per stridsrunda och utföra en handling, eller springa sin förflytting.

<b>BWAIINS</b>		NAMN	
SPELARE			
SPELLEDARE			
KRÖNIKA			
		<b>STYRKA</b>	○○○○○
		Gevär	○○○○○
		Krossvapen	○○○○○
		Tunga Vapen	○○○○○
<b>INITIATIV</b>			
<b>FÖRFLYTTNING</b>			
<b>LIVSPOÄNG</b>			
□□□□ □□□□			
□□□□ □□□□			
<b>KRAFTPOÄNG</b>			
□□□□ □□□□			
□□□□ □□□□			
<b>SPECIALFÖRMÅGOR</b>			
Muskulös	○○○○○		
Hårdhänt	○○○○○		
Ilska	○○○○○		
Finess	○○○○○		
Flink	○○○○○		
<b>STJÄRNOR</b>			
☆☆☆☆☆			

<b>BWAIINS</b>		NAMN	
SPELARE			
SPELLEDARE			
KRÖNIKA			
		<b>STYRKA</b>	○○○○○
		Gevär	○○○○○
		Krossvapen	○○○○○
		Tunga Vapen	○○○○○
<b>INITIATIV</b>			
<b>FÖRFLYTTNING</b>			
<b>LIVSPOÄNG</b>			
□□□□ □□□□			
□□□□ □□□□			
<b>KRAFTPOÄNG</b>			
□□□□ □□□□			
□□□□ □□□□			
<b>SPECIALFÖRMÅGOR</b>			
Muskulös	○○○○○		
Hårdhänt	○○○○○		
Ilska	○○○○○		
Finess	○○○○○		
Flink	○○○○○		
<b>STJÄRNOR</b>			
☆☆☆☆☆			

<b>BWAIINS</b>		NAMN	
SPELARE			
SPELLEDARE			
KRÖNIKA			
		<b>STYRKA</b>	○○○○○
		Gevär	○○○○○
		Krossvapen	○○○○○
		Tunga Vapen	○○○○○
<b>INITIATIV</b>			
<b>FÖRFLYTTNING</b>			
<b>LIVSPOÄNG</b>			
□□□□ □□□□			
□□□□ □□□□			
<b>KRAFTPOÄNG</b>			
□□□□ □□□□			
□□□□ □□□□			
<b>SPECIALFÖRMÅGOR</b>			
Muskulös	○○○○○		
Hårdhänt	○○○○○		
Ilska	○○○○○		
Finess	○○○○○		
Flink	○○○○○		
<b>STJÄRNOR</b>			
☆☆☆☆☆			

<b>BWAIINS</b>		NAMN	
SPELARE			
SPELLEDARE			
KRÖNIKA			
		<b>STYRKA</b>	○○○○○
		Gevär	○○○○○
		Krossvapen	○○○○○
		Tunga Vapen	○○○○○
<b>INITIATIV</b>			
<b>FÖRFLYTTNING</b>			
<b>LIVSPOÄNG</b>			
□□□□ □□□□			
□□□□ □□□□			
<b>KRAFTPOÄNG</b>			
□□□□ □□□□			
□□□□ □□□□			
<b>SPECIALFÖRMÅGOR</b>			
Muskulös	○○○○○		
Hårdhänt	○○○○○		
Ilska	○○○○○		
Finess	○○○○○		
Flink	○○○○○		
<b>STJÄRNOR</b>			
☆☆☆☆☆			



## Citynatt

Ett dogmaspel av Niklas Gerholm

Citynatt utspelar sig precis var du vill att det ska utspela sig. Stockholm, Göteborg, Trosa, Gävle... Ja du fattar. Här iklär man sig rollen av gymnasie eller högstadieelev (någon kanske vill prova på att vara fritidsledare på gården?) och gör det man aldrig vågade göra i skolan. Roligast brukar det bli om man spelar i sitt eget närområde. Kartorna ni behöver då ni flyr från snuten, hångrar i buskarna eller planerar att råna någon finns ju i era Gula sidor. Tärningen du använder i detta spel är T20.

### Karaktärsskapande

Karaktären består av ett gäng grundegenskaper som du slår fram med 1T20. I detta fall räknas alla siffror som vanligt tills dess du slår >11. 11 räknas som 1, 12 som 2 osv. Grundegenskaperna är Styrka, Fysik, Smidighet, Intelligens, Intuition, Snygghet, Ledarförmåga, Psyke, Reflexer och Galenhet. Om man vill får man slå 10 st T20 och lägga i hop resultatet enligt regler ovan och placera ut poängen som man vill. Dock max 10 på varje egenskap.

Det som står under Data väljer du själv utom följande:

**Skadebonus:** Ger extra skada på motståndaren vid närstrid. Styrka: 1-5: +1, 6-10: +2, 11-15: +3, 16-20: +4.

**Snitt:** Ditt snittbetyg. Jag gick i skolan under den tid då man hade en skala från 0-5. Ni som vill ha andra skalor får hitta på ett eget system. Du slår 1T20: 1-3:0, 4-8:1, 9-15: 3, 15-18: 4 19-20: 5. För betyg 0-4 så slår du 1T20 (enligt reglerna för GE ovan) och lägger till som decimal. Exempel: Du slår först 8 och därefter 12. Det blir 1,2 i snitt betyg. Man kan välja betyg fall man vill.

**Status:** Din coolhetsfaktor: 1T20. En mycket viktig faktor som du säkert minns. Du kan var hur bra som helst men får du 1 i coolhetsfaktor kommer du med stor sannolikhet mobbas ut. Coolhetsfaktorn kan höjas med max 3 poäng åt gången om du gör något som uppfattas av coolt av de andra. Du får då slå under din Status för att se om den höjdes. Ju lägre Status desto mindre chans är det att den ökar. Du höjer 1 poäng om du gjort något "lite coolt", 2 för något mera coolt och 3 för extremt häftigt (typ haft sex med skolans snyggaste tjej). Du kan också använda Status för att se om du känner någon. Antag att du är på väg att hamna i bråk med ett gäng. Slå under din Status för att se om du känner någon i gänget eller om du känner någon som kanske känner dem. Men Status kan också slå tillbaka: Du kan vara ute på stan och bli igenkänd av någon som inte gillar dig. Eller polisen!

**Tag:** Bestäm om du klottrar något speciellt.

**Prickar:** Du och SL avgör om du har några prickar hos polisen. Vid tre stycken hamnar man på ungdomsanstalt, alternativt fängelse om man är 18.

**Kroppspoäng:** FYS\*2. Då man når 0 är man död.

**Pengar:** Ekonomin bestäms av hur ditt sociala förhållande är. För att göra det roligare får SL och spelaren komma överens om detta. Vill man inte det får man slå T20. 1=misär, 20=kungligt liv.

**Alkopoäng:** Lika med din FYS\*2 för varje öl/glas vin/4:a sprit du tar förlorar du ett poäng. Vid hälften har du hälften i alla FV. Vid 0 svimmar du.

**Cigg:** Skulle du ha cigg vid spelets början (Prylar/kläder) så slår du 1T20 för hur många som är kvar i paketet.

### Komplext karaktärsskapande

Under **Beskrivning** skriver du ner fakta om dig, din familj, dina hemförhållanden etc. Tanken är att du ska ägna en 10 minuter åt detta så du ser din karaktär rätt klart för dig. Det spelar nämligen roll för spelsystemet. Är han/hon t.ex. långsint? Har denne tränat kendo sen barnsben? Är denne en naturbegåvning vad gäller det svenska språket eller nunchakos? Kan han eller hon charma byxorna av folk? Varför? Springer han snabbt? Lättretlig? Lugn? Kaxig? Kåt? Sexig? Burdus? Skämtsam? Ekonomisk? Slösaktig? Praktig? Lösösläppt? Om han/hon är lösösläppt hur reagerar omgivningen? En del egenskaper styrs naturligtvis av grundegenskaper. Någon med hög Snygghet kanske har lättare för att vara Sexig.



## **Spelsystem**

Det finns en mängd färdigheter och där ingår stridsfärdigheter: Närstridsvapen (stickvapen, huggvapen, krossvapen), pistoler, gevär, automatvapen, och automatkarbiner. Obeväpnad strid delas in i spark, slag, kast, grepp, parad. Man får alltid slå parad mot ett angrepp i obeväpnad strid. Lyckas man har man hälften i sin attack då man direkt därpå attackerar. Man har varsin SR och handlar på respektive rond.

Spelaren och SL kommer tillsammans på vilka färdigheter som RP'en har från början. Kommer man under spelet på att RP'en saknar en färdighet så skriver man till den. Färdigheten har ett värde på 0 till 10. Till detta lägger man den grundegenskap man tycker passar bäst för tillfället. Om man försöker dyrka i lugn och ro så använder man INT. Är man väldigt stressad och kanske mer försöker slita upp låset så lägger man på STY. Vad man får i Färdigheten av görs av 1T20 som det beskrivs i avsnittet om grundegenskaper.

SL avgör hur pass svårt det är att lyckas med färdigheten och ger den ett svårighetsvärde där 0 är extremt lätt och 20 extremt svårt. Spelaren ska slå högre eller lika med detta värde men under eller lika med sitt FV för att lyckas med sin färdighet.

## **Skada**

Lyckas du med en attack (dvs lyckas med en stridsfärdighet) slår du angiven tärning och drar summan från kroppsöäng på den du angriper.

Slag: STY/2

Spark: STY/2+SB

Grepp: Du håller fast motståndaren tills denne lyckas med ett paradkast.

Kast: Du kastar omkull motståndaren: T20/5.

Parad: Försvaret mot alla ovanstående angrepp.

Kniv: T20/2+SB

Pistol: T20

Stol/Baseballträ: T20/2+SB

Då du förlorat hälften av din KP läker du 1 KP om dagen. Annars läker du ett i timmen. Då du har tre KP kvar måste du till sjukhus för att inte förlora ett KP i timmen automatiskt.

## **Så där ja**

Vad väntar du på? Stick och ragga på den där snyggingen i 8D du alltid tyckte om. Eller ge den där killen i nian spö. Nu känner du väl ett gäng snubbar som kan hjälpa dig? Varför inte ta fram skolkatalogen och Gula sidorna och dra igång direkt. Det är ditt upprop i sjuan och allt är spännande och nästan magiskt...



## CITYNATT

Styrka: \_\_\_\_ Namn: \_\_\_\_\_  
Fysik: \_\_\_\_ Längd: \_\_\_\_ cm  
Smidighet: \_\_\_\_ Vikt: \_\_\_\_ kg  
Intelligens: \_\_\_\_ Skola: \_\_\_\_\_  
Intuition: \_\_\_\_ Klass: \_\_\_\_\_  
Snygghet: \_\_\_\_ Snitt: \_\_\_\_\_  
Ledarförmåga: \_\_\_\_ Ålder: \_\_\_\_  
Psyke: \_\_\_\_ Bor: \_\_\_\_\_  
Reflexer: Nationalitet: \_\_\_\_\_  
Galenhet: \_\_\_\_ Status: \_\_\_\_  
SB: + \_\_\_\_  
KP: \_\_\_\_/\_\_\_\_ Tag   
Pengar:  
Banken: \_\_\_\_  
Kontant: \_\_\_\_  
Hemma: \_\_\_\_ Prickar: \_\_\_\_  
Gömt: \_\_\_\_  
Rikskuponger: \_\_\_\_  
Alkopoäng: \_\_\_\_/\_\_\_\_

## CITYNATT

Styrka: \_\_\_\_ Namn: \_\_\_\_\_  
Fysik: \_\_\_\_ Längd: \_\_\_\_ cm  
Smidighet: \_\_\_\_ Vikt: \_\_\_\_ kg  
Intelligens: \_\_\_\_ Skola: \_\_\_\_\_  
Intuition: \_\_\_\_ Klass: \_\_\_\_\_  
Snygghet: \_\_\_\_ Snitt: \_\_\_\_\_  
Ledarförmåga: \_\_\_\_ Ålder: \_\_\_\_  
Psyke: \_\_\_\_ Bor: \_\_\_\_\_  
Reflexer: Nationalitet: \_\_\_\_\_  
Galenhet: \_\_\_\_ Status: \_\_\_\_  
SB: + \_\_\_\_  
KP: \_\_\_\_/\_\_\_\_ Tag   
Pengar:  
Banken: \_\_\_\_  
Kontant: \_\_\_\_  
Hemma: \_\_\_\_ Prickar: \_\_\_\_  
Gömt: \_\_\_\_  
Rikskuponger: \_\_\_\_  
Alkopoäng: \_\_\_\_/\_\_\_\_

## CITYNATT

Styrka: \_\_\_\_ Namn: \_\_\_\_\_  
Fysik: \_\_\_\_ Längd: \_\_\_\_ cm  
Smidighet: \_\_\_\_ Vikt: \_\_\_\_ kg  
Intelligens: \_\_\_\_ Skola: \_\_\_\_\_  
Intuition: \_\_\_\_ Klass: \_\_\_\_\_  
Snygghet: \_\_\_\_ Snitt: \_\_\_\_\_  
Ledarförmåga: \_\_\_\_ Ålder: \_\_\_\_  
Psyke: \_\_\_\_ Bor: \_\_\_\_\_  
Reflexer: Nationalitet: \_\_\_\_\_  
Galenhet: \_\_\_\_ Status: \_\_\_\_  
SB: + \_\_\_\_  
KP: \_\_\_\_/\_\_\_\_ Tag   
Pengar:  
Banken: \_\_\_\_  
Kontant: \_\_\_\_  
Hemma: \_\_\_\_ Prickar: \_\_\_\_  
Gömt: \_\_\_\_  
Rikskuponger: \_\_\_\_  
Alkopoäng: \_\_\_\_/\_\_\_\_

## CITYNATT

Styrka: \_\_\_\_ Namn: \_\_\_\_\_  
Fysik: \_\_\_\_ Längd: \_\_\_\_ cm  
Smidighet: \_\_\_\_ Vikt: \_\_\_\_ kg  
Intelligens: \_\_\_\_ Skola: \_\_\_\_\_  
Intuition: \_\_\_\_ Klass: \_\_\_\_\_  
Snygghet: \_\_\_\_ Snitt: \_\_\_\_\_  
Ledarförmåga: \_\_\_\_ Ålder: \_\_\_\_  
Psyke: \_\_\_\_ Bor: \_\_\_\_\_  
Reflexer: Nationalitet: \_\_\_\_\_  
Galenhet: \_\_\_\_ Status: \_\_\_\_  
SB: + \_\_\_\_  
KP: \_\_\_\_/\_\_\_\_ Tag   
Pengar:  
Banken: \_\_\_\_  
Kontant: \_\_\_\_  
Hemma: \_\_\_\_ Prickar: \_\_\_\_  
Gömt: \_\_\_\_  
Rikskuponger: \_\_\_\_  
Alkopoäng: \_\_\_\_/\_\_\_\_



Startrustning						
Namn	Skadeintervall	Eldhastighet	Förflyttning	Hoppa	Klättra	
Kofot	51-60	1				
Pistol	11-20	4				
Granater	41-50	1			-	
Samlingsbara						
Nummer	Namn	Skadeintervall	Eldhastighet	Förflyttning	Hoppa	Klättra
1	Avsågat Hagelgevär	72-90	3	-10%	-10%	-10%
2	Maskingevär	21-30	6	-10%	-10%	-10%
3	Lasergevär	61-80	1	-20%	-20%	-20%
4	Motorsåg	91-100	1	-70%	-100%	-80%
5	Bräda med spik	21-30	6			
6	Ärrör <sup>1</sup>	1	30		+10%	
7	Krypskyttegevär <sup>2</sup>	125	0.5	-30%	-30%	-30%
8	Raketgevär	71-80	1	-40%	+30%	-40%
9	Uzi	21-30	9			
10	BFG <sup>3</sup>	391-400	1	-90%		

- Ärrörshopp är ett samtidigt som du hoppar så skjuter du en ärtä i marken så att du med kraften från ärtan och ärrörret kan hoppa något längre.
- Det här ignorerar rustningspoängen. Varannan runda måste du ladda om istället för att skjuta.
- Den skadar alla i rummet.



## SPELWEBBEN

**Författare:** Martin Ackerfors

**Design & Typografi:** David Hagman

**Grafik:** Unreal Tournament 2004

**Karta:** Half-Life: Counterstrike

**Hemsida:** <http://www.spelwebben.se>



<http://creativecommons.org/licenses/by-nd-nc/1.0/>



Det här spelet är en rollspelvariant på de stora deathmatchspelen till datorn. Half-life, Quake och Unreal Tournament. Spelet i sig går ut på att, rent ut sagt, spöa skiten ur de andra, gummösa de andra fulla med bly och på liknande sett oskadliggöra allt motsånd, allt i deathmatchdatorspelens anda. Det här är alltså ett spel som man faktiskt kan vinna i, just genom att utrota motspelarna. Det finns flera olika spelsätt, vanlig deathmatch, team deathmatch, capture the flag och dominion är några av dem och det finns inget som hindrar att man hittar på egna spelsätt. Lämpliga inspirationskällor är ju de ovannämnda spelen och dess spelsätt.

### Rollpersonsgenerering

Som vi alla vet är inte karaktärerna i deathmatchspelen särskilt viktiga så därför är rollpersonsgenereringen i det här spelet den lättaste biten. Skriv bara ner namn, kön, utseende, personlighet och favoritvapen. Favoritvapnet har inget med något att göra, men visst måste man ha ett favoritvapen? När du har gjort ovanstående så är din rollperson färdig. Enkelt? Ja. Fullt tillräckligt? Det med.

### Strid

Eftersom det enda man gör i spelet är att försöka eliminera de andra spelarna så snabbt som möjligt så är just stridsreglerna de enda relevanta reglerna. Eller nu ljög jag faktiskt. Regler för hoppa, klättra, krypa och smyga kommer senare.

I striden är det rätt mycket som blandas in, men eftersom rollpersonerna inte har några egna värden så blir det rätt enkelt i vilket fall. Smidighet och strykta och liknande beror på vilket vapen man använder, men vi tar mer om det senare.

Alla spelare har 100 kroppsponng, när de är slut är man död. Man kan dessutom samla på sig upp till 100 rustningsponng. När man blir träffad så är det rustningspoängen som går åt först, sen börjar kroppsponngen gå åt. Ute på arenorna finns det så man kan fylla på både kroppsponng och rustningsponng. Man kan max ha 100 av varje.

Alla vapen har ett skadeintervall. Skadeintervall avgör hur mycket skada man får när man blir träffad. Har ett vapen ett skadeintervall på 21-30 så slår man 1110. Slår man då 4 så får den som blir träffad 24 i skada rakt av. Har ett vapen 22-40 så slår man 1110. Slår man då 4 så får den som blir träffad 28 i skada rakt

av. Med andra ord är varje steg på tärningen två steg på skalan när det är en tjugostegsskala, tre steg på skalan om det är en trettio-stegsskala och så vidare.

Den enda lilla hake som finns är att man måste slå 5 eller högre på en 1110 för att träffa sitt mål. Oavsett hur det är i datorspelen så kan man inte skjuta genom väggar. Det funkar helt enkelt inte.

## Förflyttning och rundor

Alla personer förflyttar sig med tio meter per sekund. En runda är tre sekunder och varje person spelar i tre sekunder i toget, så de tre tina, timing, taktik och tur är väldigt viktiga.

Den som känner för att börja börjar. Det kan i och för sig leda till bråk så att slumpa är att föredra. Ett tips är att sitta i den ordningen man ska spela.

## Hoppa, klättra, krypa och smyga

De enda sakens som är nödvändigt att göra i deathmatchspelen är förutom att mangla järnet ur de andra, att hoppa, klättra, krypa och smyga. Eftersom rollpersonerna inte har några egna värden modifieras chansens att lyckas med sin handling beroende på vilket vapen man använder. De största och tyngsta vapnen gör det givetvis svårare att genomföra sin handling, medan de små och lätta vapnen inte försvårar utförandet något. Därifrån har alla vapen i vapenlistan ett procentvärde för hoppa, klättra och även ett procentvärde för förflyttning.

För att ta ett likt exempel: Det stora och eldka krypskyttegeväret är ganska stort och otympigt. Därför försämras förflyttningen med 30% (man rör sig alltså 7 meter per sekund istället för 10 meter och i vapenlistan står det som -30%). Hoppar man med geväret som har en "hoppförsämring" på 30% så står man en 1110 för att se om man lyckas. Man lyckas på 1-7 och misslyckas med hoppet på 8, 9 och 10.

Att smyga försämras förflyttningen med 50%, men å andra sidan hörs inte fotstegen, vilket de gör om man inte smyger.

Att krypa försvårar träffchansen för den som ska skjuta med 50%. Alltså, ska man skjuta på någon som kryper måste man först slå 1110. Slår man 1-5 så är det träff och slår man 6-10 så är det miss. Fast krypan det gör att man förflyttar sig 70% långsammare.

För att klättra gäller samma sak. Beroende på vilket vapen man har så klättrar man olika bra. Slå 1110 och se om man ramlar eller klättrar upp. Misslyckas man med att klättra så ramlar man ner och får fallskada. Mer om fallskadan senare.

Hoppar gör man om man ska ta sig över ett stup eller liknande. Man hoppar 5 meter utan olika power-ups (som tas upp i ett senare). Vill man hoppa med ett krypskyttegevär så förkortas längden på hoppet med 30% vilket blir 3,5 meter när man räknar om det. Misslyckas man med att hoppa så ramlar man och får även då fallskada.

## Fallskada

När man ramlar ner från något så får man fallskada. Skadan räknas med 10 kroppspoäng per fem meter man ramlar. Så 0-4 m ger ingen skada, 5-9 ger tio i skada, 10-14 ger 20 i skada och så vidare. När man ramlar så förlorar man direkt kroppspoäng, alltså spelar inte rustningspoäng någon roll när man får fallskada.

## När man dör

Eftersom målet i spelet är som det är händer det då och då att man stryker med. I de flesta fallen är inte det någon fara, utan man får börja om från någon av startpositionerna som finns utplacerad på kartan. I vissa spelsätt får man inte spela igen när man dör, men det är olika vid olika tillfällen.

## Power-ups

På de olika arenorna finns det givetvis olika sorters power-ups och några av dem ska jag beskriva här. Det är även fritt fram att komma på egna power-ups om ni tycker att det saknas något.

**Hälsa (5/10/25/50/100):** Höjer kroppspoängen med så många poäng som de heter.

**Rushing (5/10/25/50/100):** Höjer rustningspoängen med så många poäng som de heter.

**Quaddamage:** Dubblar skadan. Varar 24 sekunder.

**Supershopp:** Dubblar längden på hopp och tar bort eventuella negativa modifieringar på hoppet.

**Superfart:** Dubblar förflyttningen.

## Olika spelsätt

Det finns fyra spelsätt från början och jag ska ta och gå igenom dem lite snabbt nu:

**Deathmatch:** Det enklaste sättet. Släpp lös kämparna på en arena och låt de plocka på varandra.

Man kan till exempel vinna genom att döda tio stycken så snabbt som möjligt.

**Team Deathmatch:** Två lag gör upp på samma sätt som i vanlig deathmatch. De laget som först dödat de i det andra laget 20 gånger vinner.

**Capture the flag:** Två lag. Var sin flagga. Ta motståndarens flagga till sin egen bas för att få poäng. Först till tre poäng vinner.

**Domination:** På arenan finns tre platser med flaggor. Det laget som kan kontrollera de platserna i 30 sekunder får poäng. Först till tre poäng vinner.

## Vapen

Nu kommer jag lista de vapen som finns utspridda på banorna. Med vapnen kommer skadeintervall, eldhastighet och tre modifieringar. Eldhastigheten är helt enkelt hur många skott per runda ett vapen klarar av att avfira. Du gör alltså skada lika många gånger som du kan avfira vapnet per runda. Om du använder pistolen för att skjuta någon så gör du 11-20 i skada fyra gånger på en runda. Förflyttingsmodifieringen är ett värde för hur många procent du blir långsammare av att använda det vapnet.

Att byta vapen, som man kanske vill göra lite då och då, är enkelt och tar bara en runda. För att se vilket vapen som finns på just den platsen går ni tycker att ett vapen bör vara, slå 1110 och läs av i tabellen vilket vapen det är.



# Dagmarollspel

## Dogma

Ur Svenska Akademiens Ordbock:

- 1 besynnerlig (dvs. särskild) lära. Av kyrkan fastställd tros- eller läro sats, troslära trosartikel. Död eller livlös eller tom dogm.
- 2 Kollektivt om sammanfattningen av ett kyrkosamfundets trossatser, troslära.
- 3 Om åsikt eller mening som icke subjektivt kan bevisas (även om den faktisk är bevisad), men för vilken man dock fordrar obehörig tilltro; förutfattad mening; ofta närmande sig betydelsen: fördom; särskilt om djup åsikt inom vetenskapen (speciellt filosofin) eller politiken: vetenskaplig eller filosofisk eller politisk trossats.
- 4 I en stat vid en viss tidpunkt gällande rättsregel.

## Manifest

- 1 Slutmomentet i replerna får inte vara någon sorts tärning, eller simulation av tärning.
- 2 I beskrivningen av världen, såväl som att det måste vara vanligt förekommande i världen, måste det finnas något nähet.
- 3 Rollspelet måste innehålla en förklaring av rollspel, ett soloäventyr, en berättelse, ett regelsystem, minst en värld och ett äventyr.
- 4 Äventyr får inte tvinga spelare till att välja vissa alternativ.
- 5 Alla raser måste vara spelbara för spelare.
- 6 Rollspelet måste vara en komplett enhet, man får inte referera till andra produktioner.
- 7 Man får inte använda en befintlig värld.
- 8 Människa får inte finnas med som ras.
- 9 Man får inte särskilja på spelare och spelledare.
- 10 Blodspillan får inte förekomma i spelets värld eller simuleras i replerna.

## Regler

för att spela detta rollspel behöver du några vänner (om du så önskar, det går även bra att spela ensam) och en kopia av ovanstående manifest per person. Alla deltagare ska skriva under manifestet innan spelets början, den som inte gör så får inte delta. När man så börjar spela ska alla deltagare föreslå saker som ska vara med i spelet och om en majoritet tycker det är en Bra Sak så ska det skrivas ner. Om lika många röster faller för som emot så singlar man slant om huruvida det ska räknas som en Bra Sak eller inte. Allt som inte passar in under ovanstående manifests troslära räknas som Dåligt. Allt som är Dåligt måste strukas.

När så alla deltagare är nöjda med det som skrivits ner och det följer alla delar av manifestet så kan det skickas in till Spelwebbens redaktion på e-postadress: [red@spelwebben.se](mailto:red@spelwebben.se). Detta måste göras innan 1 Maj 2004.

Redaktionen för Spelwebben kommer välja ut minst en vinnare ur de inskickade bidragen och vinsten är att rollspelet layoutas och skrivs ut i en mindre upplaga, varav skaparen får ett exemplar. Alla inskickade bidrag kommer att läggas upp på Spelwebbens hemsida, om Spelwebbens redaktion så önskar. Att skicka in ett bidrag betyder att man tillåter Spelwebben att mångfaldiga rollspelet på webb och i tryck.





### Fredagsöl

Den 10:e mars 2000 har företaget traditionell fredagsöl, ett utmärkt tillfälle för intriger och misskreditering. Företaget bjuder på kvarterspuben i samma kvarter som dess lokaler, det finns möjligheter att smita tillbaka till jobbet om man så önskar.

### Bowlingafton

Onsdagen den 15:e mars 2000 har företagen sedan länge en planerad bowlingkväll, här finns alla möjligheter till intrigi, misskreditering samt att arbetskamrater råkar skada sig. Knä och ansiktsskador är mycket vanliga vid företagsbowling av den här typen.

### Företagsinformation

Fredagen den 17:e, på informationen förklarar chefen att de som har brev på sina arbetsplatser när de kommer tillbaka från mötet tyvärr kommer behöva sägas upp för att stabilisera företaget, hur många som sägs upp är beroende på antalet spelare, 1 får stanna per påbörjat tretal spelare är en god regel, de som lyckas bäst med ett POS-slag (POS + T6) blir kvar, lyckas två lika bra och bara en av dem kan stanna kvar så stannar den med högst MAN.

### Annat Jobb

Varje dag man försöker ägna en del av sin tid åt att söka jobb på andra företag slår man ett Svårt KON- slag. Lyckas det slaget innebär det att man får komma på intervju på ett annat företag, att klara av intervjun och verkligen få jobbet är ett MAN- slag med olika stor svårighetsgrad beroende på vad det är för jobb och om man kan tänkas vara kvalificerad. Är man desperat och söker jobb man är klart under kvalificerad för så slår man ett normalt KON- slag för att få komma på intervju och intervju är sällan svårare än ett normalt MAN- slag.

### Uttökning

Det finns naturligtvis möjligheter till att spelare spelar andra än de rent produktiva på sitt företag, receptionister, ekonomer etc men de är då utom ”tävlan” utan fokuserar på själva rollspelandet. Detta fungerar speciellt bra i mycket stora spelgrupper. Naturligtvis kan dessa personer också bli uppsagda men de konkurrerar på lite andra premisser.

Slutnot: konstruerat av Reidar Magnusson, med stort tack till mina arbetskamrater samt Scott Adams. skulle det i verkligheten finnas ett företag som heter CrashIT så lägg ner och skäms ! Detta bidrag skulle egentligen lämnats in föregående år men den regel som gjorde det omöjligt har till i år strukits.

# DOT.COM

*Det är måndagen den 6:e mars 2000, klockan är nio och det ultracoola bolaget CrashIT har morgonmöte. Du är en av deras högst uppskattade anställda, visserligen tjänar du bara 18 000 i månaden men du har ju optioner i företaget som du kan lösa in 2003 och sedan behöver du inte bekymra dig mer i ditt liv. Branschen är ju på ständigt uppgående så vad kan gå fel? Det har aldrig funnits någon anledning att spara något eller gå med i A-kassan för tillvaron kan inte bli mycket tryggare, eller ?*



### Skapa din datanörd

Tänk igenom vad för typ av datanörd du vill spela, vad har han/hon för tönfuga hobbies etc. Spellekniskt består din nörd av bara fem värden, på fem egenskaper, dessa är:

Alla spelare har tjuvo poäng att fördela ut på dessa egenskaper, två av dem är värdet offentligt på de andra tre är värdet dolt för de andra spelarna även om de kan lista ut ungefär vad spelaren har för värden baserat på de offentliga men inte exakt eller vilken fördelning de har.

**Status** STA Offentligt: visar vilken status din nörd har bland de arbetskamrater som inte spelas av spelare, dvs hur populär personen är.

**Position** POS Offentligt: visar vilken position din nörd har i formell mening på företaget enligt nedan:

POS	Flashiga engelska titlarna översatta	
3	Fast anställd	Gruppledare
9	Enhetschef	Sitter i ledningsgruppen

**Manipulation** MAN Dolt: Förmågan att manipulera omgivning i din egen riktning, egenskapen kan även användas för att omdirigera arbete om man t ex är satt att arbeta på ett projekt för att slippa göra det, för självklart utför din datanörd *aldrig* något arbete.

**Kontakter** KON Dolt: Kontakter utanför företaget på andra företag men även i verkligheten, kontakter med verkligheten kräver dock minst värde 6

**Sabotage** SAB Dolt: Se till så att saker och ting går fel för att försämma andras position under spelets gång, misslyckas ett SAB-slag med 3 eller mer kan man spåra det tillbaka till din datanörd, dvs detta kan vara farligt men även mycket effektivt.

### Tämningslag

Spelredaren bestämmer vilken svårighetsgrad alla slag har om den inte nämns i reglerna, man slår en T6 lägger till värdet i aktuell egenskap så kall. man minst komma upp i värdet för svårighetsgraden för att handlingen skall lyckas, överskrider man det värde man behöver med tre så har man lyckats mycket väl, vilket omgivningen mycket väl kan märka både på gott och på ont.

Lätt	6	Normalt	9
Svårt	12	Mkt Svårt	15

Varie kampanj, som i det här fallet säkerligen kan ta ett spelmöte, kallas för en IT-bubbla, de fasta punkterna är alltid desamma i den men spelet kommer nog att skilja sig åt för varje gång man spelar om bubblan, då detta är ett historiskt spel så finns det vissa saker man inte kan ändra på, vad vore Karl XII utan sina ubåtsarmador ?

Detta rollspel har något som de flesta andra rollspel inte har, vinnare ! en, flera eller ingen men även förlorare! Helst många.

Vinnare är de som har ett jobb måndagen den 20 mars 2000, på samma firma eller på en annan förr eller senare dömd firma.

### Spelet

Självva rollspelet sker på ett lite mer strikt sätt än i normala fall, man rollspelar möten och tiden emellan dem, personer som är engagerade i projekt kommer att ha lite mindre handlingsutrymme max tre tämningslag per dag (nej det finns ingen logik i detta, men det är helt i linje med den historiska epok som spelet försöker skildra)..

Handlingar i spelet som bedöms kräva tämnings slag sker mot lämplig förmåga MAN SAB STA eller KON efter spelledarens godtycke.

### Projekt

Per it- bubbla har företaget (antalet spelare som inleder krashen delat med två plus ett) projekt igång. Vem som jobbar med vad rollspelas under morgonmöter måndagen den 6:e, ett projekts värden är ej kända förrän det har sjosatts. Naturligtvis blir ett projekt aldrig klart under en it- bubbla gång.

Ger -1 till +3 på POS för de som jobbar på det, Ger -3 till +1 på MAN för de som jobbar på det (en stor del av energin måste läggas ner på att "sköta" jobbet). Vissa sällsynta projekt kan även ge +1 i KON eller +1 STA för de som jobbar på det.

Saboterar ett projekt så påverkar det negativt alla som jobbar på det men kanske olika mycket beroende på resultatet av ett MAN-slag samt rollspel.

### Börsen i New York har öppnat

Förstrött går folk förbi tvn som står på i kafferummet vid fyraitiden på eftermiddagen, förvånat mummel hörs när man ser hur Nasdaq och New York öppnar, CNNs ekonomireporter berättar att Intel, Microsoft och Cisco gått oväntat svagt och som betydelsefulla aktörer dragit med sig övriga marknaden.

Jaja, en tillfälligt svacka, nu kan det ju bara gå .... Utför .....



# Duccaneers

## Bakgrund

Så länge ankorna kan minnas har de levt på sina båtar i det stora havet som kallas Ankdammen där de i sina magnifika tremastade Gallejer med dubbla kanondäck och vridbara aktermorsare. Livet ombord på ett piratskepp är hårt och en piratankas liv är kort men intensivt, fyllt av svärdsstrider, klättrandes i höga master, barslagsmål och allt som hör piratlivet till.

Många piratankor reser runt i sitt piratskepp och rövar allt de kan komma över, medan andra har skaffat sig fribrev från en Guvernör och rövar endast i skydd av den lokala lagen. Det händer även att kaptenen ställer sitt skepp till förfogande för äventyrande ankor med stor pengabörs eller på eget bevåg bestämmer sig för att rädda en vacker ankdam som blivit bortrövad.

## Spanska Råttor

Piratankornas värsta motståndare är de Spanska Råttorna, som de gör sitt bästa för att göra livet surt för så fort de har möjlighet. Att de Spanska Råttorna även brukar segla omkring med guldlaster från Den Nya Världen är också en anledning till att äntra deras gallejer i tid och otid. På senare tid har råttorna dock blivit allt listigare och har lyckats hitta hemliga rut-ter som de forslar sitt guld på, varför piratankorna ofta får jobba hårdare på att leta fram ledtrådar till var de kan hitta skeppen.

## Barbesök

När piratankornas gallejer anlägger i en hamn och de får lite tid över från det hårda arbetet på skeppet brukar de flesta piratankor uppsöka närmaste liten burdusa pub för att dricka ett stop rom eller två och skryta om sina erövringar för vackra ankdamer. Oftare än inte brukar dessa besök leda till barslagsmål där piratankorna tar till vadhelst de kan hitta som tillhygge i striden.

I hörnen på dessa pubar brukar det ofta sitta mystiska mörkläddade män som säljer information om skepp som korsar farvattnen med värdefulla laster, fragment av kartor till gömda piratskatter. De brukar också kunna ha information om ökända pirater eller rättskipare till de piratankor som har en fjäder ogjord med någon och vill ända det med en envis på murkrönet av ett fort.

Det händer också att piratankorna på dessa små syltor får olika uppdrag då det är hit kaptenen utan besättning går för att rekrytera, såväl som uppdragsgivare också vägar sig hit i de fall då de behöver några som är mindre nogräknade med lagen att utföra något.

## Guvernören

I varje stad finns det en Guvernör som är lagen och styr och ställer över området och har fullt kommando över alla soldater som är anställda av staden för att försvara den mot avskum som Spanska Råttor och svarta piratankor. Eftersom Guvernörer är utsedda av hemlandets regent har de full kontroll och då det är svårt för regenten att hålla koll på vad som händer så är Guvernörerna ofta korrupta och inte mycket bättre än pirater själva. Om man utför någon tjänst åt en Guvernör eller gjort en insats för stadens säkerhet så händer det att Guvernören skänker gåvor till sjöankor. Dessa kan bestå av dubliner, juveler, smycken eller till och med ett landområde eller sin undersköna dotters hand i giftermål. För att kunna få det sista måste ankan dock ha en egen förmögenhet, en titel och ett landområde sedan tidigare.

## Fribrev

Piratankor som har samlat ihop tillräckligt mycket pengar har möjlighet att köpa fribrev av en Guvernör vilket ger dem möjlighet att röva i nationens namn. I och med detta är man inte längre efterlyst av nationens trupper. Att få fribrev är mycket dyrt och brukar ofta också innebära att en viss del av bytet ges till Guvernören. Dessutom får man endast röva från Spanska Råttor, andra pirater eller andra som nationen ligger i krig med. Ett fribrev kan även dras in utan förvarning och är på inget sätt en total garanti för att man ska klara sig från nationens trupper.

*Vindarna är gynnsamma för ankpiraterna och farten är god, solen skiner över ankdammens vidsträckt vatten så det gnistrar om det klarblå vattnet. Långt i fjärran skimtar en palmbevattad ö, men det är inte ditåt ankorna riktar sin uppmärksamhet, färskt vatten och andra förnödenheter är det sista i deras tankar för tillfället. I deras mörka ögon syns tydligt hur de väntar spånt på att få kasta sig över nästa byte; en av ankorna lägger sakta handen över den slitna kolven på sin flintlåspistol medan en annan sakta drar en fjäder över eggen på en välslipad sabel. Plötsligt ropar en anka från högst upp i mittenmasten "Rätt'o'hoj!" och pekar åt styrbord till, ankorna på däck riktar omedelbart sina blickar åt det utpekade hållet och ser snart de spanska råttornas guldgallej som de är ute efter. Sakta minskas avståndet mellan ankpiraternas gallej och den slöare guldfyllda gallejen och råttornas öde är oundvikligt.*

*Med ett öronbedövande dån avlossar ankpiraterna en bredsida mot råttornas gallej strax innan de styr in och lägger sig vid de spanska råttornas sida. Piratankornas stridskryck ljuder ut över dammen men lyckas inte helt dränka ljudet av återhakar som kastas över till det mindre skeppet för att låsa fast det vid ankpiraternas sida. En svartbefejdad anka med en dolk i näbben svingar sig vigt över relingarna och landar mjukt på sina platta ankfötter mitt på guldgallejen och kastar sig med ett kraxande skrik över närmaste besättningsrätta. Fjädrar ryker, ankor skränsar, svansar flyger och blodet rinner, men här lämnar vi våra ankor för den här gången.*

## Sjöstrider

Sjöstrider brukar ofta börja med att motståndarens skepp beskjuts med kanonerna, antingen genom att ladda dem med skrot och skjuta sönder seglen, eller genom att sikta på masterna, så att de blir sittande ankor i vattnet. Runda kanonkuler används för att skjuta hål strax under sjölinjen för att sänka skeppet. Några bredsidor som träffar brukar innebära att man vinner striden så tillvida att man själv inte blivit skadad allvarligt.

Efter att ett skepp har immobiliserats är det möjligt att äntra det vilket görs genom att skeppen fästs samman med återhakar som kastas över till det andra skeppets däck och låses fast. Därefter går det att hoppa över relingarna eller svinga sig över med rep för att börja sabelsvingande så att fjädrarna börjar ryka.

Rammningar är inte lika vanliga och kräver att det rammande skeppet har en stor metallkloss i fören som är spetsigt formad för att göra hål på fiendens skepp. Det gäller att med god fart köra in fören av skeppet i sidan av

fiendens skepp för att kunna göra ett så stort hål som möjligt och förhoppningsvis få skeppen att fastna i varandra så att de inte kan fly.

## Svarta piratankor

Havens värsta avskum, bortsett från de Spanska Råttorna förstås, brukar benämnas svarta piratankor på grund av sin svarta fjäderskrud. Dessa följer ingen piratanksheder och rövar och dödar utan hänsyn och är fruktade av alla, till och med vanliga piratankor. Många små anklingar brukar få höra hemska berättelser om svarta piratankor för att de lära sig att veta hut. Om man sänker ett skepp med svarta piratankor brukar man kunna bli rikligt belönad, men det är inte lätt då de är mästare på att slåss, både till sjöss och i närstrid. Inte sällan har de även stora och snabba båtar som är omöjliga att segla ikapp med så det krävs list och en stor ankstyrka för att klara av det.

## GALIB - Galna ankans labb i boet

Varje ankskepp med självaktning har anställt en GALIB som tillhandahåller dem med vapen och utrustning av olika slag. Han brukar ha ett rum i kajutan där han tillverkar krut, vapen, krokrokar och uppfinnar konstiga manickor. Det är även GALIB som lappar ihop skadade ankor och ger dem träben eller en krok när det skulle behövas, vilket brukar bli rätt ofta. GALIB tar betalt för sina tjänster och det kostar att köpa något av honom, vilket är hur han tjänar sitt uppehälle då han inte tar del av piraternas byten. Enligt piratankornas hederskodex är det även strikt förbjudet att skada GALIB på något sätt, brott mot det skulle straffas med kölhaling eller en tur på plankan. Hur GALIB får tillgång till alla prylar är det ingen som vet, men så länge han skaffar fram den utrustning som behövs är det ingen som ifrågasätter det. På något sätt verkar han även ha ett outtömligt förråd att ta ifrån, utan att någon någonsin märker att han för ombord någonting.

## Piratankors hederskodex

Alla piratankor, utom de svarta piratankorna, följer en hederskodex som ingen någonsin skulle kunna tänka sig att bryta mot, om inte stjärtfjädrarna riskerar att sveddas.

- 1 Varje anka måste lyda piratankornas kodex
- 2 Alla ankor har en röst i beslut och majoriteten bestämmer
- 3 En anka utses till kapten vid resans början
- 4 Skada aldrig en ankdam, en ankling eller ett ägg
- 5 GALIB är fredad
- 6 Att bedra den övriga besättningen eller bryta mot kodexen bestraffas som övriga i besättningen anser vara rättvist.
- 7 Alla får en del av bytet, förutom kaptenen och kvartersmästaren som får två delar. GALIB får ingen del i bytet.

## Legal information



<http://creativecommons.org/licenses/by-nd-nc/1.0/>

**Koncept:** Olle Johansson & Martin Fröjd

**Författare:** Olle Johansson

**Illustrationer:** Björn Härgestam

**Färgläggning:** Johan C. Brandstedt

**Design & Typografi:** David Hagman

**duck20-logotyp:** Stoffe Wiker

**Ovärderlig hjälp:** Martin Ackerfors & David Hagman

En produkt från Spelwebben: <http://www.spelwebben.se>

# duck20 Gaming System

## Skapa anka

Alla spelare spelar en anka och innan man börjar spela måste varje spelare som inte redan har en färdig anka skapa en ny anka. Det går till på följande sätt:

- 1 Fyll i Ankans namn på karaktärsbladet.
- 2 Fördela 100 poäng mellan Närstridsattack, Avståndsattack, Förflyttning, Skyddsvärde, Hälsa och Handlingsvärde. Inget värde får överstiga 30, ju högre ett värde är desto bättre.

## Egenskaper

Närstridsattack, Avståndsattack, Förflyttning, Skyddsvärde, Hälsa och Handlingsvärde.

## Närstridsattack

När en anka använder ett vapen av närstridstyp används detta värde för att räkna ut Attackvärdet.

## Avståndsattack

Avståndsvapen är vapen som används på håll och då används detta värde när Attackvärdet räknas ut.

## Förflyttning

Förflyttning är hur många decimeter ankan kan förflytta sig under en handling. Hur lång tid förflyttningen tar beror på vilken typ av förflyttning det är, se handlingslistan.

## Skyddsvärde

Detta är ett värde som visar hur duktig ankan är på att klara sig undan attacker, antingen genom ren tur, eller genom skicklighet i att undvika. Detta är ett passivt värde och utnyttjas bara när någon attackerar ankan för att veta hur

högt Attackvärdet måste vara för att ankan ska träffas.

## Hälsa

Detta värde är hur mycket stryk ankan tål innan den svimmar och sedermera dör.

## Handlingsvärde

Ett värde som avgör när deltagare i en strid får börja agera, ju högre desto bättre.

## Regler

### Attackera

När en anka gör en attack slår man en T20, lägger till sitt Attackvärde för den vapentyp man använder, lägger på vapnets Attackvärde och drar ifrån eventuellt Avståndsavdrag. Blir summan över offrets Skyddsvärde lyckas attacken. Man drar då ifrån så många poäng från offrets hälsa som attackerarens vapen har. För varje 10 poäng som Attackvärdet överstiger offrets Skyddsvärde ökas vapnets Skadevärde med 1 poäng.

### Skador och läkning

När en anka har kommit ner på eller under noll i hälsa svimmar den och kan inte göra något mer under denna strid. För ankan fler träffar utöver detta dör ankan. Efter striden återfår ankan 1 i Hälsa och kvicknar till igen. Efter äventyrets slut återfår alla ankor all sin hälsa. Det kan även finnas saker som återger hälsa till en anka, det står då beskrivet



hur många poäng hälsa som de återför till ankan. En anka kan aldrig få mer i hälsa än den har från början, om detta värde inte ökas på magisk väg.

## Handlingar

Alla handlingar som utförs har ett Handlingsvärde som adderas till karaktärens Aktuella Handlingsnivå. Det är alltid den anka som har den lägsta Aktuella Handlingsnivån som agerar och kan utföra en handling, om flera ankor har samma nivå sker dessas handlingar samtidigt. Vid attacker används alltid det Handlingsvärde som anges vid det vapen som ankan använder vid attacken, övriga handlingars Handlingsvärde finns i en separat tabell, om något som inte finns med på någon lista ska utföras är det upp till SL att avgöra vad som är ett lämpligt Handlingsvärde.

Vid början av en strid slår alla medverkande 1T20 och lägger till sitt handlingsvärde. Den spelare som för högst börjar med 0 i Aktuell Handlingsnivå. Övriga spelare får samma Aktuella Handlingsnivå som mellanskillnaden mellan sitt slag och den som börjar. Om någon överraskas i början av en strid så sätts dessas Aktuella Handlingsnivå till samma värde som de som överraskar har efter att den handling som gör att de blir upptäckta har utförts.

## Avståndsavdrag

Vid avståndsattacker blir det svårare att träffa ju längre bort offret står enligt följande:

- 0-20 meter ger Ingen modifikation
- 20-50 meter ger -5 på Attackvärdet
- 50-100 meter ger -10 på Attackvärdet
- 100-200 meter ger -20 på Attackvärdet

## Äventyrsuppslag

### Inta Anktemplet

Hitta och inta det väl försvarade Anktemplet med alla dess historiska skatter och drivor av gulddubliner!

### Kidnappa ankjungfrun

Den lokala guvernörens dotter har precis gift sig, kidnappa henne och kräv en kista med gulddubliner!

### Skattjakt

Efter många äventyr på de sju haven har ni kommit över flera olika kartor som tillsammans tydligt märker ut den omtalade och svårhittade Skattkamarön!

## Handlingslista

Handling	Handlingsvärde
Gå	3
Springa	2
Spurta	1
Smyga	3
Krypa	3
Klättra	4
Hoppa långt	2
Hoppa högt	2
Gräva	5
Dricka	1
Dyrka upp lås	2
Ro	5
Fira segel	2
Kasta Änterhake	1
Svinga över reling	2
Dyka	4
Simma	3

## Vapen & Utrustning

(Pris visas i gulddubliner och vikt i antal fjädrar.)

Objekt	Attackvärde	Handlingsvärde	Pris	Vikt
Dolk	5	1	12	5
Florett	9	1	14	4
Sabel	10	1	10	5
Flintläspistol	10	2	12	5
Musköt	15	3	20	8
Kanon, kanonkula	30	8	120	50
Kanon, skrot	25	8	110	50
Slunga	7	1	4	2
Pilbåge	8	2	8	3
Armborst	13	3	15	6
Krok	5	1	10	3
Träben	5	1	15	4
Glödande stål	7	1	0	5
Pall	9	1	3	5
Bord	13	5	20	15
Mugg	3	1	1	2
Flaska	4	1	2	2
Trasig flaska	6	1	1	1
Tunna	16	5	40	50
Liten tunna	12	3	25	25
Tunna	16	5	40	50
Rep (10 meter)	8	3	10	10
Ära	12	3	8	10
Hink	8	2	5	2
Kista	10	3	10	5
Säck med guld	20	4	101	30
Säck utan guld	5	1	1	2
Skattikarta	0	1	100	1
Kropp	10	4	0	5
Planka	5	2	3	5
Planka med spik	7	2	4	6
Krutdärk	20	4	30	25
Fjäder	1	1	0	1





# Duccaners

(Desertör)

Namn

Närstrid 10 25 Avståndsstrid

Skydd 15 15 Hälsa

Förflyttning 15 20 Handling

Utrustning

Öld

Beskrivning

En desertöranka har tidigare arbetat som soldat men har av någon anledning lämnat armén och har slagit sig i lag med pirater.

# Duccaners

(Matros)

Namn

Närstrid 15 10 Avståndsstrid

Skydd 15 20 Hälsa

Förflyttning 20 20 Handling

Utrustning

Öld

Beskrivning

De flesta ankiprater är egentligen vanliga matrosar som av en eller annan anledning tagit tjänstgöring på ett piratskepp. Kanske för att de försöker hålla sig undan från rättvisan eller för att de hoppas kunna tjäna fler gulddubbar.

# Duccaners

(Kapten)

Namn

Närstrid 10 15 Avståndsstrid

Skydd 15 15 Hälsa

Förflyttning 15 30 Handling

Utrustning

Öld

Beskrivning

På varje skepp finns det en kapten som styr och ställer på båten, de är handlingskraftiga, men ofta sämre på att slåss då de helst låter fotfolket stå för striden.

# Duccaners

(Kock)

Namn

Närstrid 15 10 Avståndsstrid

Skydd 15 25 Hälsa

Förflyttning 15 20 Handling

Utrustning

Öld

Beskrivning

Utan kocken skulle ankorna inte klara sig länge, det måste finnas någon som kan få den usla maten att smaka bra. Kocken brukar även vara duktig på att veva med slevan.

# Duccaners

(Ärrad Ankiprat)

Namn

Närstrid 25 20 Avståndsstrid

Skydd 15 15 Hälsa

Förflyttning 10 15 Handling

Utrustning

Öld

Beskrivning

Ärrade ankiprater har levt på haven så länge de kan minnas, vilket ofta inte är länge då deras minne är lidligt av all rom de dricker, och är ofta mycket duktiga på att slåss.

# Duccaners

(Gröngöling)

Namn

Närstrid 10 10 Avståndsstrid

Skydd 20 20 Hälsa

Förflyttning 30 10 Handling

Utrustning

Öld

Beskrivning

Gröngölingar är helt nya på haven och har ofta inte lärt sig slåss så bra än, men då de ofta är unga har de mycket spring i benen och har god hälsa.

# Ducrafferg

Namn

Närstrid

Avståndsstrid

Skydd

Hälsa

Förflyttning

Handling

Utrustning

Öalo

# Ducrafferg

Namn

Närstrid

Avståndsstrid

Skydd

Hälsa

Förflyttning

Handling

Utrustning

Öalo

# Ducrafferg

Namn

Närstrid

Avståndsstrid

Skydd

Hälsa

Förflyttning

Handling

Utrustning

Öalo

# Ducrafferg

Namn

Närstrid

Avståndsstrid

Skydd

Hälsa

Förflyttning

Handling

Utrustning

Öalo

# Ducrafferg

Namn

Närstrid

Avståndsstrid

Skydd

Hälsa

Förflyttning

Handling

Utrustning

Öalo

# Ducrafferg

Namn

Närstrid

Avståndsstrid

Skydd

Hälsa

Förflyttning

Handling

Utrustning

Öalo



Det du håller i handen är ett **Grymt Innovativt Roligt Litet Spell!** Dessa rollspel, som samlas under förkortningen **GIRLS**, är kompletta och står för sig själva, men är också kompatibla med varandra. Man kan spela vart och ett av dem för sig, eller blanda friskt med rollpersoner från alla GIRLS-spel i samma kampanj. Samtliga GIRLS-spel använder regelsystemet **KYSS**, mest känt från rollspelet **Playelf**, och handlar om övernaturliga tonårstjejer av en eller annan sort.

**Ett Himla Liv** är det första spelet i GIRLS-serien. I denna lättsamma spel i den episka sagan tar spelarna rollen av änglar som skickats ner till jorden för att få en vettig skolgång. Naturligtvis är livet som ängel inte helt lätt: killar, dejter, tjejsnack, läxor, nationella prov, studenthemmets föreståndarinna, otäcka demoner, partyn, klasskamrater, Hin Håles underhuggare och annat trubbel väntar runt om varje hörn.

För att inte tala om hur man gömmer undan änglavingar med vingspann på två meter i omklädningsrummet på gympan...

Du behöver en helt vanlig sexsidig tärning för att spela **Ett Himla Liv** eller de andra spelen i GIRLS-serien.



# GIRLS



## DET EVIGA KRIGET

Sedan urminnes tider har Det eviga kriget rasat mellan olika mäktiga raser i Vintergatan. Raserna är mäktiga och kraftfulla, och många mindre utvecklade samhällen har betraktat dem som gudar, demoner och änglar.

På grund av kriget så har deras hemvärldar aldrig varit helt säkra, och för att skydda sina barn så skickas de från hemvärldarna till vissa neutrala och primitiva världar för att växa upp i säkerhet där. De behöver knappast vara oroliga - de tillfälliga fostervärldarna är så primitiva att inte ens deras mest avancerade vapen kan skada barnen, och ingen fiende skulle våga ge sig på dessa världar, eftersom hämnden för att ge sig på barnen skulle vara förödande.

Det här spelet handlar om en av dessa världar, en out-sägligt tråkigt planet kallad Jorden, och några av de barn som skickats dit av en av parterna: änglar.

"Änglarna" ifråga är utomjordiska varelser som ser ut som vanliga människor med ett par fjäderklädda vingar på ryggen. Änglar har två kroppsliga former. I normalformen så är vingarna så små att de kan gömmas under vanliga kläder. I den förvandlade formen så är vingspannet mellan två och tio meter (detta kan ändras efter behov), och ängeln är klädd i vita tygslöjor. Vingarna kan inte gömmas. Om vingarna är stora så kan de användas för att flyga, men de är då otympliga inomhus. Förvandlingen mellan formerna omfattar alltid en imponerande ljusshow och en kort stunds nakenhet då ängeln och dennes kläder förvandlas.

## SKAPA ROLLPERSONER

**Namn:** Änglar har bara ett namn, och det slutar alltid på "-el". Eller, ja, kanske inte *alltid*, men ofta.

**Ålder och kön:** Rollpersoner i detta spel är alltid i tonåren och alltid kvinnor. Inga undantag, inte ens chibi-änglar.

**Erfarenhet:** En rollperson börjar med 50 erfarenhetspoäng.

**Spiritus:** En rollperson får 10 poäng maximal Spiritus gratis. Det går att skaffa mer, men man kan inte "sälja" maximal Spiritus. En poäng maximal Spiritus kostar två erfarenhetspoäng.

**Gåvor:** Spelaren får köpa gåvor åt sin rollperson för erfarenhetspoängen.

**Färdigheter:** En spelare får köpa färdigheter åt sin rollperson. Det kostar en erfarenhetspoäng per poäng i färdigheten man vill ha.

**Flammande svärd:** Ängeln kan dra ett svärd av himmelsk eld ur tomma intet. Det fungerar som ett vanligt svärd men är magiskt. (20/3)

**Guds hand:** Ängeln kan flytta saker utan att röra vid dem. Ängeln måste se föremålet. (10/2)

**Dånande röst:** Ängeln kan ta i så att hennes röst kan höras över allt möjligt buller, inklusive en Motörhead-konsert. (5/1)

**Josuas basuner:** Genom att spela med valfritt instrument med mycket tryck (bleckblås eller elgura till exempel) så kan ängeln skaka om grunden på vilket hus som helst. Håller man på tillräckligt länge så rasar huset. (10/2)

**Nimrods pilbåge:** Ängeln kan ta fram en pilbåge ur tomma intet. Den fungerar som en vanlig pilbåge men är magisk. (20/3)

**Johannes uppenbarelser:** Ängeln kan förutsäga framtiden. Förutsägelsen är alltid luddig men pompös. (5/1)

**Guds vrede:** Ängeln kan bli redigt förbannad och får då en extra skadeförändring på +5. (20/3)

**Trons sköld:** Ängeln kan ta fram en sköld ur tomma intet. Den fungerar som en sköld med +5 i försvarsmodifieration. (10/2)

**Själs spegel:** Ängeln kan se vad en person känner och huruvida personen ljuger eller inte. (5/1)

## FÄRDIGHETER

Här nedan finns en lista på egenskaper. I den mån som de behöver en extra förklaring så kommer den efteråt. Det går att hitta på fler färdigheter om man saknar dem.

**Döda:** Omfattar allt dödligt våld i närstrid.

**Envishet:** Lyckas man med ett slag för Envishet så får man slå igen för en färdighet som man misslyckades med tidigare. Svårigheten för Envishet är samma som för den färdighet som man misslyckades med, plus fem för varje försök.

**Flyga**

**Förföra\*:** Att med sexuella lockmedel övertala någon att göra som man vill.

**Försvara sig**

**Idrott:** Diverse fysiska aktiviteter, springa, hoppa, klättra och liknande.

**Leta**

**Musik:** Att framföra musik med olika instrument. Änglar kan alltid sjunga och spela harpa även utan denna färdighet och använder sin Spiritus utan att Spiritus sjunker.

**Framföra fordon**

## STUDENTHEMMET

Varje spelgrupp centreras kring ett studenthem där rollpersonerna bor. Självklart så tillåts bara flickor på hemmet.

Spelarna uppmanas att beskriva hur studenthemmet ser ut och vad som finns där. Det är bra om det ritas en karta på studenthemmet också, och de måste vara överens om vad som ska finnas där. De bör få rätt stor frihet till detta, så länge som de håller sig till vad världslig förmåga möjliggör och vad som är tillåtet enligt lag. Med andra ord, gärna stall, badbassäng, bibliotek, gym, och fullt utrustat kök, men inga vapenlager, lager med himmelska artefakter eller bibliotek med heliga skrifter.

Spelledarens bidrag till studenthemmet är en föreståndarinna, som ser till att rollpersonerna får mat i sig, lägger sig i anständig tid, gör läxorna och inte strular med pojkar.

## SPELVÄRDEN

Det finns tre sorters spelvärden som en ängel kan ha: Spiritus, Gåvor och Färdigheter.

### SPIRITUS

Spiritus är vad som driver en ängel och ger henne de krafter som hon har. Spiritus kan spenderas frivilligt, förloras ofrivilligt, och kan även återvinnas om omständigheterna är de rätta. Skulle Spiritus någonsin ta slut så kommer ängeln att vara lika begränsad som vanliga dödliga, om inte till och med mer begränsade eftersom änglar sällan har de färdigheter som dödliga finner som helt naturliga.

Det finns två värden på Spiritus, nuvarande Spiritus och maximal Spiritus. Nuvarande Spiritus är så mycket som ängeln har just nu, och maximal Spiritus är så mycket som ängeln kan ha totalt. Spiritus ska användas så står det uttryckligen att maximal Spiritus ska användas, annars avses nuvarande Spiritus.

### GÅVOR

Samtliga gåvor kan endast användas i förvandlad form. Efter varje gåva finns två siffror inom parentes. Den första är hur många erfarenhetspoäng som går åt till att skaffa gåvan, och den andra är hur många poäng nuvarande Spiritus det kostar att aktivera den. När gåvan aktiveras så varar den till dess att man återgår till oförvandlad form, tills den deaktiveras eller tills Spiritus tar slut.

**Kunna saker:** Lyckas man med ett slag för färdigheten så kommer man ihåg något bra.

**Poppa:** Man poppar till musik och man poppar på fester och klubbar. Ju bättre man är på att poppa desto mer inne är man.

**Skjuta:** Användandet av pilbåge, armborst och liknande saker på ett offensivt sätt mot mål på avstånd.

**Sno saker\*:** Att omfördela saker till sig själv utan den riktige ägarens vetskap.

**Språk:** Ju högre värde man har desto fler språk kan man hantera och desto bättre hanterar man dem.

**Supa**

**Tänka:** Lyckas man med ett slag för färdigheten kommer man på något bra.

**Tåla Stryk**

**Våld:** Samma sak som Döda fast utan dödandet.

**Övertala:** Inklusive att smöra sig till bättre betyg eller bortförklara sen ankomst.

\* Får inte innehåvas av änglar (fast om ingen ser, så...)

## HUR MAN GÖR

Det finns två sätt att göra något, det himmelska sättet och det världsliga sättet. Det världsliga sättet är sättet som alla dödliga gör saker på - de anstränger sig och gör något med sin hjärna och/eller sin kropp. Det är änglar inte så vana vid, så de är ofta sämre på det än dödliga. Det himmelska sättet är att kanalisera sin Spiritus.

## VANLIGA HANDLINGAR

När man gör något så försöker man antingen att göra så bra ifrån sig som möjligt, eller så försöker man lösa en viss uppgift, eller så tävlar två personer. Det första kan till exempel vara att man försöker få så bra resultat som möjligt på ett matteprov, det andra kan vara att få godkänt på matteprovet, och det tredje kan vara att få bättre resultat än ärkerivalen i klassen.

I samtliga fall så slår man en tärning en, två eller tre gånger och summerar ihop. Hur många gånger man slår tärningen beror på hur bra man beskriver sin handling. En välbeskriven handling gör att man får summera tre slag, medan man bara får slå en gång om man beskriver oinspirerat och slentrianmässigt.

Spelledaren slår för sina spelledarpersoner. Antalet gånger som spelledaren ska slå beror på vilken sorts

person det är. Är det en statist slår man en gång, är det en underhuggare med namn summerar man två slag, och är det en viktig skurk så summerar man tre slag.

**Göra bra ifrån sig (enkelt slag):** Slå tärningar och lägg till värdet på en färdighet. Ju högre desto bättre är det.

**Lösa en viss uppgift (svårighetsslag):** Slå tärningar och lägg till värdet på en färdighet. Blir summan högre än en svårighet så löser man uppgiften.

**Göra bättre än någon annan (motståndsslag):** Båda personerna slår tärningar och lägger till värdet på en färdighet till sina respektive slag. Den som får högst summa vinner.

Svårighet	Motstånd	Resultat
5	Aplätt	Det gick rätt dåligt
10	Enkelt	Det kunde gått bättre
15	Utmanande	Det gick bra
20	Klurigt	Det gick riktigt bra
25	Svårt	Det gick fantastiskt!
35	Snudd på omöjligt	Hur i (beep) gjorde du det där?

Om man inte har en färdighet så finns det två möjligheter. Antingen kan man använda den otränad (dvs med värdet 0) eller så kan man inte använda den alls. Vilket fall som gäller beror mycket på vilken färdighet det är och vilken situation det är. Det går inte att laga en TV om man saknar rätt färdighet, men man behöver inte ha rätt färdighet för att hoppa höjdhopp.

Vill en ängel göra något på det himmelska sättet så används ängelns Spiritus istället för en färdighet, men i och med det så förlorar ängeln ett poäng Spiritus. En ängel behöver aldrig ha färdigheten om Spiritus används.

#### VÄLDSAMMA HANDLINGAR

Väldsamheter sker i rundor som omfattar fyra moment.

**Deklaration:** Alla involverade bestämmer vad de vill att deras rollpersoner ska göra (det vill säga vem de vill anfalla och hur). Om spelledaren är inblandad så bestämmer han vad hans spelardarpersoner ska göra. Därefter talar man om det i tur och ordning. Spela schysst - ändra inte

- Om det är en **odödlig** som skadas med **mundana medel** (tåg, pistolkulor, vanliga svärd et cetera), så förlorar den odödliga en poäng Spiritus.
- Om det är en **odödlig** som skadas med **övernaturliga medel** (heliga svärd, magi, blixtr, varulvsklor et cetera), så drar man av det modifierade försvarsslaget från det modifierade anfallsslaget. Resultatet är så mycket Spiritus som den odödliga förlorar.
- **Oavsett vad en dödlig skadas med** så drar man av det modifierade försvarsslaget från det modifierade anfallsslaget. Resultatet är så mycket Kroppspoäng som den dödliga förlorar.

Försvaren är...	Vapnet är...	Försvaren förlorar...
Odödlig	Normalt	1 poäng Spiritus
Odödlig	Övernaturligt	[Mod.Anfall - Mod.Försvar] Spiritus
Dödlig	Vad som helst	[Mod.Anfall - Mod.Försvar] Kroppspoäng

#### EXTRASKADEREGLER

Om en odödlig utsätts för ett lyckat anfall och det modifierade anfallsslaget är större än 10, men fortfarande mindre än det modifierade försvarsslaget, så måste försvaren slå ett slag mot Tåla stryk med en svårighet på 10. Om slaget misslyckas så kastas försvaren bakåt lika många meter som det modifierade anfallsslaget minus 10. Finns det något i vägen så går det sönder. Försvaren tar ingen extra skada av det, men det ser coolt ut.

Om en dödlig förlorar mer skada i en och samma smäll än dennes Halvdödnivå så blir den dödliga medvetlös på grund av smällen.

Om en dödligs nuvarande kroppspoäng sjunker under Halvdödnivån så är denne... tja, halvdöd, och alla svårigheter ökar med 5.

#### DÖDLIGA OCH SKADOR

Dödliga har tre värden att hålla reda på: maximal Kroppspoäng, nuvarande Kroppspoäng och Halvdödnivån.

- **Maximal Kroppspoäng** fungerar som maximal Spiritus - man kan inte ha fler Kroppspoäng än så.

på vad du vill att din rollperson ska göra efter att du har hört vad de andra personerna gör.

**Indelning:** Dela nu in fajten i små självständiga sektioner. En självständig sektion är den minsta grupp personer som inte påverkar någon annan. Gå sedan igenom alla sektioner en efter en.

**Turordning:** Alla involverade i en sektion slår ett slag för turordning. Detta består av ett enkelt slag för lämplig färdighet. Den med högst turordning gör något först, därefter den med näst högst, och så vidare. När sektionen är klar så går man vidare till nästa sektion och gör samma sak där.

**Anfall och försvar:** Den som gör något slår ett anfallsslag. Målet med anfallsslaget slår ett försvarsslag. Dessa är motståndsslag. Om anfallaren vinner motståndsslaget så kan försvaren bli skadad. Beräkna då skada.

Upprepas varje runda tills fajten är slut	Deklaration		Anfall
	Indelning	Turordning	
	Upprepas per sektion tills alla sektioner är behandlade.	Upprepas i turordning tills alla i sektionen har gjort ett anfall. Gå då vidare till nästa sektion.	Försvar
			Skada

#### DEKLARATION

I deklARATIONEN kan man inte bara förklara vem man anfaller. Man kan även beskriva hur.

**"Jag sopar till honom":** Ett helt normalt oinspirerat vanligt anfall. Inga modifierationer.

**"Jag straffar den eländige syndaren med mitt flammande svärd!":** Rollpersonen tar i ända från tårna. Spelaren måste förklara exakt vilken teknik han använder (nej, det finns inga regler för tekniker, så hitta på ett bra namn). Om de

- **Nuvarande Kroppspoäng** är hur bra den dödliga mår just nu. Om denna mängd rasar ner till noll så dör den dödliga.
- **Halvdödnivån** är lika med maximal Kroppspoäng delat med två (avrunda neråt). Om nuvarande Kroppspoäng är mindre än detta så är personen halvdöd.

#### LÄKNING

Dödliga läker en kroppspoäng om dagen. Änglar "läker" en poäng Spiritus per timme som de ber.

#### VAPENLISTA

Dessa vapen är normalt inte magiska.

Vapen.....	Skadeförändring
Örfil eller puss.....	0
Andra obehäpnade angrepp.....	+1
Kniv, tentakel.....	+2
Skolbänk, baseballträ.....	+3
Trästäv, piska.....	+4
Svärd, spjut.....	+5
Pilbåge.....	+6
Pistol, k-pist.....	+7
Gevär, kulspruta.....	+8
Buss.....	+9
Granatgevär.....	+10
Bomb.....	+11

#### SKYDDSLISTA

Skydd.....	Skyddsförändring
Skottsäker väst.....	+5
Sköld.....	+2

#### KAMPANJREGLER

**Ett himla liv** spelas lämpligen i avsnitt. Varje avsnitt är ett äventyr som bör vara avslutat på ett spelpass på tre till fem timmar. Om äventyret tar längre tid än så, så är det ett dubbelavsnitt.

#### BLI BÄTTRE

Ett typiskt avslutat avsnitt ger varje deltagare en till tre erfarenhetspoäng. Erfarenhetspoäng kan läggas på hög eller spenderas. Dessa kan användas för att öka maximal



klARATIONEN duger för en specialattack så får rollpersonen -10 på turordningen men +10 i skadeförändring.

**"Smisk!":** Rollpersonen gör ett så snabbt anfall som möjligt. +10 på turordningen, och -10 i skadeförändring.

**"Puss!":** Rollpersonen avbryter den andre. Ingen modifiering på turordning, men om avbrottet inträffar före den andres anfall (dvs rollpersonen har högre turordning) och anfaller lyckas så får försvaren inte göra sitt anfall, men får ingen skada.

#### SMÄRTA

Änglar är odödliga! Det innebär att en ängel kan överleva att bli skjuten i huvudet, mosad av stridsvagnar och till och med atombombad, och ändå överleva. Skulle en odödligs Spiritus sjunka under noll så dras det värdet av från alla slag som den odödliga gör och de har hur ont som helst, men utöver det så kan hon fortfarande agera.

Dödliga har det värre. Om deras Kroppspoäng tar slut så dör de.

#### STRYK

Om man ger någon stryk så ska man lägga på alla användbara skadeförändringar på anfallsslaget. Lägg på alla användbara försvarsm modifierationer på försvarsslaget. Om det modifierade anfallsslaget är **högre** än det modifierade försvarsslaget så får försvaren ont. Följ då någon av nedanstående procedurer:

Spiritus, öka eller lära sig en färdighet, eller skaffa en ny gåva. En poäng färdighet kostar en erfarenhetspoäng, och en poäng maximal Spiritus kostar två erfarenhetspoäng. Kostnaden för gåvor listas vid dessa.

#### SPELLEDARPERSONER OCH MONSTER

Här nedan är några exempel på spelledarpersoner och monster som man kan drabbas av.

#### KLASSKAMRAT

**Kroppspoäng:** 10

**Färdigheter:** Poppa 10, Kunna saker 5, Tänka 2, Förföra 5, Tåla stryk 3.

#### FÖRESTÄNDARINNA

**Kroppspoäng:** 15

**Färdigheter:** Envishet 15, Leta 15, Våld 5, Övertala 10

#### HEMLIG AGENT

**Kroppspoäng:** 20

**Färdigheter:** Poppa 10, Kunna saker 10, Tänka 10, Förföra 10, Tåla stryk 10, Döda 15, Våld 10, Framföra fordon 15.

**Prylar:** Pistol, häftig bil med katapultstol, raketer, kulsprutor, oljespridare och spikar.

#### BIMBODEMON

**Spiritus:** 20

**Färdigheter:** Poppa 10, Kunna saker 2, Förföra 15, Våld 10, Tåla stryk 3.

**Prylar:** Magisk piska

#### MOPPEDEMON

**Spiritus:** 20

**Färdigheter:** Poppa 10, framföra fordon 2, Förföra 15, Våld 5, Döda 5, Tåla stryk 3.

**Prylar:** Moppe eller motorcykel, magiskt svärd

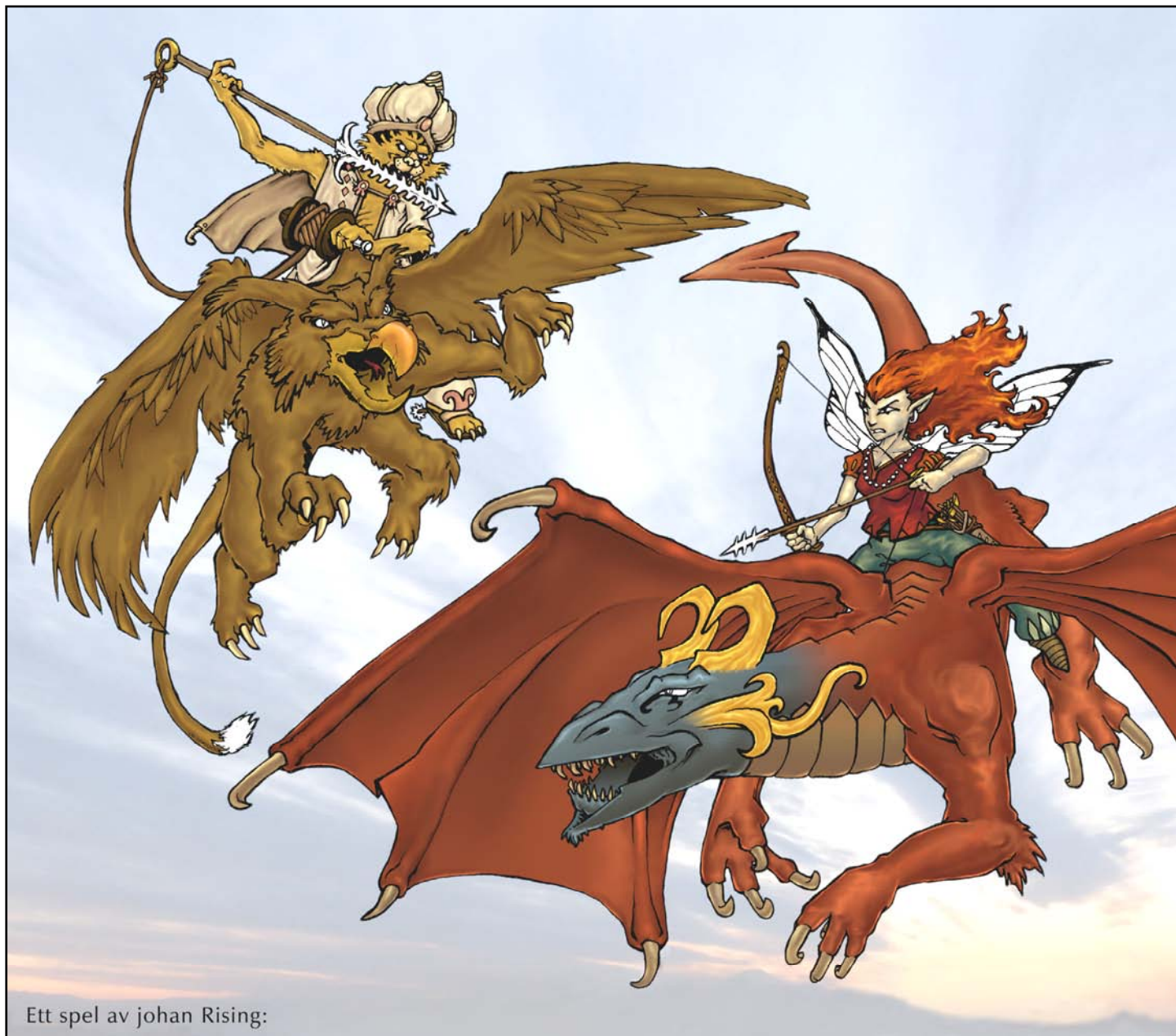
#### LORD NAUGHTIUS, TENTAKELMONSTER

**Spiritus:** 40

**Färdigheter:** Våld 15, Döda 15, Tåla stryk 10

**Prylar:** 8 magiska tentakler





Ett spel av johan Rising:

## ❧ Flux: Vindarnas Slagfält ❧

Välkommen till en värld som har spunnits fram av mystik och magi! Se! På de blomstrande högländerna står anfolkets skimrande slott och högresta citadell såsom monument över imperiets storhet och framgångar, och bland de vildvuxna djunglerna ruvar ännu ruinerna efter apfolkets en gång så stolta civilisation. I de stillsamma sumpmarkerna kan man finna ödlefolkets hemliga fort och laboratorium, och bland de trolska mörkerlundarna gömmer sig vilda älvor bland brunryggar och andra småtroll. Kring kusternas saltstänkta klippor ligger kattfolkets förfallna hamnstäder som ett tecken på hur hela deras aristokrati sakta håller på att själv dö, och långt ute bland de öde stenöknarna så rör sig imparnas otaliga karavaner bland stenätarnas grottor och knyttens svarta torn och borgar. Över denna värld kan man stundtals skymta ett mystiskt luftskepp som ljudlöst kryssar högt uppe bland de fjäderlätta molnen. Det är Arken.

Ingen vet vilka som byggde Arken eller hur den kan trotsa tyngdlagen. Den enda vägen ner till skeppets maskinrum har förseglats med en stor kvadratisk plåt i stridsmässing på vilken det inristats "varning" på världens alla kända språk. Sen urminnes tider har det på Arken funnits en institution som strävar efter att kartlägga världen och medla mellan dess olika krigsmakter. Arken fungerar som en skola där vem som helst kan söka inträde, och vars elever sedan får delta i fredssamtal eller exekutioner i okända delar av världen. Arken har också en armé som alltid är beredd att representera skolans ideal på slagfältet, då man tyvärr kan tvingas att ta till väpnad kamp för att undvika folkmord och katastrofer som inte medling eller samtal kunnat råda bot på. Arken är sannerligen en krigsmakt att frukta i

sådana lägen, då luftskeppet förfogar över några av världens skickligaste strateger samt förstklassiga rustningar, vapen och belägringsmaskiner. Mest av allt förlitar sig Arken dock på sitt mytomspunna luftvapen, vars främsta spjutspets består av dess många drakryttarinnor.

Det här rollspelet skiljer sig kanske något från traditionella rollspel, då handlingen inte kretsar kring konventionella äventyr. Allt upptäckande, medlande, intrigerande och alla spännande uppdrag man kan få uppleva nere på planetens yta; det kommer nämligen rollspelet Flux att handla om. I det här rollspelet så får rollpersonerna istället ta vid där dessa uppdrag har misslyckats eller varit förgäves: Det här rollspelet handlar om krig. Spelarna kommer att axla rollen såsom strateger, befälhavare och de viktigaste enheterna i luftens kavalleri. För att inte spelet skall urarta till en fattigmansversion av tabletop så är det viktigt att livet mellan slagen skildras med samma respekt som när enheterna väl dragit ut i strid. Bland arkens luftfryttare finns ett stort utrymme för inre konflikter, romanser, maktkamper, rivalitet och vänskap utöver det vanliga. Samtidigt är Arken mån om att inte förvandla någon av sina elever till desillusionerade krigsmaskiner utan medkänsla eller förmåga att ifrågasätta order. Lärarna på Arken menar att ingen har rätt att hålla i ett dödsbringande vapen om hon inte först älskar och respekterar livet. Därför tummas det ytterst ogärna på livets goda: Att man anordnar baler, bollspelsturneringar, lekar, fester och högtider är ett lika självklart och nödvändigt arbete för de stridandes skull såsom att ransonera mat och att erbjuda sjukvård åt de sårade. Det finns ett stort utrymme för social interaktion mellan striderna.

## ☞ *Luftens Riddare:* ☞

### **Drakar (Tålighet=1, Skada=3, Duellstyrka=4)**

Det finns tre sorters luftburna drakar i världen; Skimmervingar, Eldstungor och Nidbestar. Skimmervingar är magiska, eleganta drakar som skapats ur månstoft och de är mycket intelligenta. De kan inte tämjäs, men låter sig ofta användas som riddjur genom olika former av dyrköpta avtal. Således är det främst extremt rika alvprinsessor och ankflickor med förmögna föräldrar som äger skimmervingar på Arken. Skimmervingsryttarna är Arkens förnämsta elit och de med högst status bland alla eleverna. Inte sällan är drakarna lika fåfänga och snobbigt arroganta såsom deras ägarinnor.

Eldstungor är naturliga rovdjur som lever vilda i världen och som är extremt egensinniga och svåra att tämja. Deras integritet går enbart att jämföra med enhörningars, och således är de också rätt ovanliga på Arken. Det är oftast fattiga nomadflickor som genom märkliga omständigheter lyckats tämja en Eldstunga, och det råder en hätsk rivalitet mellan dessa enkla, obildade vildmarksflickor och de fina, förnäma skimmervingsryttarinnorna.

Nidbestar är otäcka monstrositeter som sägs ha formats av urmoderns levrade blod långt nere i underjordens djupaste håligheter. De kan fångas in och kuvas genom att man plågar dem till underkastelse, varpå de blir lojala riddjur. Med tiden blir de sedan allt mer lika sina ägare till sättet. Det är väldigt sällsynt med nidbestar, men både knytt, impar och vissa vildälvor har tämjtt dem när de fått chansen. På Arken brukar man se mycket kritiskt till dessa odjur och deras ägare. Det är ytterst sällan som någon nidbestryttare får förtroendet att bli intagen som elev på skolan, och oftast dröjer det inte länge innan de ser till att skolan får ångra sitt beslut.

Alla drakryttare är kvinnor. Ingen drake skulle någonsin låta en man bestämma varhän de skall flyga, och endast i absoluta nödfall tillåter de att någon man sätter sig på deras ryggar. Det är oklart varför, men förmodligen har de tre olika drakarna varsina skäl. Den sortens relation som en drakryttare har med sin drake liknar ingen annan sorts relation ett riddjur har med sin ryttare: Det är snarast att betrakta såsom ett *förbund*. Med tiden närmar de sig varandra mentalt tills de kan läsa varandras tankar och dela en och samma föreställningsvärld. På Arken får drakryttarna och deras drakar genomgå många tester och övningar i syftet att hela tiden öka detta förbund. Den vanligaste övningen är att man visar kort med olika enkla motiv för draken och frågar ryttaren vilken sorts bild som hon ser inför sin inre blick. Kan man svara rätt på minst tre kort av tio, tre dagar i sträck, så anses man ha ett tillräckligt starkt förbund för att strida om situationen så skulle kräva det. Det händer ibland att en ryttare får ett abnormt starkt förbund med sin drake som tar sig skrämmande proportioner, men det anses inte hälsosamt, och sådana elever brukar man sällan våga ha kvar på Arken. Nästan alla drakar är sjukligt svartsjuka och tycker inte om tanken på att deras ägarinnor skaffar sig några pojk- eller flickvänner.

### **Vidunder (Tålighet=1, Skada=2, Duellstyrka=3)**

I världen finns det en hel del mytologiska vilddjur med mystiska ursprung: Bestar med salamanderkroppar och örningar, bestar med lejonkroppar, bockhuvuden och fladdermusvingar, och hästlika bestar med en flygödlas vingar, till exempel. Vidunder kan tämjäs, även om processen är lång och svår, men när man väl har vunnit bestens förtroende så är den obrottsligt lojal mot dess tämjare, och kan enkelt dresseras så att den lyder ryttarens minsta kommando. Flygande Vidunder är mycket farliga enheter på vindarnas slagfält och används särskilt av tofshudingar, knytt och duningar. På Arken så är Vidunderens ryttare ofta machomän som finner stort nöje i att utmana varandra på våghalsiga eldprov och svåra mandomsprov. Dessutom dyrkar de gärna gudomar och relikter från utdöda civilisationer, eftersom dessa hyllade djungelns vidunder. Bland arkens bestryttare finns det många som menar att man borde återgå till dessa forna värderingar.

### **Häxverk (Tålighet=1, Skada=3, Duellstyrka=2)**

Gastar, häxor och knytt har en förkärlek för att strida i luften med magiska flygfordon. Häxverk påminner om bländverk, då det är illusioner som spunnits i gryningsdimma och månlyus, men där bländverk blott är sinnesförmimmelser, så är häxverk riktig materia. Av häxverk kan man bygga luftballonger som fungerar lika bra som riktiga dylika. Konstruktioner av häxverk kan dock aldrig vara diskreta; när man spinner något av häxverk så blir det hänförande och pompöst av sig själv. Häxverk blöder dessutom färg och visslande läten i luften så att man aldrig kan ta miste om att de är manicker av den mest fåfänga formen av magi.

Vanligast är det att man bygger någon form av pedaldrivna luftballonger för en eller två passagerare, större konstruktioner än så blir oftast inte annat än löjliga då häxverket så gärna vill brodera ut sig själv i alltför många

vimplar, plymer och onödigt krimskrams som den inte kan förmå sig till att förstå innebär säkerhetsrisker på ett slagfält.

På arken anses drömspinnare vara sällsynt introverta och töntiga. De har ofta svårt att skaffa vänner då deras konst är obegriplig för utomstående och då den kräver så stort engagemang av dess utövare.

### **Flygfän (Tålighet=1, Skada=2, Duellstyrka=1)**

I världen finns det flera flygande vanliga djur som man enkelt kan uppföda och tämja. Vanligast är ödeländernas stridsgäss, en sorts skräliga, stora kreatur med svarta, solkiga fjädrar som är okända för deras vilda temperament och smutsiga vanor. Bland dunvingarna är det vanligare att man rider på lindsvanor, vilka är stora, graciösa djur som är en fröjd att skåda när de stillsamt kryssar över en molnfri himmel.

### **Fiender att frukta**

Arken fruktar särskilt två typer av enheter, då de inte använder sådana själva: Flygande Fästningar och Kolosser. Flygande Fästningar är enorma flygskepp och luftfarkoster som nästan kan mäta sig med självaste Arken, eller svävande slott med mystiska ursprung. Kolosser är vad man kallar landenheter som är så stora att de kan angripa Arken; dit räknas särskilt fyrrmade cykloper, men också jättebläckfiskar och en och annan urålderlig stenätare, även om de flesta har sjunkit ner i berggrunden för länge sedan. Små flygande fästningar brukar tåla omkring 4-6, medan svävande slott och stora luftgiganter kan tåla omkring 9-11. De brukar ha Skada=4 och Duellstyrka=5. Kolosser såsom fyrrmade cykloper tål 7, har Skada=5 och Duellstyrka=7. Fördelen med dem är att de står på marken och lätt kan undvikas om man inte vågar slåss mot dem.

## ☞ *Regler:* ☞

Använd en kortlek när det drar ihop sig till strid. Blanda dock inte leken, utan ge varje enhet en kombination av kort ur de fyra sviterna.

- ☞ Flygfän får ett Hjärter, ett Ruter och ett Spader.
- ☞ Häxverk får ett Hjärter, två Ruter och ett Spader.
- ☞ Vidunder får två Hjärter, ett Ruter och ett Spader.
- ☞ Drakar får ett Hjärter, ett Ruter och två Spader.
- ☞ Arken har två Hjärter, ett Ruter och fem Klöver.
- ☞ Fyrrmade cykloper har två Hjärter och fyra Klöver.
- ☞ Vanliga luftfarkoster har ett Hjärter, ett Ruter och tre Klöver.

I början av varje stridsomgång tar ledaren för varje grupp med enheter och väljer i vilken ordning hon vill lägga korten i varje enskild enhets hög. Dessa högar placeras sedan på en plan yta mellan er så att man klart och tydligt ser var alla enheter befinner sig. Ytan mellan er är "slagfältet" och på något sätt bör denna indelas i ett par olika partier (sällan fler än tre-fem) för de olika områden på slagfältet som är strategiskt viktiga. Dessa partier är en sorts "rutor" som man i början av varje drag kan manövrera enheter in och ut ifrån.

Varje parti kan dock som högst inhysa 30 kort, och aldrig mer än 20 utan att enheterna måste slåss mot varandra. Runt Arken kan det alltså aldrig cirkulera fler än tre stora flygande enheter för att erbjuda skydd.

Så länge som en enhet på fältet har översta kortet i sin hög vänt med baksidan upp så är den *fri*. En fri enhet kan angripa en annan fri enhet i samma parti som den själv genom att man helt enkelt säger "jag angriper!" och vänder upp sitt eget översta kort för att sedan rikta det mot den angripne enheten, varpå dennes översta kort vänds upp.

Visar båda korten Hjärter så vinner den med högst *duellstyrka*.

Hjärter vinner också över Ruter och Klöver.

Ruter vinner mot Spader och Klöver.

I alla andra fall har enheterna cirkulerat runt varandra och man fortsätter med att vända upp nästföljande kort i ens högar.

Varje kort som vänds upp placeras sedan i botten, med ovasidan upp, i ens hög. När man sedan ser att ens översta kort är ett uppvänt sådant, då är enheten alltså så omsvärjd av fiender i den här rundan att den varken kan angripa eller bli angripen av någon längre.

När en enhet *vinner* över en annan så utdelar den sin skada på motståndarens talighet. Om motståndarens talighet sjunker till noll eller lägre så tas den bort ur spelet.

När ingen kan eller vill fortsätta agera i en stridsomgång så vänder man ner alla kort igen och byter ordning på dem efter behov, innan man fortsätter med en ny omgång tills alla enheter på endera sidan har förlorat, eller tills den ena sidan uppnått ett mål då den andra sidan tvingas ge upp (såsom om Arken förstörs)

Arken har dessa stats: (Tålighet=8, Skada=3, Duellstyrka=6)





# Frostbiten

De gamla pratar om en värld som badar i ljus, om en värld full av grönska, om en värld där dagen inte består av en kamp om överlevnad. Ibland pratar de om något så konstigt som ”arbete”. En sysselsättning som kretsar kring bytshandeln av papperslappar. Jag tror inte på en sådan värld. Det är bara någonting de hittar på för att inte barnen ska gråta. Det finns ingenting bättre än det här. Det finns ingenting annat än kampen. Kampen om överlevnad är allt. I morgon vaknar jag och i morgon dödar jag. Något annat kan jag inte hoppas på. Det finns ingen framtid. Det enda jag ser fram emot är en snabb och smärtfri död.

-Dedorian Farn, Skarprättare

## Spelvärlden

Någongång i en inte alltför avlägsen framtid går den värld vi älskar under. I dess plats finner vi en värld i ständig skymning. Nätterna är mörka, kalla och dagarna är höljda i en grådaskig sörja som solen aldrig kan trycka undan. Det känns som om världen blivit svartvit. Vad som hänt är det ingen som vet. Klart är att folk har blivit som galna. Endast ett fåtal är oberörda av den fasansfulla smitta som dragit över Skandinavien och förmodligen resten av världen. Elektriciteten försvann för länge sen och de nyheter man får om omvärlden når lyssnarens öron ryktesvägen. Människorna lever i små slutna grupper, barrikaderade i olika huskomplex i de större städerna. På dagarna tar sig de friska och starka ut för att samla föda, medan de sjuka och gamla vakar över de förråd man har. Ibland kommer det utomstående på besök. De lovar bättring och botemedel. En lösning på smittan och matproblemen. Lycksökarna har blivit färre och färre med åren. De enda som söker sig ut på längre turer från de fortifierade bosättningarna är de laglösa och de nyligen smittade. Ända sedan smittan la sina kalla händer över landskapet ryktades de om en plats kallad Sahlgrenska. Ingen nu levande vet vart denna plats är och vad som finns där. Många tror att det är där som lösningen på smittan finns, eller kanske hungern, eller varför inte båda. Många har genom åren sökt efter platsen och ingen har mig vetterligen funnit den. Ingen har i alla fall kommit tillbaka och berättat om resan och vad de funnit.

Vildmarken, det vill säga några kvarter utanför de fortifierade statskärnorna, är en mycket farlig plats. De människor som smittats av den mystiska sjukdom som kallas Frostbiten blir inom ett par dagar fullkomligt galna och attackerar alla runt omkring sig. De första rapporterna, innan världen gick under, sade att de Frostbitna skulle dö ut av sig själva om de hölls isolerade. De hade fel. De har utvecklat en egen social tillvaro som liknar varens flockbeteende. De starkaste får para sig och de svaga stöts bort. Tillsammans jagar de efter byten som de sliter i stycken med sina händer. Människan har klivit ner ett steg i näringskedjan. De Frostbitna har stigit upp.

Välkommen till en värld där varje dag är en kamp om överlevnad, välkommen till en värld täckt av frost.

## Regler

Reglerna i Frostbiten är mycket enkla. Den enda typ av tärning som används är en sexsidig tärning och alla saker som spelarnas karaktärer företar sig har fem olika svårighetsgrader. Svårighetsgraderna motsvaras av siffrorna 5 (mycket lätt), 8 (lätt), 11 (normalt), 15 (svårt) och 18 (mycket svårt). Beroende på situationen slår spelaren olika antal tärningar och försöker komma över den svårighetsgrad som spelledaren bestämmer. Antalet tärningar som spelaren får använda bestäms av hur duktig spelarens karaktär är på att genomföra handlingen. Detta bestäms av färdighetsvärden mellan 2 och 5, där värdet motsvarar det antal tärningar som spelaren får rulla. 2 är sämst och 5 är bäst. Färdighetsvärdet 2T betyder således 2 tärningar.

## Skapa en Karaktär

Alla människor har dessa egenskaper: Styrka, Smidighet, Fysik och Intelligens. Vid spelets början fördelar spelaren ut 10 tärningar mellan de fyra egenskaperna. Minimum är 1 och max är 5 i varje egenskap. Frostbitna karaktärer (om SL tillåter sådana) har 8 tärningar att placera ut men får inte placera några tärningar på Intelligens; de har automatiskt 2 tärning i den egenskapen. Spelaren markerar sitt val på det medföljande formuläret. Spelaren skall nu välja vilka färdigheter som hans karaktär ska vara lite bättre på. Spelaren får placera ut lika många tärningar på färdigheter som han har tärningar i respektive grundegenskap. Maximalt antal tärningar som får placeras på varje färdighet är 2. Dedorian har 2 i Intelligens och får placera ut 2T på någon av de Intelligens baserade färdigheterna. Fyll slutligen i de övriga rutorna på formuläret. Ta hjälp av spelledaren för att bestämma utrustning och vapen. Se till att spelgruppen tillsammans skapar en rolig och blandad samling karaktärer.

## Färdigheter

Allting som en karaktär företar sig i spelvärlden har en chans att lyckas. Spelledaren bestämmer svårighetsgrad och spelaren rullar ett antal tärningar beroende på antal T i färdigheten plus T antal tärningar som den egenskapen färdigheten bygger på. Spelaren försöker komma över 5, 8, 11, 15 eller 18, beroende på svårighetsgrad. Blir resultatet av tärningsslaget

lika med eller mer än svårighetsgraden har karaktären lyckats. Nedan listas ett exempel på färdigheter och deras egenskaper de bygger på. Det är enkelt för spelledaren att under spelets gång improvisera vilka egenskaper som karaktärerna kan använda för att lösa de olika situationer som kan uppstå.

Smidighet	Intelligens
Hoppa, klättra, smyga, slagsmål, pilbåge, svärd, pistol, gevär, simma, rida, kasta.	Köra fordon, dyrka lås, Förstå teknologi, läsa/skriva, upptäcka, gömma sig, överlevnad, sprängämnen, första hjälpen, historia, geografi.

Ex: Om en karaktär vill använda färdigheten Smyga som han har 1T i och har 3T i egenskapen Smidighet så rullar spelaren 4T för att försöka komma över svårighetsgraden.

### Strid

I strid agerar alla i turordning beroende på antalet T i egenskapen Smidighet. Den spelaren som har högst antal T i Smidighet agerar först och berättar vad han vill göra. Alla kombatanter som har samma antal T agerar samtidigt. Spelledaren bestämmer svårighetsgraden att

lyckas och spelaren rullar det antal tärningar som karaktären har i egenskapen som färdigheten

bygger på, plus eventuella T som spelaren placerat på färdigheten. Bli resultatet lika med eller över svårighetsgraden har attacken lyckats och offret tar skada. Använd intilligande tabell för att avgöra svårighetsgraden för attacken.

En spelare kan låta sin karaktär stå över sin tur och ”koncentrera sig”. En karaktär som koncentrerar sig får sänka svårighetsgraden med en kategori i nästa runda. Det är bara möjligt att sänka svårighetsgraden en gång genom att koncentrera sig. Om svårighetsgraden redan är Mycket lätt lyckas karaktären automatiskt med att genomföra handlingen.

### Hälsa, vapen, rustningar, skador och att dö

Alla karaktärer börjar med resultatet av Fysik antal T i hälsa. När en karaktär tar skada minskar spelaren sitt värde i Hälsa beroende på hur mycket skada karaktären tar. När en karaktär får lika med eller mindre i hälsa som det antal T denne har i Fysik blir karaktären medvetlös. När Hälsan noll eller under noll dör karaktären. Exempel: Dedorian har 3T i Fysik. Hans hälsa är 14, vilket var resultatet av de 3T som spelaren rullade när karaktären skapades. Får Dedorian skada så att han har 3 eller lägre i hälsa blir han medvetlös.

Rustning	Abs
Fleecejacka	1
Dunjacka	2
Skinnjacka	3
Splitterväst	5
Kevlar	10
Plåt	8

Alla vapen gör ett antal T i skada. Om den som får skada har någon typ av rustning minskas skadan med lika många poäng som rustningen absorberar. Intill finner du några exempel på vapen och rustningar och deras värden.

Vapen	Skada	Mag	Mycket kort	Kort	Medellångt	Långt	Mycket långt
Knytnäve	1T	-	-	-	-	-	-
Spark	1T+STY*	-	-	-	-	-	-
Påk	1T+2STY*	-	-	-	-	-	-
Kniv	2T+STY	-	-	-	-	-	-
Pilbåge	2T	1	10 m	25 m	50 m	75 m	100 m
Pistol .38	2T	6	5 m	15 m	25 m	35 m	50 m
Gevär .308	3T	8	25 m	50 m	100 m	150 m	200 m
Hagel	4T	2	5 m	15 m	25 m	35 m	50 m

\* Lägg till antalet styrketärningar till skadan. Har karaktären 3T i styrka så lägg till 3 i skada.

### Äventyrsuppslag

1. Bosättningens Äldste skickar ut spelgruppen till en av stadens förorter för att samla äpplen, rabarber och potatis. Om tillfälle ges, även plundra ett köpcenter på utrustning.
2. Spelgruppen har fått punktering i vildmarken mellan två bosättningar och måste lämna tryggheten i bussen för att till fots försöka hitta ett nytt däck.
3. De Frostbitna har slagit ner sina bopålar i ett närliggande köpcentrum. Spelgruppen får i uppdrag att rensa upp.

### Frosten

Det verkar som om Frosten endast ger sig på människor. Konsekvenserna av att bli Frostbiten är digra. Som tur är verkar en del människor ha en bättre motståndskraft mot sjukdomen än andra. Under den allra första vågen av smitta räckte det med att vara i samma rum som en som var biten för att bli smittad. Av någon oförklarlig genetisk orsak smittades inte 5% av befolkningen i den initiala vågen.

Den här utvalda lilla skaran måste bli biten eller riven av en Frostbiten för att bli smittade. Inte ens då är det säkert att offret insjuknar. Spelledaren slår FYS T antal tärningar mot Lätt. Misslyckas slaget är spelaren smittad och kommer att inom två dagar utveckla symptom. Den första dagen är helt symptomfri varför det rekommenderas att spelledaren slår Frostslaget dolt för spelarna. Många spännande situationer kan skapas utifrån osäkerheten vem som är smittad.

### De Frostbitna - Spelvärden

De Frostbitna är allt annat än dumma och de använder ofta verktyg och vapen, utifrån ter sig dock deras beteende att likna vargarnas. De Frostbitna har en framåtlutad gång och går ofta ner på knä eller alla fyra. De grymtar och mumlar ideligen och har en flackande blick. De Frostbitna kommunicerar främst genom kroppsspråk men utrop används

Egenskap	τ	Värde	Färdighet	τ
STY	3	11	Slagsmål	1
FYS	3	11	Pilbåge	1
SMI	2	7	Överlevnad	1
INT	2	7		

också för att påkalla uppmärksamhet.

# Frostbiten

Rustning	ABS
Hälsa	

Färdigheter	τ

Egenskaper	τ	Värde
STY		
FYS		
SMI		
INT		

Utrustning	

Dapen	Skada	Mag	M. kort	M. långt

Namn	Spelledare	Ålder	Dikt	Kön	Pengar	Klädsl

Frostbiten - Rollformulär

# Frostbiten

Rustning	ABS
Hälsa	

Färdigheter	τ

Egenskaper	τ	Värde
STY		
FYS		
SMI		
INT		

Utrustning	

Dapen	Skada	Mag	M. kort	M. långt

Namn	Spelledare	Ålder	Dikt	Kön	Pengar	Klädsl

Frostbiten - Rollformulär

# Frostbiten

Rustning	ABS
Hälsa	

Färdigheter	τ

Egenskaper	τ	Värde
STY		
FYS		
SMI		
INT		

Utrustning	

Dapen	Skada	Mag	M. kort	M. långt

Namn	Spelledare	Ålder	Dikt	Kön	Pengar	Klädsl

Frostbiten - Rollformulär

# Frostbiten

Rustning	ABS
Hälsa	

Färdigheter	τ

Egenskaper	τ	Värde
STY		
FYS		
SMI		
INT		

Utrustning	

Dapen	Skada	Mag	M. kort	M. långt

Namn	Spelledare	Ålder	Dikt	Kön	Pengar	Klädsl

Frostbiten - Rollformulär





# Hamsters

## Om hamsters

Hamstrarna i Hamsters kan kort beskrivas som sadistiska snuskhumar som bara gillar att slåss. Vi fick idén om att göra det här rollspelet eftersom vi hatar Hamtaro (det är fäntigt, även fast vi inte tv-serien). Det är med andra ord satir på Hamtaro. Men nu till själva rollspelet:

## Om världen

I hamstrarnas värld Slaktonia bor två folkgrupper. Folkgrupperna som finns är Indo-anarkisterna och Anarkisterna. Det är egentligen ingen skillnad på dem men de slåss ändå.

Polismakten kan ändå inget göra för att de är så korrupta att det finns två dörrar på polishuset, som det står resp.

folkgrupperns namn ovanför.

Det står alltid en lång kö av Indo-anarkister och Anarkister utanför som kommer med mutor till polisen som inte gör

någonting. Mutorna brukar bestå i Munkar, Tårtor, Pengar, P-Tidningar och Sprit.

Slaktonia består egentligen bara av ett enda land. Alltså heter även landet Slaktonia.

Valutan i Slaktonia är Mössor (hamstrar är ju möss, höhö).

De har egentligen ingen religion då de inte har tid med det eftersom de ju måste slåss med sina fiender. Ingen vet längre när kriget (mer maffiakrig än vanligt krig) startade, men alla vet att det aldrig kommer att sluta.



En Indo-anarkist

## Att skapa en Hamster

Det finns 4 st. olika attribut (att). De olika attributen är:

**Fysik (fys):** Hur stark och tålig hamstern är.

**Psyke (psy):** Hur bra psyke hamstern har.

**Intelligens (int):** Hur smart hamstern är. Även hamstrar med högt int värde är inte heller smarta men ändå smartare än de andra hamstrarna.

**Smidighet (smi):** Hur smidig hamstern är.

**Karisma (kar):** Hamsterns utseende, förmåga att övertala, få saker billigare etc. Man kan inte övertala någon för långt, t.ex. att ge en alla saker den personen äger.

Ibland blir det så att man måste slå mot något attribut, t.ex. om en hamster ska övertala en annan hamster. Då slår den som försöker övertala den andre 1T6+kar och den andre hamstern 1T6+int. Om den som blir övertalad får högst resultat blir den inte övertalad, men om den som försökte övertala får högst resultat lyckas den övertala den andre.

Man har 13 attpoäng (attributpoäng) att dela ut på de olika attributen. Att höja ett attribut med 1 poäng kostar 1 attpoäng (ap). Man bör även välja namn, kön, ålder, vikt, längd och grupp (Indo-anarkister eller Anarkister). En genomsnittshamster i Hamsters väger ca: 2 hg och genomsnittslängden är 1 decimeter.

En Hamster börjar med 1000 mössor (det är valutan, se "om världen") och en ryggsäck. Man börjar inte med kläder: hamstrar har ju inga kläder, de har ju päls.

En hamsters kropps-poäng (kp) är hur mycket stryk en hamster tål. En hamsters kp är: fys+psy x3=kp. En hamsters förflyttning är: fys + smi = förflyttning (för), för värdet är räknat i decimeter.

Man får sedan 20 poäng att dela ut på färdigheter. Färdigheterna är:

### Färdighetsnamn:

### Vad den används till:

Närstridsvapen (fys 2)	Baseballträ, Järnrör etc.
Små handeldvapen (fys 1)	Pistoler, Kulsprutevapen och Eldkastarpistoler
Medelstora handeldvapen (fys 2)	Automatkarbiner, hagelgevär och prickskyttegevär
Stora Eldvapen (fys 3)	Kulsprutegevär, Eldkastare och Raketgevär
Enormt stora Eldvapen (fys 4)	Minigun
Köra bil (smi 2)	Köra bil, Köra buss, åka motorcykel och köra lastbil
Köra Tank (int 2)	Köra Tank och Bandvagnar
Flyga Hamstrokopter (int 2, smi 3)	Flyga Hamstrokopter
Laga mat (int 2)	Att kunna laga mat utan att vidbränna den.
Första hjälpen (int 3)	Att kunna ge förband som helar 5 kp.
Kastvapen (fys 2)	Handgranater, kastknivar etc.
Lägga minor (int 3)	Att kunna lägga minor utan att spränga sig själv i bitar.
Stjåla (smi 3)	Förmågan att "befria" andra hamstrar från sina föremål.
Hasardspel (int 3)	Hur bra man är på hasardspel.
Mekanik (int 3)	Att kunna bygga och reparera mekaniska saker.

Alla färdigheter har ett grundkrav i något attribut, det står inom parentes efter färdighetsnamnet. Har man inte värdet som krävs i det attributet som behövs till färdigheten som det står vid kan man inte lära sig den färdigheten.

För att lyckas med en färdighet ska man slå 1T6+Färdighetsvärdet och komma över en viss svårighet. I tabellen står de olika svårigheterna. Färdigheter som köra bil eller flyga Hamstrokopter används bara när det är t.ex. strid, biljakt etc.

Svårighet	Värde
Väldigt lätt	5
Lätt	7
Normal	9
Svårt	12
Mycket svårt	15
Omöjligt	20

## Strid

Strid är indelad i rundor och man kan göra en sak per runda (på sin tur), t.ex. skjuta, ladda om, flytta sig sin förflyttning etc. Man kan även kombinera handlingar t.ex. springa och skjuta samtidigt. Om det blir två som får lika slår de om. För att se ifall man träffar ska man slå 1T6 + Färdighetsvärdet (fv) för vapnet.

För att se hur mycket skada som tillfogas ska man slå för vapnets skada om det är ett avståndsvapen.

För att se hur mycket ett närstridsvapen skadar slår man för vapnets skada + fys.

Om man skjuter från ett fordon får man en modifiering på -2. Om man skjuter av en automatsalva slår man det antalet tärningar som står för att se hur många skott man träffar med. t.ex. 1T6-2 och man får resultatet 4, alltså träffar man med 2 skott. Automatvapen skadar det man har slagit X de antal skotten man har träffat med. För att se om man träffar alls med automatvapen ska man slå för resp. fv. Eld- och syraskada skadar 1 kp var tionde sekund tills någon lyckas släcka elden/skölja av syran eller att man dör (fast då fräter eller brinner det fortfarande). Sprängskada har en viss räckvidd vilket står vid vapnet. Räckvidden för sprängskada heter sprängräckvidd och den är i meter. Om en hamster sover i 24 timmar får den alla kp tillbaka.

## Vapenlista

Den här vapenlista är endast väldigt grundlig. Det är sedan upp till spelledaren att hitta på modellerna (det kommer en vapenlista med bilder på [www.hamstersrpg.info.se](http://www.hamstersrpg.info.se)) SL bör sedan modifiera dessa värden beroende på vilket vapen det är. SL får improvisera vapnets räckvidder. Vapnen med auto kan även skjuta vanliga singelskott.

**Pistol:** Vanlig pistol t.ex. Walter PPK. Skada: 1T6, Pris: 500 mössor, Magasinkapacitet: 15, Ammunitionstyp .9mm

**Revolver:** Revolver t.ex. 44 Magnum. Skada: 1T6+2, Pris: 500 mössor, Magasinkapacitet: 6, Ammunitionstyp .357

**Kulsprutevapen:** Kulsprutevapen t.ex. Ingram. Skada: 1T6-2, Autohastighet: 1T6-2, Pris: 800 mössor, Magasinkapacitet: 30, Ammunitionstyp: 9mm

**Eldkastarpistol:** Pistol som skjuter en eldkvast t.ex. Hamfrier. Skada: 1T6, Pris: 1200 mössor, Magasinkapacitet: 3, Ammunitionstyp: Liten bensintank

**Automatkarbin:** En helt vanligt Automatkarbin t.ex. AK 47. Skada: 1T6+1, Autohastighet: 1T6-2, Pris: 1600 mössor, Magasinkapacitet 30, Ammunitionstyp: 7.62 mm.

**Hagelgevär:** En hagelbrakare t.ex. Spas 12. Skada: 2T6, Pris: 1900 mössor, Magasinkapacitet: 8, Ammunitionstyp: Hagelpatroner

**Prickskyttegevär:** Ett prickskyttegevär t.ex. PSG1. Tar 1 runda att dra i manteln för nytt skott. Skada: 1T6+5, Pris: 2400 Magasinkapacitet 20, Ammunitionstyp: 7.62 mm

**Eldkastare:** En eldkastare t.ex. Big Boy. Skada: 1T6+3, Pris: 2500 mössor Magasinkapacitet 10, Ammunitionstyp: Stor bensintank

**Kulsprutegevär:** En tung kulspruta t.ex. M60. Skada: 1T6+1, Autohastighet: 2T6-4, Pris: 2500 mössor, Magasinkapacitet 50, Ammunitionstyp: 7.62mm

**Raketgevär:** Kort sagt en Bazooka t.ex. Law Launcher. Skada: 3T6, sprängräckvidd: 2m, Pris: 5000 mössor, Magasinkapacitet 1, Ammunitionstyp: Raketgevärsskott

**Minigun:** Ett enormt automatgevär med en "tunna"(barrel) som snurrar med massa pipor på t.ex. Vulcan Minigun (tror vi den hette). Skada: 1T6, Autohastighet: 4T6-6, Pris: 4000 mössor, Magasinkapacitet 120, Ammunitionstyp: 5mm

**Närstridsvapen:** Vapen i närstrid, t.ex. kniv. Skada: 1T6 + fys, Pris: 100 Mössor.

**Kastvapen:** Vapen som man kan kasta, t ex. kastkniv. Skada: 1T6 + fys, Pris: 100 Mössor.

**Granater:** Kastbara bomber, t.ex. handgranat. Skada: 2T6, sprängräckvidd: 1m, Pris: 300 Mössor

### Prylar och Ammunitionslista

Eftersom hamstrar inte har kläder (en hamster med kläder skulle se rätt fångt ut, de har ju päls) så måste de ha en rygsäck för att kunna bära med sig någonting utan att behöva hänga det runt halsen eller ha det i händerna.

#### Frivillig regel: Spridning

Om man skjuter någon med ett automatvapen och det står hamstrar i närheten ska man slå om man träffar för varje hamster i närheten av den man skjuter mot. Man slår sedan som vanligt för hur många skott som träffar och sedan delar SL upp (så jämt som möjligt) hur många av skotten som träffar varje hamster.

#### Ammunition

Namn:	Pris mössor:
9mm, 100 pack	100
.357, 30 pack	50
Liten bensintank	100
7.62mm, 100 pack	120
Hagelpatroner, 30 pack	60
Stor bensintank	200
Raketgevärsskott (1)	50
5mm, 120 pack	100

#### Erfarenhet

När man har klarat ett äventyr får hamstrarna som var med i äventyret ep (erfarenhetspoäng). Ett ep motsvarar 1 fp. 2 ep motsvarar 1 ap. SL (spelledaren, han som leder spelet) kan ge hamstrarna mellan 1 och 5 ep per spelomgång beroende på hur svårt äventyret var och hur bra spelarna spelade sina hamstrar.

#### Prylar

Namn:	Vad den gör:	Pris mössor:
Rygsäck	Går att förvara saker i	100
Första förbandslåda	Går att använda 3 gånger till färdigheten första förband.	230
Ficklampa	Lyser upp mörka områden	10
Kikare	Används för att se på långt avstånd	40
Tändare	Används för att Tända eld på saker	10

#### Droger

Hamstrarna håller på med allt som är farligt med kroppen, så det här är väl egentligen absolut nödvändigt. Hit räknas även sprit m.m.

Namn:	Effekt:	Pris i mössor:
Brain Blow	Först blir hamstern yr (-2 smi) och sedan blir hamstern stark (+2 fys) i 1T3 timmar. Hamstern blir efter den tiden utmattad (-2 fys) i 1T3 timmar.	100
Flame Breath	Hamstern känner först att den har ont i magen, sen börjar den blåsa eldkvastar som den kan kontrollera när den vill blåsa dem. Hamstern får 1T3 skada varje gång den blåser eld. Eldkvasten skadar 1T6. Denna effekt fungerar i 1T3 timmar.	300
Super smart	Hamstern blir först jättesmart (+2 int). Men efter 1T3 timmar blir den jättedum i 1T3 timmar (-2 int).	100
Öl, Sprit etc.	Hamstern blir full (hamstrar i Hamsters kan inte dricka i normala mängder, de super sig alltid fulla) och får mycket bättre självförtroende (+1) men är alltså full (-1 fv för alla färdigheter) i 1T3 timmar.	20

#### Fordon

Hamstrarna måste ju ha fordon att åka i. Här är några exempel:

Namn:	Beskrivning:	Pris i mössor:
Bil	Vanlig bil. Har 50 kp i tålighet. Max hastighet: 230 km/h.	7000
Hamstrokopter	En helikopter fast i Hamsters heter den hamstrokopter. Har en minigun påbyggd. Har 30 kp i tålighet. Max hastighet: 450 km/h.	20000
Motorcykel	Vanlig MC. Max hastighet: 270 km/h. Har 25 kp i tålighet.	7000
Tank	Vanlig Pansarvagn. Max hastighet 70 km/h. Har 100 kp i tålighet. Har ett kanontorn som skadar som ett raketgevär, och ett Kulsprutegevär.	25000

#### Skydd

Så mycket strider som hamstrarna är med i är det inte konstigt att de behöver skyddsgejer t.ex. en skyddsväst. Ett skydd har ett skyddsvärde och ett tålighetsvärde. Skyddsvärdet är hur mycket skada skyddet reducerar och tålighetsvärde är hur mycket skada skyddet tål. Västen tar alltid full skada från vapnet men reducerar skadan som hamstern får. Exempel: Hamstern Frasse har en skyddsväst med skyddsvärde 4 och tålighet 25. Frasse blir skjuten av en annan hamster med en pistol som skadar 1T6. Hamstern som sköt Frasse träffar och slår 5 för skada. Frasse får alltså 1 i skada och skyddsvästen får 5 i skada.

Namn:	Skyddsvärde:	Tålighetsvärde:	Pris i mössor:
Lätt Skyddsväst	2	15	200
Skyddsväst	4	25	500
Hård Skyddsväst	6	40	1200
Pansarplåsväst	10	60	2500

Av: Aron "L337" Lander och Mattias "Dragon\_fire" Lundin. Detta dokument får ej säljas för pengar för att göra egen vinst. Du får skicka detta dokument till andra så länge innehållet är orört och att du inte uppger dig för att vara skaparen av detta dokument.

FYS		Namn:			Färdigheter:	Inventarie:
PSY		Bild:	Namn:		FV:	
INT						
SMI						
KAR						
Mössor:						
Vapnets namn:	Skada:	Ammo:				
Skyddets namn:	Tålighet:	Skydd:	Kön:		Grupp:	
			Ålder:		Längd:	
			Vikt:		Kp (fulla/nuvarnde):	/

FYS		Namn:			Färdigheter:	Inventarie:
PSY		Bild:	Namn:		FV:	
INT						
SMI						
KAR						
Mössor:						
Vapnets namn:	Skada:	Ammo:				
Skyddets namn:	Tålighet:	Skydd:	Kön:		Grupp:	
			Ålder:		Längd:	
			Vikt:		Kp (fulla/nuvarnde):	/

FYS		Namn:			Färdigheter:	Inventarie:
PSY		Bild:	Namn:		FV:	
INT						
SMI						
KAR						
Mössor:						
Vapnets namn:	Skada:	Ammo:				
Skyddets namn:	Tålighet:	Skydd:	Kön:		Grupp:	
			Ålder:		Längd:	
			Vikt:		Kp (fulla/nuvarnde):	/

FYS		Namn:			Färdigheter:	Inventarie:
PSY		Bild:	Namn:		FV:	
INT						
SMI						
KAR						
Mössor:						
Vapnets namn:	Skada:	Ammo:				
Skyddets namn:	Tålighet:	Skydd:	Kön:		Grupp:	
			Ålder:		Längd:	
			Vikt:		Kp (fulla/nuvarnde):	/





# Höst

KONSTRUKTION: SVANTE LANDGRAF

ILLUSTRATION: DANIEL SCHENSTRÖM

\* \* \*

V I SKRIVER NÄDENS år 1764; år ett efter Jordens undergång. För den gamla Jorden dog den där juni-dagen, när stormarna svepte undan slöjan mellan världarna en gång för alla och älvorna tågade in för att göra anspråk på världen som sin. Nu var det människorna som var en hotad art, hotad och förtryckt. Världen var förändrad för all framtid; över en natt blev alla myter sanna. Nu gömmer sig trollen i skogarna, drakarna sover under bergen, enhörningen leker i skuggiga dalar och jättarna rövar bort prinsessor till avlägsna länder.

Men allt är inte hopplöst. Älvorna är hårda och känslökalla herrar, men det finns fortfarande de som bjuder motstånd. Vatikanen har ännu inte fallit, även om stora delar av de italienska staterna är mer eller mindre belägrade. Det bedrivs motståndskamp i det fördolda på många håll, och det smids planer på att omstöpa världsordningen.

## DENSANNA HISTORIEN

För länge sedan var världen en magisk plats, fylld av troll-domen och sagor. Människorna levde i harmoni med naturen och det fagra folket som bodde under kullarna och byggde gnistrande slott i fjärran dalar. Så kom civilisationen, med städer och kyrkor och kallt järn, och älvorna drog sig undan alltmer. När till slut kristendomen drevit bort den gamla tron en gång för alla bröts också alla band mellan världarna, och människornas riken var kalla och sorgliga, styrda av vetenskap, förnuft och dogmatisk religion. Men älvorna ruvade på hämnd; de kände sig berövade sitt färdensland, fördrivna till en illusorisk spöktillvaro bortom människornas drömmar. I fyra hundra år förberedde Älvadrottningen sin förtrollning, och hennes undersåtar finslipade sitt hat, förvreds av vreden och blev mörka och kalla till sinnes. Glädjen försvann ur sommarens länder. Midsommarafton 1763 var det så dags: troll-domen var stark denna kväll, slöjan mellan världarna tunn och svag, och i en enda mäktig urladdning krossades barriären en gång för alla. De söndrade världarna var återigen ett, med allt vad det innebar av myter och magi.

## DEN POLITISKA SITUATIONEN

Över en natt tågade älvornas arméer in och erövrade det land de betraktade som sitt. Inget rike kunde stå emot trupper som marscherade ut ur dimman överallt samtidigt, med troll och magi och iskall precision på sin sida. Nu styr älvorna över samtliga riken i Europa, utom de områden som kontrolleras av Vatikanen. På sina håll sköts det hela genom marionettregeringar och mänskliga quislingar, men vanligast är att älvafurstarna styr enhälligt. Alla upprorsförsök slås ned hårdhänt, men i övrigt har älvorna svårt att intressera sig nämnvärt för människornas förhållanden, oavsett vad den officiella hållningen rörande ockupationen är. Älvadrottningen håller hov i det väldiga sago-palats som restes över en natt på den plats där Londons stadskärna brukade finnas. Nu består staden av en samling utspridda byar som hukar under citadellets skugga, en väldig byggnad som reser sig mot skyn och förmörkar solen. Citadellet, som fortfarande benämns London eller bara Staden, är den självklara mittpunkten för älvornas makt i Europa. Dit färdas främlingar från all världens hörn, och på torgen och i parkernas labyrinter byter alla tänkbara varor ägare.

Annars skyr älvornas ädlingar ofta städerna, och håller till i gamla jaktstätt eller nyuppförda sagopalats ute på landsbygden. De ofrälse, som ofta egentligen inte har mycket med ädlingarnas hat och hämndlystnad att göra, söker beblanda sig med människorna i möjligaste mån. Och det lyckas också, till stor del, för även människornas minnen och sinnelag har förändrats av magins återkomst till världen. Nedärvida minnen av svunna tider flyter upp

till ytan, minnen av jakter under fullmånen i en tid av trolldom och längtan.

## VARDAGSLIV

Många människor har anpassat sig till denna nya världsordning. Livet på landsbygden flyter på som det alltid har gjort, och även om de nya herrarna stundtals är strängare och mer nyckfulla än de gamla så är jorden bördigare och festerna livligare. Luften doftar av förtrollning och äppelblom, och solnedgångarna var aldrig så här lysande förr om åren. Det finns inga krigshot längre, för än har inte älvornas inbördes tråtor hunnit blomma ut för fullt. Livet är på det hela taget mycket behagligare numera.

Vidare: älvorna har inte besökt Jorden sedan sen medeltid, och deras brist på fantasi leder till att de i mängd och mycket ännu är kvar där. De föredrar svärd och feodalism framför värjor och upplysning, så i vissa avseenden har utvecklingen gått bakåt sedan invasionen.

## FRÄMMANDE STRÄNDER

Europa var inte det enda land som förändrades den där ödesdigra sommarmatten. Afrika erövrades av ett högre reptilfolk som reste skimrande kristallstäder på savannerna. Nu, med en ny maktbas bakom sig, vänder de sina blickar norrut, mot sina urgamla fiender. Snart kan de krossa de förhatliga älvorna en gång för alla. Och det har dykt upp emmissarier från främmande länder: de anlände till London i märkligt formade ballongskepp, en liten delegation apfolk från Ostasien. Kolonierna i Nordamerika har inte hörts av sedan invasionen, så ingen vet vad som har hänt på andra sidan Atlanten. Dristiga sjöfarare talar om väldiga havsmonster och om öar som inte borde finnas där, om sjunkna länder som nu stigit upp till ytan och om ett solsken som är aldeles särskilt skimrande där borta vid världens kant.



## VÄRLDEN AV IDAG

Mycket är sig likt från historieböckerna. Jag kunde berätta om mode och krigskonst, filosofi och vetenskap, handel och kabinettpolitik: men detta kan var och en läsa om i närmaste bibliotek. Trots att adeln inte längre styr över liv och död har de stort inflytande över handel och andra

världsliga ting som intresserar älvorna föga. Borgerskapet håller litterära salonger där den nya tidens myter diskuteras, och på kaffehusen träffas allt möjligt folk för att läsa tidningarna och lösa världsproblemen. Det jäser av upprorsstämning på sina håll, men inte så ofta som man skulle kunna tro. Som vi kunde konstatera ovan är ju den nya världsordningen alls inte så obekvämt som man skulle kunna tro. Kanske man borde förenas med älvorna mot yttre fiender, och kanske borde man söka göra det bästa av denna sköna nya värld som är oss given?

## ÄLVOR OCH ALVER

Älvornas fagra släkte är lika mångskiftande som vädret i april. Det finns älvor av alla former, smaker och storlekar, och gränsen mot vidunder som drakar och gripar är ofta flytande. Många hävdar att mantikoran är av älvstam och inte en best, till exempel. Dock kan man urskilja några huvudtyper. Först har vi älvorna, älvornas adel och härskarklass. De är de mest människolika av alla älvor, vackra och stjärnögdade, med snövit hy och fint utmejslade drag. Huvuddelen av alla alver är riddare, hovfolk eller trolldomsmästare. Vidare trollen, högresta och mäktiga; en del är behornade, något som tyder på ädelt blod. De är kraftfulla krigare och väktare, och det är inte många som väljer böckernas väg. Kategoriseringen avslutas med småfolket, som egentligen inte går att kategorisera: ingen är den andre lik, figurer kan ha päls och svans, horn och bockfötter om vartannat, och märkliga hudfärger hör till vardagen. Sällan är det någon räcker över midjehöjd på ett troll, även om det naturligtvis finns undantag även här. I Älvalandet var småfolket narrar, handelsmän och allt däremellan; nu hankar de sig fram bäst de kan, i skuggan av någon alvisk furste eller på egen hand bland människorna på landsbygden eller i städerna.

Under den långa landsförvisningen fylldes älvorna av ett förtärande hat mot människosläktet, och det planerades utrotningskrig och fasansfulla missdåd. Men något förändrades när älvorna smakade jordisk luft igen: de mindes vad som en gång funnits, skuggan av en vänskap folken emellan, och krigen förbyttes i halvhjärtad ockupation. Utan människornas fantasi och framåtandra är älvornas värld dömd att stagnera och dö, och utan älvornas magi och glädje är människornas värld grå och livlös. Folken behöver varandra för att vara hela, även om de ännu inte vet om det.

Älvornas inställning till människorna varierar. Småfolket är de som har lättast att finna sig tillrätta i människornas värld. Som handelsmän eller underhållare beblandas de ofta med enkelt folk, och med deras öppna sinne har de lätt att få vänner. Inte heller är de lika svekfulla och känslökalla som älvorna, så de har lättare att passa in tillsammans med de känslösamma och irrationella människorna. Trollen, å andra sidan, har sällan någon närmare kontakt med människorna. Trollen är och förblir krigare, och några närmare förbindelser med de som trots allt är undersåtar i ett ockuperat område kan det inte vara tal om. Undantag är de troll som valt de lärds väg, eller de som gripits av en plötslig vandrarlust, kastat sina plikter åt sidan och givit sig av, ut i augustinatten, mot äventyr och okända mål. Älvorna är de av älvorna som är mest människolika, men ändå står de i många avseenden allra längst bort från dem. Som adelsmän och representanter för de styrande har de en klar nedlåtande syn på människorna, som de ser som impulsiva och irrationella, ibland föga mer än djur. Samtidigt finns det hos älvorna en hunger efter äkta, levande känslor, som gör att de dras till människorna. Många alviska ädlingar håller sig med mänskliga älskare eller älskarinnor, men djupare förhållanden lyser med sin frånvaro. Undantaget är då de ytterst fåtaliga alver som anser ockupationen vara orättfärdig, och som avsågt sig sin ställning för att som

arvlösa avfallingar ansluta sig till motståndskampen och slåss för människornas sak.

## MONSTER OCH MÄN

När slöjan mellan världarna smälte bort strövade vidunder och består in över gränserna till människornas värld. Drakarna bygger nästen i högländerna och under bergen, griparna leker i luftströmmarna och enhörningen strövar ensam i prunkande lundar. Mantikoran gör bergspassen osäkra, jättarna skrämmer människorna på flykten i avlägsna riken och vargarna är både stora och hungriga. Många djur kan tala, också, med dem som har vett att lyssna.

## KYRKAN

En lång tradition av kamp mot svartkonst och häxeri gjorde den katolska kyrkan särskilt väl lämpad att motstå älvornas invasion. Älvorna hade mörka minnen av en tid då kyrkklockornas klang fördrev dem från människornas länder, så till en början var de tveksamma att angripa kyrkans innersta riken, och det var allt som krävdes för att påven skulle hinna mobilisera en motståndarmé. När väl älvorna blivit övertygade om att förtrollningen var mäktigare än kyrkan, och järnets makt var bruten, var Rom under bevakning av en krigsmakt långt större än de patetiska små styrkor som tidigare försökt motstå överraskningsinvasionen. Och någonting i Vatikanen höll älvorna på avstånd, och förhindrade Rom från att falla under hotet från den samlade europeiska krigsmakten, när väl älvorna befäst sitt grepp om kontinenten. Nu går en stilleståndslinje genom de italienska staterna, där små skärmystlingar hör till vardagen och det utövas hård kontroll över vilka som får passera.

Kyrkans agenter rör sig genom länderna, underblåser fiendtlighet och stöder motståndskamp. Många små landsortskyrkor finns kvar, för älvorna insåg att de inte kunde ta ifrån folket deras religion, men katedralerna ligger öde och tomma eller rentav i ruiner. Påven smider många planer, men han bidar sin tid, han vet att det ligger förändring i luften.

## MÖRKA ALLIANSER

De som vill störta Älvadrottningens styre och återge människorna det världsherravälde de så länge tagit för givet söker bundsförvanter på olika håll. För bundsförvanter

behövs, annars står mänskligheten chanslös inför älvornas hänslyshet och magi. Det finns ockultister som frambesvärjer mörka demoner från dunkla tidsåldrar, älvornas urgamla fiender som fördrevs från jorden när människorna blott var vrålände vildar i skogarna. Sedan finns det sagor om kungen som ska återkomma när landets nöd är som störst, och vilken nöd kan vara större än denna? Alla legender har blivit sanna, så nog finns det någon som vilar under äppelträden på Avalon.

## TEKNOLOGI

Teknologin har tagit betydande kliv framåt sedan invasionen, även om det inte är något som har kommit allmänheten till del. Istället är det genierna och vetenskapsmännen som märkt av en ökad kreativitet. Urverken är nu mer avancerade än någonsin förut, drivna av långt kraftigare fjädrar, och de första experimentella ångmaskinerna utvecklas i en rasande fart. Älvorna fnysar åt allt som har med framsteg att göra, så här är ett område där mänskligheten har ett övertag.

## I DET FÖRDOLDA

Hemliga sällskap som utför mörka ritualer i dolda kammare djupt under städernas gator har det alltid funnits, men de har vuxit sig många och starka i den nya världen. Magin är kraftigare nu, och mer förförisk. Frimurare och rosencreutzare smider storslagna planer på världsherravälde, jesuiterna konspirerar med tempelherrarna och kabbalisterna beräknar världsaltets numerologiska hemligheter. Spioner, agenter och kurirer genomkorsar landskapet, kunskap är dyrbar och får inte falla i fel händer. Det är en tid där hemlighetsmakeri är regel och där allianser kan brytas fortare än man hinner blinka: man kan aldrig känna sig riktigt säkert.

## SVARIKONST OCH TROLLDOM

I alla tider har människorna utforskat magins hemligheter för att uppnå lycka och rikedom, goda skördar och ett långt liv. Häxor har blandat till trolldrycker i ensliga stugor, och demonbesvärjare har utfört mörka ritualer i katedralernas skuggor. Nu har älvmagin återvänt till världen, illusorisk och lockande, och trolldomen är kraftigare än någonsin tidigare. Ännu står människorna för dels den akademiska och dels den mer jordnära magin, medan älvorna behärs-

kar den spontana och kraftfulla trolldomen, men vem vet vilken magnifik syntes som kan komma ur detta?

## BERÖMDA PERSONER

Det är en turbulent tid, en tid för driftiga äventyrare och geniala konspiratörer. Bland alla bedragare och allt patrisk man kan stöta på märks särskilt filosoferna Voltaire och Diderot, den landsflyktige Fredrik II av Preussen, äventyraren och spionen Giacomo Casanova, mångsysslaren Benjamin Franklin och den mytomspunne greven av Saint-Germain.

## ÄVENTYR

Den förtrollade världen myllrar av äventyr. Det finns prinsessor att rädda och vidunder att dräpa. Varje lund döljer en nergrävd skatt, varje bergsknalle en stig mot nya nejder, och bortom horisonten väntar nya stränder på att upptäckas. Det är en tid för gnistande sagor och dunklaste mystik, men även för dolska intriger och ond bråd död. I gränslandet mellan klassiska sagor och sjuttonhundratalsdramatik föds historier värda en ny tidsålder.

Man kan spinna äventyr kring motståndskampen mot älvorna, naturligtvis, men det är absolut inget krav. Lika gärna kan kampen hålla sig i bakgrunden, och äventyren istället fokusera på sagor, intriger eller upptäcktsfärder. Världen är djup, det är bara fantasin som sätter gränserna.

## KAMPANJEN: SPELÖPPNING

En torr och blåsigt augustikväll samlas en liten skala äventyrare i en avlägset belägen herrgård på den brittiska landsbygden. De anländer en och en, på uttrötta hästar. Efterhand samlas de i biblioteket, med utsikt över hedarna och solnedgången. Över konjak och kaffe smids storslagna planer på en ny världssordning; deras uppdragsgivare sprider ut gamla kartor på det väldiga ekbordet, förevisar kikare och märkliga kristallinstrument och berättar om gamla myter. I gryningen ger sig äventyrarna iväg igen, men nu tillsammans, med gemensamt mål: en liten skara driftiga själar som kan avgöra världens öde. Men vart är de på väg? Vilka äventyr kommer de att råka ut för, vilka svårigheter kommer de att möta? Med solen i ögonen har de sikter inställt mot okända länder, bortom horisonten, dit ödets vindar för dem. Gör du dem sällskap, och följer med på färden?

## REGLER

För att utföra en handling slår man 1T6 och lägger till värdet på en färdighet, och försöker komma upp till en svårighetsgrad. Färdigheterna tar något av värdena -2 (väldigt dåligt), -1 (dåligt), 0 (normalt), 1 (bra), 2 (väldigt bra) och 3 (exceptionellt). Om inget annat sägs förutsätts det att man har 0 i en färdighet: nollor behöver alltså inte skrivas ut. Exempel på svårighetsgrader är 3 (lätt), 4 (normalt) och 5 (svårt). Motsatta slag innebär att alla inblandade slår 1T6+ färdighet och försöker få högst värde.

Om man har ett positivt värde i en färdighet bör man välja en stil eller specialisering. I situationer där specialiseringen spelar roll räknas värdet som 1 steg högre. Det finns följande färdigheter att tillgå, med förslag på specialiseringar inom parentes: NÄRSTRID (visst vapen eller en stil, typ kvick eller vildsint), AVSTÄNDSSTRID (visst vapen), VAKSAMHET, OSEDDHET, FYSIK (råstyrka, uthållighet), SMIDIGHET (vighet, fingerfärdighet), BILDNING (ämnesområde), MAGI (häxkonst, demonbesvärjande, kabbala), ÄLVAGLANS (endast för älvor), HÄNDIGHET (visst yrke, som bonde, fiskare eller en typ av hantverkare), KONTAKTNÄT (adel, undre världen), STATUS, VÄLSTÄND, VILDMARKSVANA (terrängtyp), VÄLTALIGHET (ljuga, förföra, köpslä) och KONSTNÄRLIGHET (skådespeleri, musik).

När man skapar en rollperson väljer man ut två färdigheter som får värdet 2, fyra färdigheter som får värdet 1 och tre färdigheter som får värdet -1. Utrustning och tillgångar väljes fritt, med värdet på STATUS och VÄLSTÄND som riktmärke. För att spelledaren ska ha lättare att väva in bakgrunden i spelet ska man skriva ner en ärkefiende, ett livsmål och en passion (alltså något man brinner för).

För den som behöver lite förslag på rollpersonskoncept presenteras här några arketyppiska äventyrare: den landsflyktige ädlingen, den jordnära bonden, den avlska avfallingen, den hatiske motståndskampen, den grubblande filosofen, den kyrkliga agenten, den tvivlande byprästen,

den buttra jägaren, den arbetslöse legoknekten, den sorglösa lösdrivaren, den fredlöse rövaren och den vittberesta handelsmannen.

## STRID

Grunden i striden är träffpoängen, representerar hur svårt det är att bli skadad, och hur svårt man är att manövrera in i ett ofördelaktigt läge. Antalet träffpoäng är  $10 + 2 * \text{SMIDIGHET} + 2 * \text{NÄRSTRID} + \text{rustningsvärde}$ . Striden delas in i rundor. En runda består av följande steg, som utförs samtidigt av alla inblandade:

1. Välj om du vill vara offensiv eller defensiv. Normalt väljer man offensiv om man inte ligger riktigt illa till, men mer om det nedan.
2. Beskriv vad du vill göra. Det kan vara saker som »jag försöker låsa hans värja med min vänsterhandsdolk« eller »jag rycker till mig en ölsejdel och kastar på trollet«.
3. Slå ett slag för närstrid, modifierat för hur vettigt och spännande handlingsbeskrivningen var, där svårigheten är 4. Bonusarna följer samma skala som egenskaperna (så att »bra« innebär +1), som en riktlinje.
4. Om färdighetsslaget lyckades och du var offensiv slår du 1T6 + vapnets anfällsvärde för att avgöra hur många träffpoäng du själv fick tillbaka. Detta kan aldrig höja träffpoängen över deras ursprungliga värde.
5. Beskriv effekterna av stridsrundan. Om någon till exempel förlorat en väldig massa träffpoäng och ligger på bara ett fatal kan det innebära att denne har blivit fälld, och har motståndarens svärd mot struphuvudet. Små förändringar, som knappt syns, kan betyda att man cirklar runt varandra och försöker nå ett bättre läge. Det här är så att säga en uppföljning av punkt 2, där man bara sa vad man ville göra; nu bestämmer man vad som egentligen händer.
6. Om nu någon av kombattanterna har förlorat alla sina

träffpoäng avgör man skada. Slå 1T6 + vapnets skadevärde. Om man når upp till motståndarens fysik + 6 drabbas denne av en allvarlig skada, och annars av en skada. En skada innebär att man är ute ur striden (man tappar sitt vapen, eller blir så pass skadat att man inte kan fortsätta slåss i vilket fall som helst), och en allvarlig skada kräver dessutom läkarvård snarast och får otrevliga konsekvenser.

7. Börja om från punkt 1.

Så fort striden är över (vilket väl kan avgöras av att det blir en längre paus, om inte av att folk slås ut) återfår man samtliga sina träffpoäng. Strid mot flera motståndare fungerar på samma sätt som dueller: man väljer om man vill vara offensiv, och i så fall vems träffpoäng man försöker minska, eller om man vill vara defensiv, och det fungerar precis som vanligt. Med fördel används någon sorts markörer, som mynt eller tändstickor, för att representera träffpoängen, så att man inte behöver suddas så ofta. Det kan ge mer känsla, också.

Systemet kan även användas för att hantera andra typer av konflikter, som till exempel jaktsituationer, retoriska dueller eller andra tillfällen där man ska nöta ner någons motstånd. Träffpoängen beräknas utifrån andra färdigheter då och spelledaren får en viktigare roll, men i övrigt fungerar systemet på samma sätt.

Avståndsstrid hanteras helt annorlunda: varje skott är ett vanligt färdighetsslag för AVSTÄNDSSTRID, där halva rustningsvärdet läggs till svårighetsgraden. Vid träff beräknar man skada enligt ovan.

Närstridsvapen anges på följande format (för en tabell får inte plats): vapen(anfall/försvar/skada). Ett urval av tillgängliga vapen är obehäpnad (0/0/0), dolk (1/0/0), svärd (4/3/3), värja (4/3/2) och stav (2/4/1). Avstånds vapen har endast skadevärde: bäge (3), pistol (2), musköt (4); rustningar har endast rustningsvärde: lätt rustning (läder, med vissa detaljer av ringbrynja eller plåt): 3, tung rustning (alvisk riddarrustning): 6. Sköld ger +1 på försvarsvärde och +3 träffpoäng.

## Strid

Stridsreglerna är det som avgör hur väl man lyckas i strid med gängmedlemmar och invånare i varje område man befinner sig i. Alla strider är indelade i stridsrundor, där man kan göra en handling per stridsrunda.

- 1 Initiativ (T10 mot Initiativ)
- 2 Ordna deltagarna i Striden i turordning där den med högst effekt på initiativslaget agerar först. För varje jämnt steg av negativ effekt har man **-1** i CL denna stridsrunda.
- 3 Deltagarna i striden deklarerar sin handling i omvänd turordning.
- 4 Utför handlingarna i turordning. Man kan alltid parera eller undvika en attack om man inte redan utfört sin handling. Då stryks ens handling och man kan parera/undvika med **-1** i CL. Om anfällarens effekt överstiger försvararens effekt är handlingen lyckad. Om man ej spenderar Effektpoäng på område, slumpas detta fram.
- 5 Beräkna skada. [anfällarens effekt - försvararens effekt] + vapenskada - rustningsvärde + modifieration + styrka (vid närstrid). För var påbörjat femte steg stryks en Livspoäng.
- 6 Initiativet i nästa stridsrunda är samma som ens slag i rundan före om man utförde en handling. Om inte slår man som vanligt nästa runda.

Slag	Område	Effektkostnad	[Närstrid/Avstånd]	Blodighet
1	Huvud	4/5		+5
2,3	Vänster Arm	2/3		-2
4,5	Höger Arm	2/3		-2
6,7	Bröstkorg	3/2		+1
8	Mage	3/2		+2
9	Vänster Ben	2/3		-1
10	Höger Ben	2/3		-1

Rustning	Skydd
Kläder	1
Läderkläder	2
Soptunnellock	3
Lik	3
Kastrull	4
Skottsäker Väst	6
Kravallutrustning	8
Brunnslock	15

Vapen	Handkrav	Skada	Blodighet
Kötttyxa	1	2	+2
Machete	1	3	+2
Hammare	1	1	+1
Basebollträ	1	2	0
Basebollträ	2	3	+1
Järnspett	2	2	0
Motorsåg	2	5	+5
Klammerpistol	1	1	-5
Nålpistol	1	1	-5
Revolver	1	4	0
Pistol	1	5	+1
Pumphagel	2	7	+2
Avsågat Hagel	2	5	+3
Uzi	1	8	+3
Krypskyttegevärl	2	10	-2
Automatkarbin	2	9	+2
Elefantstudsare	2	12	+5

## SPELWEBBEN

Författare: David Hagman

Design & Typografi: David Hagman

Korrektur: Wilhelm Person

Hemsida: <http://www.spelwebben.se>

Typsnittet Tema Cantante är skapat av Eric Lin och används med tillstånd från T26 Digital Type Foundry. <http://www.t26.com>



<http://creativecommons.org/licenses/by-nd-nc/1.0/>

# JAGADE

Ett utdrag från *Virtuality*, ett rollspel i en mörk och dystopisk värld.

Skapat av David Hagman.

## BAKGRUND

Världen som vi minns den var inspirerande och hoppfull, där vi hade tagit lärdom av vårt mörka arv. Aldrig mer sades det, aldrig skall vi glömma de bestialiska dåd som begicks under det stora kriget. Tills den dag mörkret anlände och tog stryptag på oss alla. Det var då vi förstod att första världskriget bara var ett förspel till vad som komma skulle.

Idag är det 2004 och vi lever i en splittrad värld. De skillnader som fanns förr har utvecklats och med tiden bragt nya former av mänskligt liv till moder Jord. Tillsammans med ökade klasskyftor och ökade rasmotsättningar har våldspiralen fortsatt trappa upp och våldet mellan grupperna eskalerar.

Eskapister bland de lägre skikten har sedan bolagseringen av nationalstaterna i början av det nya millenniet tagit sin flykt till olagliga beroendeframkallande onlinespel och extrensporter. Sporter där graden av våld avgör vem som tar hem segern, våld vars magnitud inte setts tidigare. I takt med att samhällena utanför stadsmetropolerna brutits ned har dessa företaget spridits som de svavelunga regndropparna över jorden. De som är mest framgångsrika behandlas som stjärnor och beundras av den stora desillusionerade massan. Polen har kommit att framstå som högsäte för en ny genre inom extrensporten: De Jagade. Dessa består släpps lösa i fororter i de större polska städernas fororter för att skapa nästa morgons löpsedlar.

De som kallas för de Jagade är en av de nya formerna av mänskligt liv som evoluerat ur samhället. De har alla sålt sin kropp och själ till underjordiska multimedieföretag. Deras kamp för överlevnad har renderat de själva rättslösa och förvandlats till slavar under sin producents sjuka sinne. Deras liv är producentens att bestämma över och för dem återstår att underkasta sig dennes vilja.

De Jagade har live-kameror fästas på sina kroppar samt en örönsnäck som en örönsnäcka vari deras Producent ger sina order. Allting direktänds på betalaccess-kanaler dygnet runt där man som konsument betalar per timme. Konceptet bakom programmen kring de Jagade är att de tvingas in i ett för dem helt okänt område och måste slåss för sina liv för att komma därifrån. Producenten ger dem hela tiden kommandon som de måste följa för att deras uppdrag skall ses som utfört. Det är konsumenterna som avgör hur väl de anser att de Jagade lyckas tillfredställa dem och de som följer dessa serier är avtrubbade vad gäller våld, allt de önskar se är orgier i blod vilket de belönar med höga betyg via SMS-omröstningarna.

De mest erfarna av de Jagade har med tidens obarmhärtiga fortgång vant sig vid att försörja sina fysiska behov från de offer som de själva mördat på sin väg genom sina uppdrag. Producenternas sado-masochistiska sinne har således skapat kannibalism. Måhända ingen större kontrast moralmässigt gentemot den nya tiden där vinstmaximering är allt och intet. Humanism och social omsorg är blott ljusa minnen från en gången tid. De Jagade har alla tagit ställning till samma fråga, hur lyder ditt svar?

Är du beredd att slåss för din frihet?



## Programutbud

De Jagade är alla offer för omständigheternas ondskefulla väsen. Ilikväl måste de vara ståndaktiga och fullfölja sina val. Måhända kan de bli fria och leva resten av sina liv i en positiv och varm miljö, dock kan de aldrig komma bort från det avgrundsdjupa hål som lever kvar i deras jag. En enerverande och högst påträngande påminnelse om den best de varit. De olika programmen som sänds över digitala TV-nätet består av tre olika sorter.

**Grupp:** Till en början deltar varje Jagad i ett mindre gäng som tillsammans måste samarbeta och utarbeta taktiker och strategier för att överleva farorna och klara uppdraget. Även här är olika gäng populära att utsätta de Jagade för, bli dock inte förvånad om mer excentriska inslag dyker upp.

**Ersam:** De som överlevt längst tid som en Jagad har oftast sina egna program där de är ensamma mot alla faror som lurar i natten. Olika gäng och inhyrda soldater är vanliga motståndare i denna kategori.

**Skugga:** En ny variant av de Jagade som hade premiär denna veckan. Den Jagade förses med ett halsband av sin Producent och måste klara av uppgifterna och nå slutet på uppdraget utan att ha förlorat halsbandet och utan att ha dödat eller skadat någon. Lyckas uppdraget erhåller den Jagade **+1** Kraftpoäng.

## KARAKTÄR

Varje spelare antar rollen som en Jagad, ju fler spelare desto större gäng. De sätts i ett ökänt område för att överleva och visa sin skicklighet i att avrätta människor. Att försöka slå sig fri från kameran och örönsnäckan bestraffas med en grym och utdragen död.

### Steg 1: Grundläggande fakta

Fyll först i grundläggande fakta enligt stegen nedan för att spegla hur den Jagade såg ut innan rollen som massamedial mördare. Metoden kan också användas för att skapa vanliga människor som lever vanliga liv, sätt då kryss över de rutor som inte används under detta steg.

- 1 Fyll i Karaktärnamn, Spelarnamn samt Spelledare.
- 2 Fördela **10** poäng på Grundegenskaperna.
- 3 Fördela **15** poäng på Färdigheterna.
- 4 Fyll i Förflytting [**B**+(**2x**Smidighet)], Livspoäng [Tålighet+Viljestyrka] och Initiativ [**S**+Sinnen] på rollformuläret.

### Steg 2: Jagad

Skall personen användas i den direktsända kontinuerliga kampen fyller man även i kampanjdelens av karaktärsbladet. Denna förändring är tänkt att beskriva den utveckling personen genomgått i steget från att vara eskapist och desillusionerad till massamedial mördare.

- 1 Fyll i Program med det namn på krönikan som spelledaren valt.
- 2 Fyll i Producent med namnet på den person som ger order i örönsnäckan.
- 3 Fördela ytterligare **5** poäng på Grundegenskaperna.
- 4 Fördela ytterligare **10** poäng på Färdigheterna.
- 5 Fördela **4** poäng på Specialförmågorna.
- 6 Fyll i Kraftpoäng [Tålighet]
- 7 Uppdatera Förflytting [**B**+(**2x**Smidighet)], Livspoäng [Tålighet+Viljestyrka] och Initiativ [**S**+Sinnen] på rollformuläret.

## REGLER

### Färdighetslag

Jagad använder sig av ett system där man behöver en T10. Man lägger ihop färdighetsvärdet med den grundegenskap som färdigheten baseras på, samt eventuellt modifieringar för specialförmågor, för att få chansen att lyckas. Därefter slår man en T10.

### Effekt

Effekten är av yttersta vikt i Jagad, och beräknas genom att dra bort tärningsutfallet från chansen att lyckas, är resultatet positivt har man lyckats med det man försökte göra och är det negativt har man misslyckats. Ju högre effekt man får, desto bättre har man lyckats.

### Fummel & Perfekta slag

För att kolla om man fumlar eller om man lyckas perfekt använder sig Jagad av en kontrollräkning. Denna tärrning är också en T10 och slås efter man gjort sitt färdighetslag. För man 1 som resultat på båda är det ett perfekt slag och man får **+5** i effekt. För man däremot 0 på båda är det ett fummel och man får **-5** i effekt.

### Specialförmågor

Varje Jagad har utvecklat specialförmågor som skiljer dem från sina offer. Dessa används mycket och gärna av Jagade då det underlättar deras primära överlevnadstaktik: Slå ihjäl allt som rör sig. Att använda sig av en specialförmåga kostar en kraftpoäng per aktivering.

Man kan maximalt spendera en kraftpoäng per stridsrunda och man skall meddela att man använder sig av en specialförmåga innan initiativ slås. Man får tillbaka en kraftpoäng per dödad människa.

- Muskulös:** Styrka **+1** och Smidighet **-1** per steg.  
**Hårdhänt:** Styrka **+1** och Blodighet **-1** per steg.  
**Bloddörr:** Blodighet **+1** per steg.  
**Finess:** Smidighet **+1** och Styrka **-1** per steg  
**Flink:** Enhandsvapen **+1** och Tvåhandsvapen **-1** per steg

### Blodighet

Tittarna ger Jagade betyg efter varje sänt program, där blodigheten av dåden är avgörande för hur högt det blir. För varje träff som är dödande antecknas dess blodighet av SL. Alla vapen, kroppsområden och vissa specialförmågor har modifieringar för blodighet.

### Stjärnor

Stjärnor får man baserat på hur mycket blodighet man lyckas skapa under ett uppdrag. Man använder stjärnor för att höja sina grundegenskaper, färdigheter och specialförmågor. Grundegenskaper och specialförmågor kostar lika många stjärnor som man skall höja till medan färdigheter kostar en stjärna per steg.

Man får en stjärna för 1-10 i total blodighet, två stjärnor för 11-20 och så vidare. Är summan negativ efter att man utfört uppdraget i området blir man avrättad på producentens order.

### Rörighet

Man kan gå 5 meter per stridsrunda och utföra en handling, eller springa sin förflytting.

<b>Jagad</b>		NAMN	
		SPELARE	
		SPELLEDARE	
		<b>STYRKA</b>	○○○○○
		Gevär	○○○○○
		Krossvapen	○○○○○
		Tunga Vapen	○○○○○
<b>INITIATIV</b>			
<b>FÖRFLYTTNING</b>			
<b>LIVSPOÄNG</b>			
□□□□□ □□□□□			
□□□□□ □□□□□			
<b>KRAFTPOÄNG</b>			
□□□□□ □□□□□			
□□□□□ □□□□□			
<b>SPECIALFÖRMÅGOR</b>			
Muskulös	○○○○○		
Hårdhänt	○○○○○		
Blodtörst	○○○○○		
Finess	○○○○○		
Flink	○○○○○		
<b>STJÄRNOR</b>			
☆☆☆☆☆			
		PROGRAM	
		PRODUCENT	

<b>Jagad</b>		NAMN	
		SPELARE	
		SPELLEDARE	
		<b>STYRKA</b>	○○○○○
		Gevär	○○○○○
		Krossvapen	○○○○○
		Tunga Vapen	○○○○○
<b>INITIATIV</b>			
<b>FÖRFLYTTNING</b>			
<b>LIVSPOÄNG</b>			
□□□□□ □□□□□			
□□□□□ □□□□□			
<b>KRAFTPOÄNG</b>			
□□□□□ □□□□□			
□□□□□ □□□□□			
<b>SPECIALFÖRMÅGOR</b>			
Muskulös	○○○○○		
Hårdhänt	○○○○○		
Blodtörst	○○○○○		
Finess	○○○○○		
Flink	○○○○○		
<b>STJÄRNOR</b>			
☆☆☆☆☆			
		PROGRAM	
		PRODUCENT	

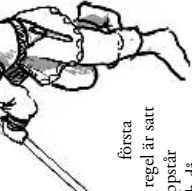
<b>Jagad</b>		NAMN	
		SPELARE	
		SPELLEDARE	
		<b>STYRKA</b>	○○○○○
		Gevär	○○○○○
		Krossvapen	○○○○○
		Tunga Vapen	○○○○○
<b>INITIATIV</b>			
<b>FÖRFLYTTNING</b>			
<b>LIVSPOÄNG</b>			
□□□□□ □□□□□			
□□□□□ □□□□□			
<b>KRAFTPOÄNG</b>			
□□□□□ □□□□□			
□□□□□ □□□□□			
<b>SPECIALFÖRMÅGOR</b>			
Muskulös	○○○○○		
Hårdhänt	○○○○○		
Blodtörst	○○○○○		
Finess	○○○○○		
Flink	○○○○○		
<b>STJÄRNOR</b>			
☆☆☆☆☆			
		PROGRAM	
		PRODUCENT	

<b>Jagad</b>		NAMN	
		SPELARE	
		SPELLEDARE	
		<b>STYRKA</b>	○○○○○
		Gevär	○○○○○
		Krossvapen	○○○○○
		Tunga Vapen	○○○○○
<b>INITIATIV</b>			
<b>FÖRFLYTTNING</b>			
<b>LIVSPOÄNG</b>			
□□□□□ □□□□□			
□□□□□ □□□□□			
<b>KRAFTPOÄNG</b>			
□□□□□ □□□□□			
□□□□□ □□□□□			
<b>SPECIALFÖRMÅGOR</b>			
Muskulös	○○○○○		
Hårdhänt	○○○○○		
Blodtörst	○○○○○		
Finess	○○○○○		
Flink	○○○○○		
<b>STJÄRNOR</b>			
☆☆☆☆☆			
		PROGRAM	
		PRODUCENT	





hur många som slåss eller tidigare har slagits mot en), sen går det till nästa i numerordning neråt (så länge det finns kombattanter). Sen börjar man om. *Men först innan man börjar dela ut attacker, måste varje spelare deklarerat vem denne skall attackera. Den spelare som slog sista deklarerat först, därfter deklarerar för varje spelare i stigande skala, för att sedan komma till den som slog bäst. Det här får att smälta att den som slog bäst också har bäst översikt av situationen och därmed kan göra de mest taktiska valen.* Striden kommer att fluktuerar fram och tillbaka, det kommer att variera vem som ligger på topp och kombattanterna kommer att drivas fram och tillbaka över terrängen. Striden är snabb och rörlig.



**Alla vapen, gör samma skada, när de väl gör skada.** Det är enbart i det yttersta extrema fällen som man ser skillnad på skador, skador från klippblock och enorma varelser gör mer skada, på samma sätt gör ormbett och nålar (giftpil) ingen skada i sig, däremot kan giften göra skada. Den skillnad man kan finna med olika vapen ligger i andra egenskaper: små vapen är lätra att dölja; stångvapen närlängre; slungor och pilbågar gör skada på avstånd (vilket även mystiker som har förmågan såis kan). När någon avlossar en pil, sten eller använder sig av mystiska egenskaper, räknas det som om den utsatte sig omedveten eller övervakad vid attacken, därfter får den ansatte slå för att skydda sig som vanligt enligt reglerna ovan. Det finns tillfällen när denna regel är satt ur spel, trett att det valda målet är ovanligt alert, *har någon som en bok eller på något annat sätt är misstänksam* (detta uppstår ofta när man byter mål under en pågående strid). De tyta och obemärkta kan smyga sig på en fiende eller ett djur och då räknas offret som omedvetet eller övervakad. Spelets ledare får avgöra från fall till fall, om offret har chans att upptäcka faren. Personer med stångvapen, får +1 när denne ska skydda sig mot motståndare med kortare vapen (för svårigheten att komma innanför stavvapnets räckvidd och den fördel denne har att kumra röra sig ur räckhåll). Enorma och jättelika monster slår två attacker slag mot varje mål (Detta för att simulera att dessa är så jättelika att de ofta orsakar enorma skador.), men den som skyddar sig behöver bara slå ett, två tälighetspoäng i ett slag, är man skicklig sköld har +1 för att skydda sig, skölden kan

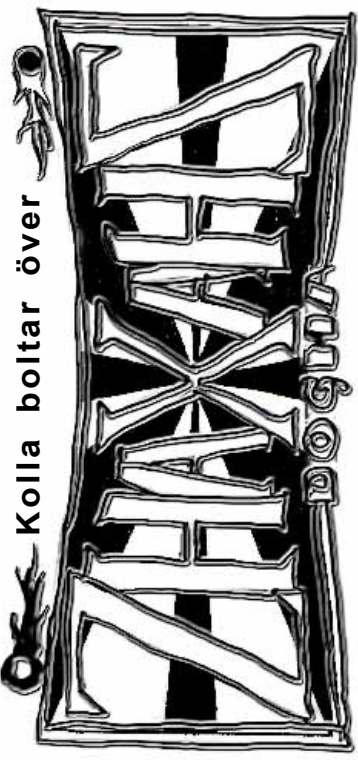
Lyckas man inte skydda sig mot en attack, dock ovan för enorma monster och under bett med gift och giftpil), har man skydd, men då inte kan räkna med i den efterföljande mer skyddsvärde än ett, räknas värdet ner gradvis; sedan skydda sig, tappar man tälighetspoäng. Sköld räknas vid rutmings/skydds förlust, man kan dock försöka att man försöka göra med motståndarens vapen). Det att man "anfäller" skölden (vapnet) istället för en slår då som vanligt för att skydda sig, misslyckad

**Det finns två sätt att skada sin fiende, i syfte**  
Djur och monster använder sig ofast av striden, fungerar de lika, det är i återhämtning. Under strid räknas de samman och när man man Dör gör man bara om man lämnas åt sitt öde, får nådstöt stridens slut, dvs man vaknar upp mörbultad och yr. (krigare häver yrslen minus ett på alla handlingskast). De andra skadorna måste återhämtas genom omsorg och läkewård eller projektion. För man inte våd efter sådana skador, utan lämnas åt sitt öde, vaknar man inte upp och dör således. Det tar en dags god vård, för varje tälighetspoäng att återhämta, har man dessutom läkemedel, salvor och god vårdplats (orrt och gott om mat) återhämtas två per dag. Läses heliga eller magiska ramsor över sären, kan en mystiker projicera skadan till ett föremål. (två försök per dag och person, svårighetsgraden är lika med antalet tälighetspoäng som skall överföras) Notera att detta är något alla mystiker kan, även dem som inte har *tillfällig projektion* som bästa förmåga. Skulle mystikern ha *tillfällig projektion* som bästa förmåga, kan denne "samarbeta med sig själv", enligt de regler som finns för samarbete

**Gifter**, verkar genom att de har ett värde om 1-6 i srytka, lyckas man inte motstå giften tappar man ett tälighetspoäng, aningen som *dödandekada* eller som *knockskada*. Motståndslaget mot gift är alltid ett (1). Det vill säga att man slår en tärning, resultatet mäts mot en tärning multiplicerat med giftsrytka. Den som har *alla myrket*, får samarbeta med sig själv enligt de regler som finns ovan. Spelets ledare kan, om denne vill, byta ut *knockskada* mot andra verkningar; till exempel: sömn, kräkningar, klåda et cetera.



**Tärningsmekanismen**  
I det här spelet mäts rollernas värden mot en svårighetskala, nyarserat av tärningsslag, för att tillföra nismomentet till handlingen. (Se *svårighet tärning*)  
Normalvärdet för en rollens egenskap är 1-3 (och det absolut vanligaste är 1-2). Detta mäts mot en (normal) svårighets skala om 2-4 (egenutligen: 1-6 - där ett är "våldigt lätt" och sex är "omöjligt")  
Värdet multipieras med värdet av ett tärningskast (1-6) eventuella bonus läggs till resultatet. Jag gillar utfallen /stegen av den här skalan. En bonus på +1 gör stor skillnad. (exmpl 3x2=6 utan bonus har den med nivå ett, en chans på sex, med en poängs bonus har denne nu två chanser på sex).  
En som är kass kan om ödet är med honom göra stordåd. Alltså, karaktärsens egenskapsvärdet (multiplicerat med ett tärningsutfall), skulle motståndet bestä i en annan person, sålls deras Karaktärsens egenskapsvärdet mot varandra.



# EN VÄRLD, ETT ÄVENTYR

Bidrag till Anders Trobergs Dogmarollspelstävling 2004





**ATT LYCKAS MED EN HANDLING** När man vill uppnå något, och det inte går att lösa genom interaktion mellan spelare, när tveksamhet uppstår, löser man det med ett **Handlingsskär** : *Ett handlingsskär går till så att man väljer vilken karaktärsgenskap man vill åberopa. (Yrkeförmåga, Förtums egenskap, Bästa förmåga),* sedan står man en **sexsidig tärning**. *Resultatet multipliceras man med karaktärsgenskapsvärdet (1-4),* eventuella bonus läggs till resultatet. Spellets ledare väljer hur snart det är att utföra denna handling genom att välja en svårighetsgrad. (mostånd). Spellets ledare står sedan en **sexsidig tärning** och **multiplikera med svårighetsgraden** (1 till 4) + lättare 2; lätt 3; normalsvår 4; svår 5; mycket svår 6; helt "omöjligt"). Det högre av de två värdena (*handlingsskär, mostånd*) är vinnande. Det vill säga, är handlingsskär högre, lyckas man ; är moståndskär högre, misslyckas man. När två värden som ställs mot varandra visar sig vara lika, misslyckas handlingen, om det är två stridande motståndare som försvarande misslyckas den försvarande skyddas sig och den attackerade att göra skada. *(fylliglagget: om status quo uppstår mellan en bästa förmåga och en sekundär förmåga, vinner den som har bästa förmåga)* Är det en handling som består i att klättra uppför en vägg med pep, så finns det grepp för förturen men man måste stanna upp för att kunna klättra vidare. Ett slags staus quo, vägen är öppen, men man kan inte ta sig fram. Om situationen tillåter för flera spelare att låta deras roller samarbeta, kan man låta dem lägga ihop resultatet enligt följande. Spelare ett står räknat ut resultat spelare två står; denne måste nu stå över spelare ett, det överskridande poängen läggs till (exempel sp1 1 står 6, sp2 2 står 9, 3 läggs till 9 = 11) spelare tre står, räknar ut och lägger till osv; läkkt är tillåtet när det kan ha uppstått inom spelrets ramar (tex en planerad handling). I regel kan man inte samarbeta under strid för att göra skada eller för att skydda sig, det skulle dock kunna hända att man kan tillåta detta, men bara i undantagsfall. Förtumgå tillfällig projektion kan dock alltid användas till att samarbeta, detta måste dock deklarerats i tid. Inga handlingar kan revideras i efterhand. Man gör en sak i røget ( i alla fall när regelnässigt). I det här spelet förekommer ingen tummel, alla kan inte vara skomakare, vad som däremot förekommer är fritkansvärda misslyckanden. Detta behöver vi inte speclala regler för, det kommer att visa sig, *naturligt*, det kommer att vara självklart när det väl inträffar. Vill man ändå ha någon regel för detta, välkomnar jag er att fritt ändra i reglerna och lägga till efter behov.



**ERRANDSHET OCH FÄRDIGHET** Efter varje äventyr får man utveckla till poäng för erfarenhet, dessa är till för att spelarna skall kunna utveckla sina rollers färdighet, dvs att de får högre karaktärsgenskapsvärden. Man kan också utveckla rollen med fler erfarenheter, alltså färdighet inom andra områden. För att reglerna detta, har jag infört följande regler: Man kan höja hur många separata värden som helst, men varje värde kan bara höjas ett steg, (exempelvis från två till tre etc). De poäng man blivit tilldelad, räknas som värdet man kan "köpa högre värde" med. Kosnaden är församma som det värde man skall höja till (exempelvis från två till tre kostar då tre erfarenhetspoäng). Man kan också skaffa sig ny förmåga, aningen ny yrkesförmåga eller helt ny (sekundär) förmåga. *Myrkesförmåga* kostar 1 poäng. *My (sekundär) förmåga* kostar 2 poäng. Yrkes- under yrker och får yrkets poängvärde. Ny förmåga skrivs in som sekundär, de börjar på värdet ett (trots att denna första poäng kostar två). Hur många erfarenhetspoäng får man då efter ett äventyr? Man får ett (1) erfarenhetspoäng per äventyr, dessutom finns det tre (3) bonuspöngar att dela ut. Den första försas fram inom spelgruppen, den är till den som har "gort en avgörande handling" som *lett till att äventyret kunnat lösas*. Det kan vara lite av varje, men riktholen bör vara att spelgruppen lyckas att det var ett avgörande moment. Den andra poängen delas ut av spellets ledare till den som denne yrker "har bidragit mest till äventyret". Tredje poängen tilldelas till den som var avgörande för att anagonisten nedgjordes eller besegrades. Man kan spara erfarenhetspoängen.

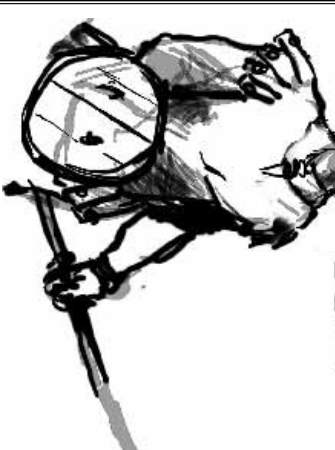
**VÄLD, VALDSVREKAN, SKADOR OCH ÅTTRÄMMNING** Varje spelare har lika många tilläggs-poäng som antal äventyr spelade. Alla börjar med ett (1) **tilläggs-poäng**, förutom Krigare som börjar med två (2). Svårighetsgraden för att skada någon, är lika med vad den försvarande står i värde för att skydda sig, annars 1 om denne är överräskad eller omöckerd. En person som är avsmunad, knöckad räknas som omöckerd enligt denna regel, skilnaden är att man kan utföra en nåkardröt och döda personen(djuret), i regel behövs inget tämningslag för detta. Spellets ledare kan dock, under vissa stressade situationer åberopa att ett slag skall slås. När man slås så använder man sig av förmågan slås, eller yrket för att göra skada. För att skydda sig måste man dock använda sig av förmågan slås, eller *hitza utväg*, (förutom de mystiker som har *tillfällig projektion*, som då överför skadan på någon annan, dock ej attackeraren. *Svårighetsgraden för att lyckas är lika med attackerarens resultat plus ett* ( +1) ) Den som drabbas av en attack genom *tillfällig projektion*, som jag just beskrivit utstås för en "vanlig attack". Alltså inte dessamma som en attack från en mystiker som använder *förmågan slås*. Svårighetsgraden att skydda sig är dessamma som svårighetsgraden hos den attack som passats vidare och man är inte överräskad eller omöckerd. Krigare som har förmågan slås kan "samarbeta med sig själv" enligt regeln för samarbete och använda sig av både yrket och egenskapen vid handlingen slås eller skydda sig. Krigare får använda sig av sitt yrke för att skydda sig. Har man **skoldförmåga** på kroppen räknas det som 1-3 poäng svårare att skada sig (*slås +1-3 till resultatet* av tämnings multiplikant med egenskapen slås, när man ska skydda sig). *(Yrkeförmåga: om status quo uppstår mellan en bästa förmåga och en sekundär förmåga, vinner den som har bästa förmåga)*

**Förtumgå om man är vss om man då man kan smyga i all rasmning** Mellanrasmning (+2) ger andrag (-2) på klättra och smyga. **Lätt rasmning** (+1) ger inga andrag, **helt behåler gör skada** (4) När flera vill slås, står alla för att gör skada (attackeraren *slås*), den som står högst är först // **krigare räknar +1 ett på rangordningen** // den som blir attackerad står för att skydda sig (ansvaret



**Gestalt generering :** *Välj ett yrke, så sedan från främsta egenskap och sedan bästa förmåga, efter detta kan man välja att få spela en viss typ av folkslag.*

De yrken som finns att välja mellan är : Krigaren, Mystikern, Stigfinnaren och "den tyste". Gruppen är : 1a) Soldat 1b) "den tyste krigare" 2a) Mystikern 2b) "den sökande" 3a) Stigfinnaren 3b) stads-strövaren - stadens överlevare". **(Välj nu ditt yrke)**



**Krigaren :** *Krigare* är personer som har erfarenhet från de stora fälttagen i norr, de kan ha olika egenskaper och förmågor; beroende på vilken uppgift de haft inom det militära livet. Förtum att överleva i fält kan de också, *slå läger, marschera, skadning* (sång och dikt), *sammna blod, häva yvel, militär återpin och ordgång*. De har en **sekundär förmåga** : *att överryga folk och få dem att följa med i strid.*

**Mystikern :** *Mystiker* är bildade män och kvinnor som är invigda i heliga eller mystiska riter och skrifter. De kan vara präster, filosofer eller maniker. Förtum att hitta i bibliotek eller plocka fram fakta ur codifierade texter; kan de också *läsa och skriva, överleva på lite mat, klara av många svåra nätter, se i dunkel och ana mystiska sammanhang*. Mystiker kan projicera skador från föremål till levande och från levande till föremål. De har en **sekundär förmåga** : *att överryga folk att följa dem av någon oöngryndlig anledning*

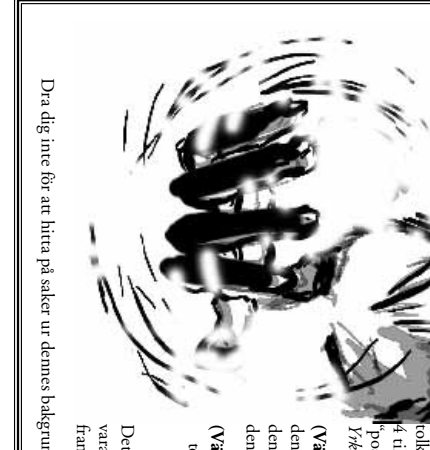
**Stigfinnaren :** *Stigfinnare* är överlevare , de har ofta varit i tjänst hos krigare eller mystiker. De är fördbundna som finner tröst och föda ur naturen. De kan vara bönder, strövare, landsrytare, ofta kunniga i jakt. Förtum att överleva på vad naturen ger, kan de *slå läger i alla väder, se kommande väder, hitta stigar och spår, skaffa mat för mer än en, tjäna torra varpator, se över sår och ge nöd, och dessutom skrämna eller smyga sig på vanligast djur*. De har en **sekundär förmåga** : *att överryga folk att känna sig trygga och att få dem att följa genom skog och mark.*

**"den tyste"** : *Den tyste* är aningen en Mystiker, Stigfinnare eller en Krigare, med den skilnaden att det inte spyns. De tysta är oftast personer från städerna, som fått lämna sina gamla kall för att överleva i det tuffa sudsivet. De kan ha utvecklas till köpmän, handelsresande, hantverkare eller rent urax tjuvar. Välj ett av yrkena ovan, välj bort två saker de kan, lägg till två från de andra eller någon av dessa, *hantverk, innehått ett köpmannabrev, förfälskari, skadespelari, smitk och förkländad, hazardspel*. Den tyste har en **sekundär förmåga** : *att få föle att borra från dems person, så att de inte måste följa andra och kan oömräktigt tysta med sitt.*



**Främsta egenskap** 1. Orädd 2. Barsk 3. Förtroendevärande 4. Lättrid och vis 5. Ögon som en hök, Oron som en örn 6. Tyst som en mus (och så nu för ...)

**Bästa förmåga** 1. Slås 2. Övertala 3. Lingua mod 4. Tala mycket 5. Tillfälligt projektion 6. Hitta utväg



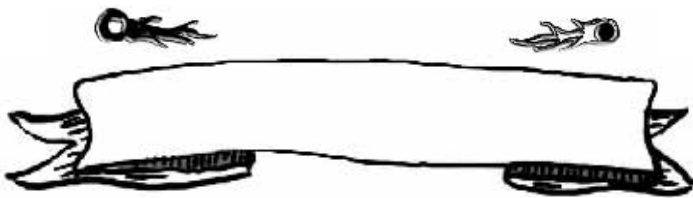
Egenskaper och förmågor tolkas i förhållande till yrke, både spelare och ledaren av spelet har rollinriktningen och rätt att invända mot rollningen. För att få mer varierande roller slås en sexsidig tärning, lägg 4 till resultatet (det bör bli ett värde mellan fem och tio). Fördela dessa "poäng" mellan de tre olika karaktärsgenskaperna, *Yrke, Främsta egenskap, Bästa förmåga*. (max 4 minimum 1)

**(Välj mellan tre folkslag)** Zhaschemna, Xahzchemna och Haxahchemna, den första är lång och vacker (*förmåga: ingjuta framhet eller blidga*), den andra stark och snusk (*förmåga: ingjuta fuktan eller smaga*), den tredje liten och allgaglig (*förmåga: ingjuta mullande eller ansö*)

**(Välj nu ett namn, ett epitet och en beskrivande fras)**  
 ex: Arnuld Barsark - "jag blir aldrig arg, jag blir irriterad"

**Vad ska jag välja ?**  
 Det du i första hand bör fundera över, vilken av yrkerna tycker du verkar vara roligast att gestalta? Från den utgångspunkten, mejlar du sedan fram en personlighet och person, som du tror är roligt att spela med. Dra dig inne för att hitta på saker ur dems bakgrund, historia, som du sedan kan referera till när du spelar rollen.





<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	Främsta egenskap	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	Bästa Förmåga	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	Yrke • Yrkesförmågor	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6	• Sekundära förmågor	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9	Folkgrupp • Egenskap	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10	Vapen - egenskap	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12		
Gift	Knock	Dödligt	Rustning	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Sköld <input type="checkbox"/>
<b>ZhaXahΔ</b> DOGMA					



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	Främsta egenskap	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	Bästa Förmåga	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	Yrke • Yrkesförmågor	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4			4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5			5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6	• Sekundära förmågor	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7		<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8		<input type="checkbox"/>	8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9	Folkgrupp • Egenskap	<input type="checkbox"/>	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10	Vapen - egenskap		10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11			11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12			12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gift	Knock	Dödligt	Rustning	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Sköld <input type="checkbox"/>	Gift	Knock	Dödligt	
<b>ZhaXahΔ</b> DOGMA									



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	Främsta egenskap	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	Bästa Förmåga	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	Yrke • Yrkesförmågor	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6	• Sekundära förmågor	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9	Folkgrupp • Egenskap	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10	Vapen - egenskap	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12		
Gift	Knock	Dödligt	Rustning	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Sköld <input type="checkbox"/>
<b>ZhaXahΔ</b> DOGMA					



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	Främsta egenskap	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	Bästa Förmåga	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	Yrke • Yrkesförmågor	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4			4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5			5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6	• Sekundära förmågor	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7		<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8		<input type="checkbox"/>	8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9	Folkgrupp • Egenskap	<input type="checkbox"/>	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10	Vapen - egenskap		10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11			11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12			12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gift	Knock	Dödligt	Rustning	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Sköld <input type="checkbox"/>	Gift	Knock	Dödligt	
<b>ZhaXahΔ</b> DOGMA									



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	14
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	15
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	18
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	19
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	21
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24

Gift  
Knock  
Dödligt

Zha X ah Δ  
DOGMA

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	14
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	15
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	18
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	19
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	21
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24

Gift  
Knock  
Dödligt

Zha X ah Δ  
DOGMA



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	14
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	15
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	18
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	19
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	21
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24

Gift  
Knock  
Dödligt

Zha X ah Δ  
DOGMA

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	14
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	15
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	18
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	19
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	21
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24

Gift  
Knock  
Dödligt

Zha X ah Δ  
DOGMA

formgivning och illustration

Gabriel "Mask" Forsén

Legend är ett flexibelt standardfantasyrollspel i en så gott som helt färg- och smaklös spelmiljö bestående av de vanligaste pseudomedeltida klichéerna. Det är upp till spelledaren att namnge och kartlägga de delar där dennes egna äventyr utspelar sig. Spelvärlden skall inte fungera begränsande utan istället vara maximalt användbar och ha plats för vilket standardfantasyäventyr som helst. (Även befintliga äventyr, såväl regelbundna som systemlösa). Regelsystemet saknar spelvärden och tillåter en oändlig variation vad gäller rollfigurer. Den som endast vill använda sig av miljön kan dock strunta i reglerna, och vice versa.

## Spelmiljö

Sagovärlden är en magisk och fantastisk plats som vid första anblicken kan verka synnerligen pseudo-medeltida, fast riddarna är modigare, munkarna frommare och bönderna mer pittoreska. De vanliga naturlagarna har också fått ge vika för den metafysik som styr Sagovärlden. Det är en gammal värld som i urtiden, innan Ljusets ankomst, var väsentligt annorlunda.

Ursprungligen fanns i dess ställe en skymningsvärld som befolkades av det mytiska urfolket vilka dyrkade sina mörka gudar, men ondska och godhet var fortfarande okända koncept. Solens och månens ankomst vände dock upp och ned på den gamla världen, liksom deras ljus och närvaro fick växter att skjuta upp ur den bara marken. Solguden och Mångudinnan fördrev de gamla gudarna i exil, vilka blev kända som demoner. Urfolket tvingades också dra sig undan ljuset men anpassade sig ändå med tiden till de nya livsbetingelserna. Även den gamla urmagin tynade bort med urfolket, vars sentida ättlingar är kända som omän.

På grund av de nya gudarnas inneboende dualitet genomsyras också världen av kampen mellan olika motsatspar, såsom dag och natt, gott och ont. Människan skapades till gudarnas avbilder som man och kvinna, och när människan trängde undan omännen hamnade man i konflikt inbördes.

Solgudens präster låg i fejd med Mångudinnans prästinnor och avgörandet skulle bli grundandet av Solriket, eller *riket* som dess invånare allt som oftast nöjer sig med att kalla det. Den förste konungen enade Låglandet och fördrev alla männyrkare. Sedan vände Solkonungen sin blick mot det hedniska Höglandet där männyrkarna hade sitt starkaste fäste. Höglandet erövrades slutligen i ett stort korståg vilket också innebar slutet för mänskulten, varpå Solkyrkan blev allenarådande över hela riket.

## Mysticism och ockultism

De hedniska traditionerna lever dock fortfarande kvar i folktron, inte minst bland högländarna. Detta trots att kyrkan gör allt i sin makt för att söka upp och utrota kätterier, varhelst och i oavsett vilken skepnad det väljer att visa sig. Den gamla tron lever också kvar i häxornas riter och tro, som är en äldre form av magi. Det av kyrkan sanktionerade magiker-gillet är däremot mer akademiskt inriktat och utgörs så gott som uteslutande av män.

Den magiska grundforskningen utgörs av alkemi och går ut på att undersöka tingens ordning samt själva materiens essens, medan den formaliserade praktiska magin sköts av examinerade magiker vilka åtnjuter hög status och prestige. (Svartkrut är dock någonting som inte existerar utanför alkemisternas laboratorier och några militära tillämpningar finns överhuvudtaget inte.) Sagovärlden är som sagt en i högsta grad metafysisk plats där vetenskap och ockultism är lika oskiljaktiga som religion och tro. De främsta vetenskapsmännen är också mystiker, även om många av de största biblioteken drivs i klostrens regi.

Det finns även mystiker som väljer en enklare väg och blir svartkonsträrer eller så kallade häxmästare. Genom att ingå pakter med demoniska makter får dessa tillgång till både kunskap och makt, även om priset alltid i slutändan är högre än vad trollkarlen kan betala.

koncept, konstruktion och text

Pauli "Baldyr" Paananen

## Ett värde-löst (f)antasyrollspel

### Monster och omän

Demonerna dyrkas också fortfarande som gudar av svartalferna, vilka alltså delar ursprung med de övriga omännen. Medan svartalferna lever ett nomadiskt liv som krigiska och primitiva vildar, har de andra stammarna bland omännen vänt sina forna gudar ryggen.

Alferna är ett anspråklöst skogslevande släkte som söker avskildhet men som fortfarande behåller en gnutta av den urmagi som flödade en gång i den gråa urtiden. Småfolket utgör en annan skygg stam som antingen lever i avlägsna skogar, dolda dalgångar eller som rent av har grävt ned sig under själva bergen. Även om de inte är kända för någon magisk talang så är de duktiga på att lurats, varför småfolk ibland lämnar sina grottor och jordhålor för att leva bland människorna som resande gycklare eller lurendrejure.

Gemensamt för omännen är att de helst håller sig i skuggorna, borta från det bländande dagsljuset. Medan alferna föredrar skymnings- och gryningsljuset så är svartalferna utpräglade nattvarelser som anpassat sig till ett liv under månens bleka sken. Småfolk är däremot såväl vana vid underjordens mörker som de har anpassat sig till dagsljuset. Både småfolk och alfer är i allmänhet kortare respektive klenare än de betydligt mera kortlivade människorna. De senare är dock i regel misslänkade till omän vilka genast känns igen på sina spetsiga öron.

Svartalferna är däremot monstruösa bestar som förvridits till sina demoniska herrars avbild. Fast det finns betydligt värre monster i Sagovärlden och de är också utan undantag oren avkomma till demonerna. De senare är själva förvisade till underjordens djup, långt från solens och månens hädiska sken. De skickar däremot gärna sina budbärare och tjänare till ytan för att sprida död och förstörelse. Dessa odjurer i sin tur upphov till ständigt nya monstern vilka gör vildmarken till en osäker plats.

### Maktbruk och handel

När ofärd hotar är det den lokala vasallens plikt att beskydda befolkningen, som i gengäld utför dagsverken åt konungens förkämpe. Riddarnas förläningar är i sin tur en del av provinser vilka styrs av mäktiga furstar, även om konungen alltid är närvarande i egenskap av sina fogdar. Den feudala ordningen inrättades efter rikets enande och konungen har fortfarande makten att både adla och tilldela förläningar till rikets tappreste kämpar. Den tidigare är inte bara en enväldig men rättvis regent, utan också Solkyrkans överhuvud och beskyddare.

Kyrkans makt utstrålar annars från dess kyrkor och kloster som är utspridda över hela riket. Kvinnan sammankopplas dock starkt med månen och dess cykler, och kvinnor är därför helt uteslagna från kyrkans organisation. (Kvinnans position i samhället i övrigt är dock stark av hävd, trots att Solkyrkan i sig är strikt patriarkalt organiserad.) Allting som inte är direkt sanktionerat av kyrkan förföljs av prästerna och dess beväpnade arm som utgörs av Solriddarorden. Dessa tempelriddare är svurna fiender till alla former av kätterier, vilket inte bara gäller påstådda häxor och häxmästare utan ofta även omän, utan någon särskiljning mellan stammarna.

Kyrkans grepp är också betydligt påtagligare på Låglandet, medan det har varit svårare att uttradera

titel och särskilt tack

Dantella "Kornella" Carlsson

alla spår av hedendom på det karga och bergiga Höglandet (även om Mångudinnan alltså inte längre har någon organiserad kult). Fast det är inte bara religionen som högländarna fått lov att anamma, utan även lågländarnas överhöghet. Detta resulterar inte sällan i att den livegna befolkningen revolterar mot konungens vasaller.

Storskogen är en vidsträckt och otämd vildmark som utgör ett bälte tvärs genom riket. Här gömmer sig såväl fredlösa och flyktingar som skygga omän, liksom här risken är som störst att stöta på både svartalfer och andra faror. I skarp kontrast till både vildmarken och landsbygden är städerna livfulla centra för handel och tillverkning. De fria städerna är inte heller underställda furstarna utan styrs av borgarnas olika skrän och gillen, under överinseende av den kungliga fogden.

Kommersen är dock inte begränsad till städerna utan riket har både ett allmänt vedertaget penningssystem och vältrafikerade landsvägar, varför resande handelsmän frekventerar byar och marknadsplatser. Även om riket är vidsträckt och det tar flera veckor att resa från den ena änden till den andra, så kan resande allt som oftast finna mat och husrum på alla de värdshus som kantar de viktigare handelslederna.

## Geografi och politik

Sagovärldens geografi är dock ett komplicerat ämne eftersom avståndet får själva rymden att kröka sig i främmande dimensioner. Mystikerna har också sedan länge kunnat konstatera att världen inte är en platt skiva, men inte heller ett klot eller någon annan känd geometrisk kropp. Kartografi och lantmäteri är hur som helst magiska discipliner, precis som astrologi är en del av astrologin. De kartor man trots allt kunnat framställa är som bäst motsägelsefulla eller direkt missvisande, och duger därför endast till att beskriva begränsade områden där mätningarna utgår från endast ett fåtal referenspunkter.

För gemene man ter sig geografin dock inte på något vis besynnerlig eller onormal, utan man kan oftast förhålla sig till sin omedelbara omvärld genom att veta vad som finns i respektive väderstreck, liksom hur fjärran platser förhåller sig till varandra. Vetenskap är annars någonting som främst magiker och akademiker sysslar med, och praktiska tillämpningar av nya teknologier har en tendens att inte nå ut på landsbygden i de olika provinserna. Speciellt Höglandet kännetecknas av sin ålderdomlighet och teknologiska eftersatthet.

Furstarna i de olika provinserna är ständigt inbegripna i intriger sinsemellan. Kampen förs dock inte uteslutande med militära medel, utan både städer och vasaller används som pjäser i det politiska makt-spelet. Konungen spelar i sin tur gärna furstarna mot varandra, liksom kyrkan är ett användbart verktyg för att såväl hålla samman riket som att garantera den ofrånse befolkningens lojalitet. Storskalig revolt mot konungamakten är också otänkbara för furstarna eftersom ingen egentligen vågar utmana Solgudens världslige företrädare.

Riket som sådant har inte heller några omedelbara rivaler även om Sagovärlden även omfattar andra kulturer och imperier. Såväl handel som diplomatiska förbindelser existerar också mellan högkulturer, men eftersom Solriket egentligen saknar anspråk på andra folks länder och handelsvägar, så finns inte heller någon grogrund för konflikter.



Spelmiljö





# Spelregler

## Handlingar

**Legend** använder sig av en sexsidig tärning men saknar helt spelvärden. Däremot finns olika former av speldata men dessa graderas inte på något vis. Speldata kursiveras i texten.

### Speldata och rollfigurer

**Erfarenheter** motsvarar rollfigurens bakgrund och yrkeskunskaper. Exempel på sådana kan vara *jordbrukare*, *akademiker*, *ädling* eller *hantverkare*, men nästan vilken bakgrund som helst är möjlig. En rollfigur kan också mycket väl ha flera olika erfarenheter från sitt tidigare liv.

**Kunskaper** motsvarar speciella förkunskaper som mer eller mindre är ett krav för att överhuvudtaget kunna lyckas med vissa typer av handlingar. De kunskaper som förekommer i spelet utgörs av *ridkunnig*, *läskunnig* samt *simkunnig*, men också *stridsvan* (att slåss i ett skarpt läge) och *bågskytt* (att avfira en pilbåge), samt *magikunnig* och *prästvåg* (att besvärja respektive välsigna). Omän här dessutom alltid kunskapen *mörkersyn* vilket människa skor däremot inte har.

**Egenskaper** utgörs av utmärkande individuella attribut och förutsättningar, och består alltid av enkla beskrivande ord (främst adjektiv). Denna typ av speldata graderas inte på något vis – antingen har rollfiguren egenskapen ifråga eller så har denne den inte. Däremot finns egenskaper i motsatspar av ett positivt och ett negativt speldata. Alla egenskaper utgår från en genomsnittlig människa och normalläge är därmed att inte ha någon av egenskaperna. (Se Appendix för exempel på positiva respektive negativa egenskaper för respektive egenskapskategori.)

**Hjälpmedel** utgörs däremot av utrustningsdetaljer som kan påverka möjligheterna att lyckas med någon form av handling. Nästan vilka hjälpmedel som helst är möjliga men de vanligaste utgörs av någon form av specialverktyg (såsom *läsdyrkar*), vapen (såsom *svärd* eller *armborst*) eller skyddsutrustning (såsom *sköld* eller *ringbrynja*).

Observera dock att tillgång till vissa utrustningsdetaljer kan vara en förutsättning för att överhuvudtaget utföra en given typ av handling (jfr kunskaper), och kan därmed inte räknas som hjälpmedel. Hit räknas exempelvis hantverksverktyg för att utföra hantverke, eller ett avstånds vapen för att utföra skytte.

**Begränsningar** är olika tillfälliga negativa förutsättningar (såsom *skada*, *omtöckning* eller *utmattning*). Precis som med andra slags speldata så har man antingen en begränsning eller inte, och man kan inte ha samma begränsning flera gånger (men däremot flera olika begränsningar samtidigt).

Skulle en rollfigur få samma begränsning två gånger räknas denne istället som utslagen och kan inte utföra några handlingar överhuvudtaget. Om rollfiguren har begränsningen *skada* räknas denne exempelvis som »kritiskt skadad» (och riskerar dessutom att avlida av sina skador, enligt spelledarens bedömning). Även om en utslagen rollfigur återhämtar sig efter en stund (och kan därmed åter utföra handlingar) så återstår ändå begränsningen ifråga tills rollfiguren har hunnit vila upp sig alternativt låtit skadorna läka ordentligt.

**Rollfigurer** skapas genom att spelaren skriver en rollbeskrivning som sammanfattar dess koncept. Denna består av en enda mening och den speldata som spelaren sedan väljer bör följa detta koncept.

Därefter väljer spelaren sammanlagt sex stycken speldata inom de tre grupperna erfarenheter, kunskaper samt hjälpmedel, liksom två stycken speldata – en positiv och en negativ – i samtliga egenskapskategorier (alltså sammanlagt åtta stycken). All speldata antecknas på rollformuläret och när detta är ifyllt är rollfiguren klar för spel.

Rollfigurer som är omän (dvs alfer eller småfolk) har alltid kunskapen *mörkerseende*, vilken också räknas in i antalet val som spelaren gör (ovan).

Observera att endast rollfigurer har speldata, medan spelledarpersoner och andra varelser endast representeras av en svårighetsgrad som avgör hur pass farliga de är i en stridsituation. Svårighetsgraden avgör både hur svårt det är att besegra motståndaren – och hur stor risken är att rollfiguren själv blir skadad.

<b>så gott som oövervinnelig</b>	0
<b>extremt farlig</b>	1
<b>mycket farlig</b>	2
<b>ganska farlig</b>	3
<b>ganska harmlös</b>	4
<b>menlös</b>	5

Spelaren beskriver först vad rollfiguren gör och hur denne går tillväga, varpå spelledaren bestämmer en svårighetsgrad för handlingen. Svårighetsgraden tar endast hänsyn till handlingen som sådan och inte till några andra omständigheter runt omkring, eller huruvida rollfiguren är lämpad för denna typ av handlingar. Om handlingen ifråga kräver någon kunskap som rollfiguren saknar är svårighetsgraden dock automatiskt 0 (noll).

<b>så gott som omöjligt</b>	0
<b>extremt svårt</b>	1
<b>mycket svårt</b>	2
<b>ganska svårt</b>	3
<b>ganska lätt</b>	4
<b>simpelt</b>	5

Därefter summeras antalet positiva respektive negativa förutsättningar (se nedan) vilka talar för respektive emot att rollfiguren lyckas med handlingen ifråga. Om summan av de positiva förutsättningarna är högre än summan av de negativa förutsättningarna, så har handlingen alltså lyckats. Differensen kallas effekt och spelledaren avgör exakt vilka konsekvenser denna får för rollfiguren.

**Positiva förutsättningar** är lika med svårighetsgraden plus antalet hjälpmedel och/eller antalet egenskaper vilka påverkar handlingen positivt. Om rollfiguren har någon erfarenhet som ligger inom handlingens ämnesområde (enligt spelledarens bedömning) så får spelaren även lägga till utfallet av ett tärningslag till de positiva förutsättningarna.

**Negativa förutsättningar** är istället lika med ett tärningsutfall plus antalet begränsningar och/eller antalet egenskaper vilka påverkar handlingen negativt.

Även yttre faktorer kan dock utgöra positiva respektive negativa förutsättningar. Exempelvis att rollfiguren har ovanligt gott eller ont om tid på sig (+1 kontra -1) eller att man har tillgång till kvalificerad assistans (+1 per person). Observera också att egenskaper som vanligtvis räknas som positiva kan utgöra negativa förutsättningar i vissa situationer, och vice versa.

## Strid

**Närstrid** utförs om vilken handling som helst och rollfiguren använder motståndarens svårighetsgrad. Själva handlingen delas dock inte upp i enskilda stridsmanövrer, utan handlingen motsvarar istället en hel serie slagväxlingar. En strid kan dock även sluta oavgjort och i så fall kan en ny strid följa, såvida inte någon part gett upp eller någonting annat avbryter stridssituationen.

Rollfiguren kan välja mellan tre stridstaktiker i närstrid: »avvaktande«, »offensiv« samt »defensiv«. Om rollfiguren slåss offensivt så räknas detta också som en negativ förutsättning (-1) i handlingen, medan den defensiva taktiken innebär en positiv förutsättning (+1).

Andra positiva respektive negativa förutsättningar i en strid kan vara att rollfiguren slåss ur ett taktiskt underläge (-1) alternativt har ett taktiskt övertag (+1), eller huruvida man slåss ur ett numerärt underläge (-1 per motståndare) eller har ett numerärt övertag (+1 per kompanjon).

Observera att en rollfigur som saknar en lämplig erfarenhet (såsom *soldat* eller *ridhare*) inte får tillgodogöra något tärningsutfall till sina positiva förutsättningar. Dessutom blir svårighetsgraden i strid alltid 0 (noll) om rollfiguren saknar kunskapen *stridsvan* – förutsatt att motståndaren i sin tur är en erfaren kämpe (spelledaren avgör).

**Effekten** avgör om rollfiguren har segrat eller förlorat. Om den är positiv har rollfiguren oavsett fått ett taktiskt övertag, medan rollfiguren hamnar i ett taktiskt underläge om denna är negativ. En effekt på 0 (noll) innebär däremot att striden är oavgjord.

Om rollfiguren redan slåss ur ett taktiskt underläge och hamnar åter i underläge som resultat av striden, så anses rollfiguren ha blivit överrumplad och är därmed helt på fiendens nåder. Om rollfiguren däremot får övertag när denne redan har ett taktiskt övertag, så har denne istället överrumplats fienden och striden är därmed avgjord.

**Stridstaktiken** avgör däremot huruvida motståndaren är utslagen eller inte. En avvaktande rollfigur måste få en effekt på minst +3 för att motståndaren skall räknas som utslagen (och eventuellt död), medan en offensiv rollfigur endast behöver få en effekt på +1 (eller högre). En defensiv rollfigur kan däremot aldrig besegra motståndaren oavsett effekt (men kan däremot få ett övertag).

Valet av stridstaktik avgör också huruvida rollfiguren

själv blivit skadad i någon omfattning. Antalet begränsningar som rollfiguren får beror på motståndarens svårighetsgrad samt på effekten av handlingen. Observera alltså rollfiguren mycket väl kan bli skadad även om denne segrar i själva striden.

<b>defensiv</b>	3 - (svårighetsgraden) - (effekten)
<b>avvaktande</b>	4 - (svårighetsgraden) - (effekten)
<b>offensiv</b>	5 - (svårighetsgraden) - (effekten)

Exakt vilka begränsningar rollfiguren får bestäms av spelledaren utifrån situationen samt motståndarens beväpning respektive rollfigurens eventuella rustning. En rollfigur kan dock högst få fyra olika begränsningar (*omtöckning*, *smärta*, *blödning* samt *skada*) – annars räknas denne som utslagen istället. Ett negativt värde innebär däremot att rollfiguren är helt oskadd.

**Avståndsstrid** utförs också som en vanlig handling och rollfiguren använder motståndarens svårighetsgrad, oavsett om rollfiguren är skytten eller målet. Observera också att det är svårare att skjuta med pilbåge än armborst, och att svårighetsgraden för en rollfigur som använder pilbåge och saknar kunskapen *bågskytt* därmed är 0 (noll). Dessutom räknas en pilbåge inte som ett hjälpmedel medan *armborst* däremot utgör ett speldata.

Positiva respektive negativa förutsättningar vid skytte utgörs först och främst av avståndet mellan skytten och målet. Om rollfiguren är skytt och avståndet mindre är än 20 meter, så innebär detta en positiv förutsättning (+1), medan ett avstånd på över 50 meter innebär en negativ förutsättning (-1). Och vice versa om motståndaren är skytt.

Andra förutsättningar (positiva eller negativa, beroende på vem som är skytt) är bläst, regn, dålig sikt, målets storlek samt huruvida målet rör på sig (±1 per omständighet). Observera också att om rollfiguren saknar en lämplig egenskap (såsom *soldat* eller *jägare*) så får spelaren inte tillgodogöra något tärningsutfall till de positiva förutsättningarna.

## Appendix: egenskaper

Här följer ett litet och ingalunda komplett urval av egenskaper i respektive kategori.

**Karaktäregenskaper** motsvarar personlighetsdrag, såsom:

<i>behärskad</i>	<i>temperamentsfull</i>
<i>belevad</i>	<i>naiv</i>
<i>blygsam</i>	<i>skrytsam</i>
<i>eftertänksam</i>	<i>impulsiv</i>
<i>generös</i>	<i>självvisk</i>
<i>hänsynsfull</i>	<i>hänsynslös</i>
<i>hövisk</i>	<i>chovinistisk</i>
<i>modig</i>	<i>feg</i>
<i>munter</i>	<i>butter</i>
<i>pålitlig</i>	<i>opålitlig</i>
<i>självsäker</i>	<i>osäker</i>
<i>givmild</i>	<i>snål</i>
<i>stolt</i>	<i>ärelös</i>
<i>tålmodig</i>	<i>otålig</i>

**Fysiska egenskaper** motsvarar kroppsliga förutsättningar liksom både talanger och svagheter, exempelvis:

<i>fingerfärdig</i>	<i>klumpig</i>
<i>snabb</i>	<i>långsam</i>
<i>stark</i>	<i>klen</i>
<i>stor</i>	<i>liten</i>
<i>tålig</i>	<i>veklig</i>
<i>vacker</i>	<i>ful</i>
<i>god/dålig reaktionsförmåga</i>	
<i>skarpa/öskarpa sinnen</i>	

**Mentala egenskaper** motsvarar inre förutsättningar liksom både talanger och svagheter, exempelvis:

<i>karismatisk</i>	<i>okarismatisk</i>
<i>smärt</i>	<i>orkad</i>
<i>uppmärksam</i>	<i>tankspridd</i>
<i>viljestark</i>	<i>viljesvag</i>
<i>god/dålig koncentrationsförmåga</i>	
<i>god/dålig precision</i>	
<i>gott/dåligt minne</i>	
<i>stark/svag överlevnadsinstinkt</i>	

**Fördelar & nackdelar** motsvarar bland annat resurser och sociala omständigheter, såsom:

<i>bildad</i>	<i>obildad</i>
<i>fräse</i>	<i>livegen</i>
<i>känd</i>	<i>okänd</i>
<i>omtyckt</i>	<i>avskydd</i>
<i>rik</i>	<i>fattig</i>
<i>tursam</i>	<i>otursdrabbad</i>
<i>ung</i>	<i>gammal</i>
<i>världsvan</i>	<i>obevandrad</i>





### Människoformulär

**LEGEND** namn

koncept  ålder:

—SPELDATA—

<b>karaktärsegenskaper</b> <input type="text"/> men <input type="text"/>	<b>kunskaper</b> <input type="radio"/> läskunnig <input type="radio"/> ridkunnig <input type="radio"/> simkunnig <input type="radio"/> stridsvan <input type="radio"/> bågskytte <input type="radio"/> magikunnig <input type="radio"/> prästvigd
<b>fysiska egenskaper</b> <input type="text"/> men <input type="text"/>	<b>erfarenheter</b> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<b>mentala egenskaper</b> <input type="text"/> men <input type="text"/>	<b>fördelar &amp; nackdelar</b> <input type="text"/> men <input type="text"/>

### Omansformulär

**LEGEND** namn

koncept  ålder:

stam  oman

—SPELDATA—

<b>karaktärsegenskaper</b> <input type="text"/> men <input type="text"/>	<b>kunskaper</b> <input type="radio"/> läskunnig <input type="radio"/> ridkunnig <input type="radio"/> simkunnig <input type="radio"/> stridsvan <input type="radio"/> bågskytte <input type="radio"/> magikunnig <input type="radio"/> prästvigd <input checked="" type="radio"/> mörkersyn (omän)
<b>fysiska egenskaper</b> <input type="text"/> men <b>Liten</b>	<b>erfarenheter</b> <b>Vildmarksvan</b> <input type="text"/> <input type="text"/>
<b>mentala egenskaper</b> <input type="text"/> men <input type="text"/>	<b>fördelar &amp; nackdelar</b> <input type="text"/> men <b>Främling (bland män)</b>

### Människoformulär

**LEGEND** namn

koncept  ålder:

**En godhjärtad och matglad lärd munk 32**

—SPELDATA—

<b>karaktärsegenskaper</b> <b>Snäll</b> men <b>Vällustig</b>	<b>kunskaper</b> <input checked="" type="radio"/> läskunnig <input type="radio"/> ridkunnig <input checked="" type="radio"/> simkunnig <input type="radio"/> stridsvan <input type="radio"/> bågskytte <input type="radio"/> magikunnig <input checked="" type="radio"/> prästvigd
<b>fysiska egenskaper</b> <b>Tålig</b> men <b>Fet</b>	<b>erfarenheter</b> <b>Munk</b> <b>Akademiker</b> <input type="text"/> <input type="text"/>
<b>mentala egenskaper</b> <b>Trofast</b> men <b>Viljesvag</b>	<b>fördelar &amp; nackdelar</b> <b>Omtyckt</b> men <b>Fattig</b>

### Människoformulär

**LEGEND** namn

koncept  ålder:

**En hänsynslös och ökad rovriddare 40**

—SPELDATA—

<b>karaktärsegenskaper</b> <b>Modig</b> men <b>Hänsynslös</b>	<b>kunskaper</b> <input type="radio"/> läskunnig <input checked="" type="radio"/> ridkunnig <input type="radio"/> simkunnig <input checked="" type="radio"/> stridsvan <input type="radio"/> bågskytte <input type="radio"/> magikunnig <input type="radio"/> prästvigd
<b>fysiska egenskaper</b> <b>Stark</b> men <b>Långsam</b>	<b>erfarenheter</b> <b>Ädling</b> <b>Riddare</b> <input type="text"/> <input type="text"/>
<b>mentala egenskaper</b> <b>Karismatisk</b> men <b>Korkad</b>	<b>fördelar &amp; nackdelar</b> <b>Frälse</b> men <b>Ökad</b>





- 1 Välj en av er att till vara Spelledare.
- 2 Övriga hittar på ett karaktärsnamn.

3 För att avgöra om man lyckas med en handling spelar man sten-sax-påse med spelledaren.

4 För varje spel tillfälle man spelar med sin karaktär får man en erfarenhetspoäng.

5 Alla karaktärer börjar på nivå ett.

6 Att öka en nivå kostar lika många erfarenhetspoäng som nivåtalet.

7 För varje nivå kan man spela om en gång sten-sax-påse per spel tillfälle.

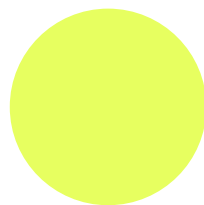
8 Spelledaren börjar berättelsen historiskt korrekt.

9 Övriga spelare får som helst börja agera sin karaktär.

10 Sluta när ni tröttnar.

PS! Han kallas för Gardener.

En sol ->





Här kommer en snabbreps av reglerna om ni missade de på sida 1.

1. Välj en av er att till vara Spelledare.
2. Övriga hittar på ett karaktärsmamn.
3. För att avgöra om man lyckas med en handling spelar man sten-sax-påse med spelledaren.
4. För varje speltillfälle man spelar med sin karaktär får man en erfarenhetspoäng.
5. Alla karaktärer börjar på nivå ett.
6. Att öka en nivå kostar lika många erfarenhetspoäng som nivåtalet.
7. För varje nivå kan man spela om en omgång sten-sax-påse per speltillfälle.
8. Spelledaren börjar berätta en historia.
9. Övriga spelare får när som helst börja agera sin karaktär.
10. Sluta när ni tröttnar.

**Notera att 'handling' i punkt 3 avslutas med ett 'g' här.**

**Vi ber om ursäkt för feltrycket på sida 1 av Minimalt Rollspel.**

# SPELVEGGEN

Författare: Olle Johansson

Design & Typografi: David Hagman

Hemsida: <http://www.spelwebben.se>

<http://www.czo.com>



<http://creativecommons.org/licenses/by-nd-nc/1.0/>

Hamn  
Baset  
Baset  
Järnsj  
Motor  
Klamm  
Nålpi:  
Revol  
Pistol  
Pump  
Avsåg  
Uzi  
Kryps  
Autor  
Elefar

# OLYMPUS

ett rollspel av Tobias Radesäter

Gudarna har samlats runt sitt spelbord för att spela om verkligheten. Genom molnen kan de se en ensam hjälte från det Kopiska riket vandra genom ödemarken, svärd i hand, redo att möta de faror som står mellan honom och hans mål. Ska hjälten lyckas med sitt uppdrag, eller kommer problemen han möter visa sig vara oöverstigliga? Det beror på om gudarna är välvilliga, och om hjälten har den tur och skicklighet som krävs.

Olympus är ett rollspel avsett för en spelare och två eller fler spelare. För omväxlings skull får även spelarna spela roller i spelvärlden, som de gudar som styr över den. Spelaren däremot spelar en människa. Han behöver dock inte vara en helt vanlig människa; precis som hjälterna i de gamla grekiska sagorna kan han mycket väl vara ättling till någon av gudarna. Hjälten har en uppgift han måste utföra medan gudarna nyfiket tittar på och slår vad om han kommer att lyckas eller inte. Gudarna turas om att sköta världen runt hjälten och kan välja att hjälpa eller stjäla honom på hans uppdrag. De har dessutom egna agendor och kan därför försöka sätta käppar i hjulen för varandra. Olympus utspelar sig runt den Kopiska halvön, som domineras av fyra stadstater. Runt halvön ligger ödemark och outforskade hav, där hemska vidunder härskar.

För att spela Olympus behöver man en del rekvisita. Man behöver till att börja med papper och penna. I de flesta rollspel använder man tärningar, men i det här spelet används en vanlig kortlek istället, eftersom Gud inte spelar tärning. Essen räknas som 1. Man kan dessutom vilja använda ett föremål, till exempel en hatt, för att visa vilken gud det är som för tillfället har kontroll över världen.

## Förberedelser

Innan man börjar spela ska man skapa sina roller och sätta upp ramarna för den historia som ska berättas. Eftersom även spelarna i det här spelet spelar roller ska även dessa skapas.

## Hjälten

Hjälten är spelarens roll i Olympus. Den traditionella varianten på hjälte är en stark manlig krigare som är den oäkta sonen till en gud. Hjälten måste dock inte passa in i den mallen; han kan mycket väl vara en vanlig människa som råkar bli inblandad i gudarnas spel, men en ättling till en gud känns mest rätt.

För att beskriva hjälten förmågor ska han tilldelas värden i de tre Egenskaperna: Kraft, Smidighet och Visdom. Spelaren får 10 poäng att sprida ut som han önskar mellan Egenskaperna, men han måste sätta minst 1 poäng på varje Egenskap. Till varje Egenskap hör en färg i kortleken. Hur detta fungerar beskrivs senare.

**Kraft** är ett mått på hjälten styrka, stryktålighet och kämpaglöd. Hjärter är kraftens färg.

**Smidighet** är ett mått på hjälten snabbhet, vighet och precision. Klöver är smidighetens färg.

**Visdom** är ett mått på hjälten kunskap, intelligens och utstrålning. Ruter är visdomens färg.

Förutom värden i de tre Egenskaperna ska hjälten förse med en personlighet och ett utseende. En lös bakgrund till hjälten bör även beskrivas, speciellt om han ska ha ett släktförhållande med någon av gudarna.

## Gudarna

Gudarna är spelarnas roller i Olympus. Gudar är övernaturliga väsen som slipper bekymra sig om sådana oväsentligheter som naturlagar. De saknar därför Egenskaper som de hjälten har,

men behöver ändå beskrivas. Beskrivningen kan begränsas till gudens ansvarsområde – det vill säga vilken aspekt av världen han är gud över – och hans personlighet och utseende. Dessutom måste guden ha något mål med spelet. Vad detta mål är upp till den spelare som spelar guden att bestämma. En av gudarna bör vara fientligt inställd till hjälten och önska hans snara hädanfärd. Det skapar lite välbehövlig spänning i äventyret och kan leda till intressanta konflikter mellan gudarna.

## Äventyret

Äventyrets handling skapas tillsammans av gudarna och hjälten. En lämplig metod är att diskutera saken tills alla är överens. Handlingen behöver inte vara speciellt komplicerad; det räcker med ett uppdrag att hitta ett magiskt föremål eller dräpa ett legendsusat monster.

## Korten

När alla andra förberedelser är klara är det dags att dela ut korten. Kortleken blandas och sedan tilldelas hjälten 5 kort, medan 28 kort fördelas jämnt mellan gudarna. Alla gudar ska ha lika många kort. Överblivna kort läggs i en draghög som används av hjälten. De kort man spelar ut under spelets gång samlas i en slänghög. När hjälten spelar ut ett kort drar han omedelbart ett nytt, så att han alltid har 5 kort på handen. Gudarna får däremot klara sig med de kort de fick från starten. Om draghögen tar slut blandar man slänghögen så den blir en ny draghög.

## Regler

När alla förberedelser är klara är det dags att börja spela. De regler som finns är inte speciellt många eller komplicerade. Det finns däremot ett par grundläggande regler som är viktiga att komma ihåg:

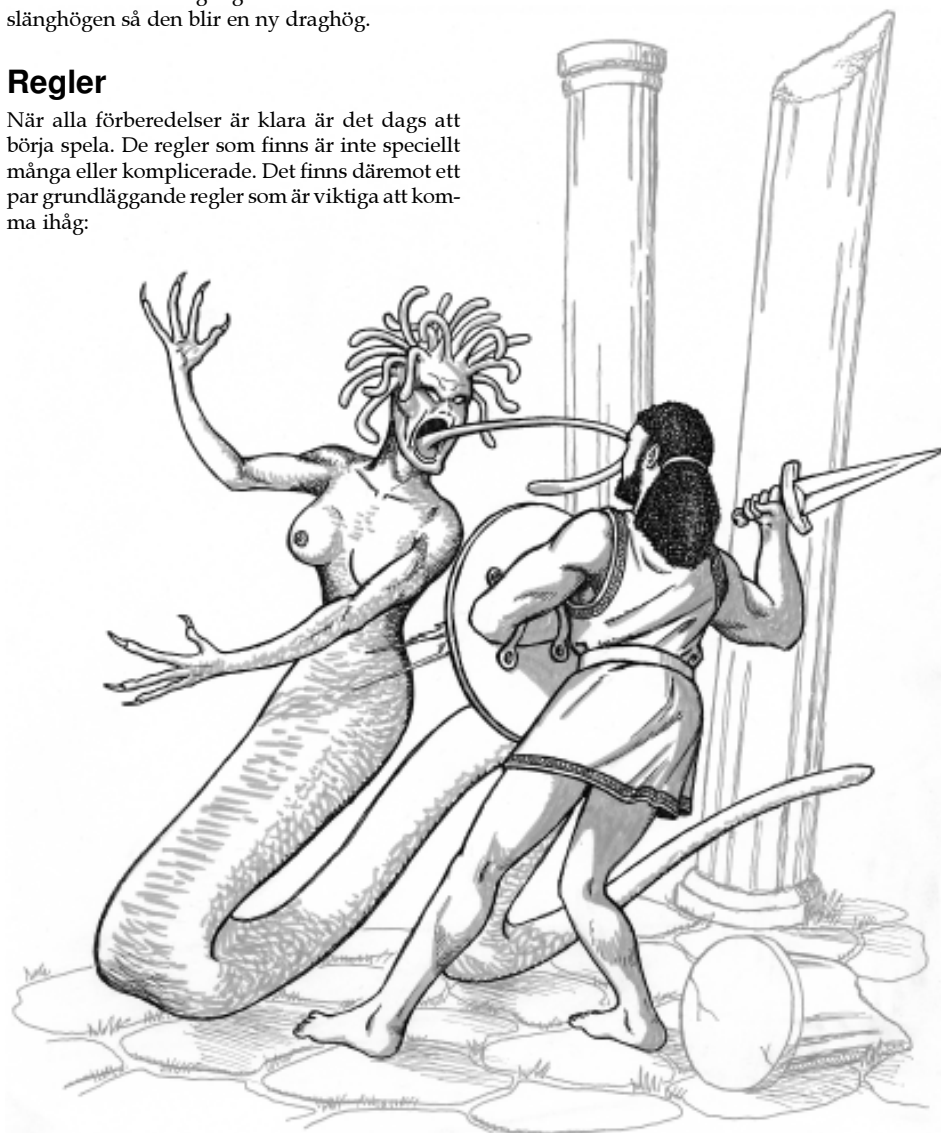
1. För att något ska hända i spelet måste man beskriva det. Det räcker alltså inte med att spela ut ett kort; man måste även förklara vad kortet representerar för händelse.

2. Målet med spelet är att alla ska ha roligt och att man ska skapa en intressant berättelse.

## Den styrande guden

Gudarna turas om att kontrollera spelvärlden. Vilken gud som inleder spelet kan avgöras genom slumpen eller genom någon form av överenskommelse. Den gud som för tillfället har kontrollen kallas för den styrande guden. Så länge han har kontroll är han fri att bestämma vad som händer i spelet precis som en spelare brukar vara. De andra gudarna kan inte kontrollera världen, men de får prata precis hur mycket de vill och föreslå för den styrande guden vad han ska göra. Den styrande guden behöver däremot inte lyssna på dem. Gudarnas uppgift är därmed tvådelad – dels ska de styra spelvärlden och dels ska de spela sig själva där de sitter runt sitt spelbord och diskuterar spelvärlden.

Den styrande guden kan när han vill lämna över kontrollen till en annan gud. Han väljer då vem av de andra gudarna det är som ska bli den styrande guden. Om den styrande guden spelar ut sitt sista kort är han tvungen att lämna över kontrollen till någon annan gud, och under resten av spelet får han nöja sig med att vara en publik åt de andra gudarna.





## Det Kopiska riket

Det Kopiska riket är beläget på en halvö och domineras av fyra stadsstater: Alk, Mothos, Godium och Bormud. Alk är en handelsstad och den rikaste av städerna. Bormud är vetenskapens stad, där många märkliga tingestår skapas. Godium är en jordbruksstad med enkla, men starka invånare. Mothos är den mäktigaste stadsstaten med starka krigare varav den starkaste utses till kung vid en tävling vart tionde år. Mothos har fört krig mot alla de andra staterna, som annars lever i fred med varandra, vilket har fött talesättet: "Den som inte är med oss är Mothos."

Från framför allt Alk sker mycket handel och kunskapsutbyte med städerna Krass och Madil, som ligger på närbelägna öar. Bortom dem upphör civilisationen.

Landet i norr, som man når via det smala Huggenäset, kallas för Lasurs land och befolkas av märkliga, förvridna monster, som krälar genom ruinerna av ett faller imperium. Ännu längre norrut når man Nodils skogar och Odemarken där ytterst få människor satt sin fot. Öster om Lasurs land hittar man Harvbergen som genomborras av tunnlar där svarta förkrympta varelser slukar oförsiktiga vandrarens kött och försviner i natten under kacklande skratt. Längre österut ligger staden Tamar som omges av höga bronsmurar och styrs av en galen och odödlig kung.

Söder om det Kopiska riket ligger Cyternas land. Cyterna är jättar som påstås vara fruktansvärda kämpar och skickliga sångare. På kvällarna ekar deras trolska röster mellan landets kullar. Österut kommer man till landet Tsam, en vidsträckt öken med färgad sand som tycks dansa trots att det inte blåser någon vind. Resenärer som återvänt därifrån vill aldrig tala om det de sett, men i sömnen har de mumlat om rika palats och trädgårdar som döljer en fruktansvärd ondskas.

Genom Skulerpassagen, som vaktas av två hemiska vidunder, kan man nå den Okända sjön långt i söder. Där finns många utforskade öar som sägs rymma monster, trolldom, skatter och förföriska jungfrur, som kanske inte riktigt är vad de verkar vara. Endast de modigaste hjältarna vågar söka sanningen.

En gud som vill ta över berättelsen och bli den styrande guden kan göra det när han vill genom att spela ut ett spaderkort. Den styrande guden kan även bli tvungen att lämna över kontrollen till någon annan gud i samband med Konflikter; mer om det nedan.

## Konflikter

Hjälten kommer under sina vandringar i världen att stöta på problem av olika slag som han måste övervinna. Det kan vara fiender som ska besegras, berg som ska bestigas eller gåtor som ska lösas. Sådana situationer kallas för Konflikter och löses genom en jämförelse av kort mellan den styrande guden och hjälten. Konflikter delas in i tre kategorier beroende på vilken Egenskap som används för att lösa dem: Kraftkonflikter, Smidighetskonflikter och Visdomskonflikter. Olika färger på kort används för att lösa de olika konflikttyperna: hjärter för kraft, klöver för smidighet och ruter för visdom. Samtliga typer av konflikter hanteras på samma sätt: hjälten och den styrande guden väljer varsitt kort i rätt färg och spelar ut dem samtidigt. Spaderkort går att använda som valfri färg vid konflikter, både för guden och hjälten. Om värdet på hjälten kort plus den aktuella Egenskapen är högre än värdet på gudens kort vinner hjälten Konflikten, annars förlorar han den.

Om guden inte har något kort i rätt färg måste han låta hjälten lyckas automatiskt - han har helt enkelt inte möjlighet att påverka världen så att en Konflikt av den typen uppstår. Hjälten kan däremot välja att spela ett kort i en annan färg. Ett kort i fel färg räknas som om det hade värdet 0. Då är det alltså bara hjälten Egenskap som jämförs med gudens kort.

Den styrande guden har en skyldighet att beskriva farorna på ett sådant sätt att hjälten har en chans att gissa ungefär hur höga kort han måste spela ut för att övervinna dem. Att beskriva ett monster som litet och klen och sedan spela ut en kung är oetiskt!

*Zeus: Det enorma lejonet kommer störtande mot dig med fradgan droppande från de blottade luggtänderna.*

*Herakles: Jag greppar klubban i båda händerna och funderar över om skinnets kommer se bäst ut framför brasan eller på väggen.*

*(Det är helt klart en Kraftkonflikt. Zeus och Herakles väljer varsitt kort och spelar ut dem.)*

*Zeus spelar hjärter 10. Herakles spelar spader 7, vilket läggs till hans Kraft 5. Herakles besegrar lejonet.)*

## Konfliktförlust

Om hjälten förlorar en Konflikt kommer han att skadas. Skadan kan vara fysisk eller mental och drabbar den Egenskap som användes i Konflikten, som sänks med 1. En sänkning av hjälten Kraft eller Smidighet förklaras som att han har ådragit sig några sår som hindrar honom i hans framfart. En sänkning av hjälten Visdom förklaras som att han blir modstulen och förlorar tron till sig själv. Om någon Egenskap skulle sänkas till 0 dör hjälten.

Efter en Konfliktförlust kan hjälten välja att försöka övervinna hindret genom att spela ut ett nytt kort. Om detta kort plus Egenskapen är högt nog att övervinna hindret har han vunnit Konflikten. Han kan annars välja att överge den och ta sig vidare på något annat sätt.

## Höja Egenskaper

Hjälten kan öka sitt värde i en Egenskap om den styrande guden tycker att det är okej. För att göra detta måste hjälten kasta ett spaderkort av godtycklig storlek. Det kastade kortet ersätts inte, som de andra korten hjälten spelar. Priset för att öka en Egenskap är alltså att hjälten får färre kort att använda under resten av spelet. Guden måste väva in i berättelsen hur hjälten höjer värdet i Egenskapen.

## Gudomligt ingripande

En gud kan ingripa i en Konflikt om han inte gillar dess utgång, eller om han bara vill ta kontroll över berättelsen. Han kan göra det på två olika sätt; antingen genom att påverka värdena i Konflikten eller genom att byta typ på Konflikten.

En gud kan ändra utgången av en konflikt genom att spela ut ett spaderkort som ersätter antingen den styrande gudens eller hjälten kort. Ersättningskortet måste ha ett högre eller lika högt värde som det kort som redan ligger. Olika gudar kan ersätta både hjälten och den styrande gudens kort, men man kan inte ersätta samma kort mer än en gång under en konflikt. Den styrande guden får inte spela ut något ersättningskort.

En gud kan också byta typ på konflikten genom att spela ett spaderkort, vilket som helst, och sedan berätta vilken typ av Konflikt det är istället. Hjälten får då istället genomföra en konfliktlösning med den gud som spelade ut spaderkortet. Denna konfliktlösning går till precis som vanligt, men man kan inte byta typ på den till någon annan. Man kan alltså bara byta konflikttyp en gång under en Konflikt.

När konflikten med det gudomliga ingripandet är avslutad är det den gud som senast spelade ett spaderkort som blir den styrande guden.

För att få göra ett gudomligt ingripande måste guden förklara vad det är som händer. Det räcker inte med att spela ut ett kort - vändningen i handlingen måste beskrivas. Vid låga siffror räcker det med en enkel förklaring, som att guden styrde hjälten pil. Vid riktigt höga siffror, speciellt om guden spelar ut ett klätt kort, kan guden själv manifesteras sig i världen och hjälpa eller stoppa hjälten.

*Hera: Stallet är fyllt till brädden av ingrodad hästskit, avfall och gammal bråte. Du har aldrig sett något så vidrigt.*

*Herakles: Inga problem. Jag tar en skovel och börjar skuffa dynga.*

*(Det är en Kraftkonflikt. Hera och Herakles spelar ut sina kort. Hera spelar hjärter dam (12). Herakles spelar hjärter 6. Han förlorar.)*

*Hera: Efter flera timmars arbete kan du konstatera att du bara har lyckats rengöra ett ynkligt hörn av stallet. Du inser att du inte har en chans att städa klart det innan kvällen.*

*Zeus: Vänta lite nu! (Spelar ut spader 4.) Du inser att du inte kan städa stallet med råstyrka, men du kanske kan komma på en smart lösning på problemet. Så soärt borde det inte vara.*

*(Zeus byter till en Visdomskonflikt. Han spelar ut ruter 6. Herakles spelar ruter 5, vilket läggs till hans Visdom 2. Han kommer på en lösning.)*

*Zeus: Du inser att du med betydligt mindre grävande kan rikta om floden som flyter utanför så att den soeper genom stallet och gör det ordentligt rent.*

## Slutet

Till slut kommer gudarna att börja få slut på kort, då är det dags att se till att berättelsen når sitt slut. När endast en gud har några kort kvar får han sköta slutet på historien och de faror hjälten möter där. Då det sista kortet är spelat har hjälten nått sitt mål och utfört sitt uppdrag. Det gäller för gudarna att styra berättelsen så att slutet kommer som en naturlig följd av det som hänt tidigare.

## Kommentarer

Det är viktigt att komma ihåg att gudarna inte är fiender till hjälten (även om någon av dem kanske är det). Deras roll i spelet är densamma som en traditionell spelledares: att ställa upp lagom svåra hinder och se hur hjälten klarar dem. Den intressantaste interaktionen i spelet är den mellan gudarna, när de diskuterar hur de ska föra historien vidare och käbblar med varandra, som klassiska gudar gillar att göra.

## DE ALLIERADES ALKEMI

Alkemi handlar om att kombinera kunskap med resurser och tillfälle för att skapa en effekt. Den effekt man eftersträvar kan vara ett högexplosivt pulver, som krut; en dryck som gör dig osynlig; eller en dödlig gas eller ett gift. Oavsett vad det är så går det att öppna via omvandlingen av ämnen. För att kunna göra en alkemisk lösning krävs att RPN är allierad, och därför har ett formulär med alkemikartan på samt en blyertspenna, ju mjukare desto bättre.

**Första steget** är att hitta upp ett kärli i vilken lösningen ska blandas. Det finns fyra värmeograder, (Arumsvoror), B(metaller smälter), C(Metaller kokar) och D(metaller vaporiseras). Vatten är i steg känsligare. För att göra detta krävs rätt hjälpmedel för ändamålet(se nedan). För att symbolisera vilken värmenivå kärlet börjar på görs en prick i motsvarande värmeциkel i den innersta cirkeln på Alkemikartan.

**Andra steget** är att blanda metallerna, och med en sammanhängande linje, dragen från punkten där kärlets startvärde varit, länka samman en mening som beskriver vad lösningens effekt ska vara. Läkningen sker i Alkemivatians innersta cirkel, och linjen dras till där den gränsar till metallerna. Det av metallens ord är aktuellt; är det som stämmer överens med värmenivån. För att ändra värmenivån drar man en linje igenom katalysatorcirkelnde sju cirkla i innersta ringen på alkemikartan) med den värmenivå man vill dra nytta av.

Katalysatorerna(värmeändring samt Skaka och Röra) ger möjligheten att använda sju melanorid, som "a", och "med", etc. För att använda ett sådant ord måste man dra linjen genom en katalysator, men man måste inte använda ett sådant ord om man inte vill.

Visse ord är märkta med en stjälma inom parantes(\*), vilket innebär att nästa ingrediens kommer avgöra dennes kapacitet istället för att bidra med ett ord. Kapaciteten blir det värde som står innan den egentliga effekten, men det blir ett positivt värde(plus blir minus). Säkerhetsmodifikationen(se nedan) blir det dubbla. För att exemplifiera skadan så innebär Explosion(1) ungefär en smältare. Explosion(8) innebär en dynamitgubbe och Explosion(12) är en mindre atom-bomb.

Grammatisk och språklig korrekthet är inte nödvändig, men man måste kunna tolka vad lösningens effekt ska göra utan förklaring. Spelledarna kan, om denne vill, låta svårtydda meningar få minus i Säkerhet(se nedan).

**Tredje steget** är att räkna ut säkerheten och på formeln. Man radat upp orden i ordning och lägger helt enkelt ihop samtliga värden(de som står innan dem på alkemikartan) på orden, och drar detta i minus på 30. Värdet får bli negativt. Lämpligen har man skrivit upp ordens säkerhetsmodifikation när man dragit själva linjen. Säkerhetsvärdet som blir kvar är hur stabil lösningen är, och således hur svårt det kommer vara att lyckas med att blanda denna utan missöden.

**Fjärde steget** är att blanda ihop lösningen, och kräver att spelaren slår ett vanligt färdighetslag på dennes Yrkeskunskap(och RPN måste vara alkemist) under säkerhetsvärdet. Slår man under värdet har man lyckats. Slår man perfekt så ökar alla kapacitetsvärden med +1. Misslyckas man jämför man resultatet med orden i ordning och ser hur långt man skulle kommit. Metall som exploderar(4 vid stöt) skulle mycket väl kunna avbrytas vid "Metall som exploderar(4)...", varpa den faktiskt exploderar. Skulle den avbrytas vid "Metall som...", så händer inget, för meningen är menlös. Fummel innebär att samtliga kapaciteter i meningarna ökar med +1T6, vilket i detta fall kan bli problematiskt.

Olika sorters hjälpmedel, som kan finnas på hjälpmedelstabellen, kan användas för att modifiera färdighetsvärdet och på så vis göra det lättare att klara en komplicerad formel. Att göra en lösning med mer än en effekt är inget problem, det är bara att sätta punkt i en mening med en katalysator och börja på en ny. Man slår dock inte olika säkerhetslag.

## NAZISTERNAS HÄKKONST

Nazisternas Häkkonst är olika Alkemin bland annat i det att det mer är en fråga om att kunna kanalisera energier rätt än att experimentera fram effekter.

**Vad som krävs** är en utrustning, hänvisad till som "Der Brechungsgenerator"(brytningsgenerator) som är en mindre kärnkraftsstation, ungefär i samma storlek som en stationär radioanordning, kopplad till ett par stålhandskar.

**Första steget** är att slå ett slag med 5T6, och ta bort FV antalet tärningar, om spelaren så vill. Det är viktigt att komma ihåg att både låga och höga tärningar kan komma att tjäna det avsedda syftet(se nedan).

**Andra steget** är att placera ut tärningarna i pentagrammets tio områden(två områden i spets och cirkel emellan spetsarna). De fem olika spetsarna har ett ändes-respektive basområde, och emellan varje spets finns ett medelområde(en liten cirkel). En tärning placeras i ett basområde är delsamman som en bassatsning och en placeras i udhalvan klasses som en spetsatsning. Om ingen tärning är placerad i vare sig udd eller bas så är ingen inte verksam. En tärning placeras i en av cirkelna emellan spetsarna räknas som en bas i de två närliggande energispetsarna.

**Tredje steget** är att slå 3T6 minus FV antal tärningar(minst en) och jämföra vilka av de placerade resultaten som man slog under(och lyckades med) respektive över(och misslyckades med), och avläsa resultatet från häkkonstabellen.

**Fjärde steget** är när spelledarna bestämmer hur han ska tolka resultatet. Alla tolkningar är godtagbara, bara bägge resultaten är verkansamma. Troligen har ju spelaren tänkt efter själva vad denne vill ha ut av häknet. Resultaten "Eid" respektive "Skapa" kan lätt skrivas om till "Skapa Eid", medan "Förinta telepati" kan tolkas som att man tar bort någons tidigare givna telepatiska förmågor.

## TILLBEHÖRSTABELLEN

Resurser	FV-resultat	Tillgängliga katalysatorer /Speciella egenskaper
Kokkärli*	-10	A och B
Smältugn*	-20	A, B, C och D
Behållare	-5	Skaka och Röra
Laboratorium	-20	
Förberedda instruktioer	-20	Ytterligare -10 om RPN redan utfört processen

\*) Oförenliga alternativ

## HÄKKONST-TABELLEN

Resultat / Energi-typ	Lyckad spetsning	Lyckad bas	Misslyckad bas	Misslyckad spetsning
Rörelse	Skapa	Hela / restaurera	Skada/bryter	Förstör
Elektrisk	Skyddsfallt	Osynlighet	Projektil	Pentagram (fångelse)
Värme	Liv (varelse)	Liv (Växter)	Sjukdom (växter)	Sjukdom (varelser)
Kemisk	Stabilitet	Vatten	Eld	Explosion
Brytnings	Portal (valfri plats)	Telekonesl	Telepati	Blindhet

# ORMENS KRIG

SKAPT AV GABRIEL "MASR" FORSEN

## EN VÄRLD I KRIG

**Februari, 1945.** Från öster sträcker sig mörka, giriga järnnåvar. En ondska, aldrig tidigare beskådat av människooogen, sänder ett en bild över världen som väcker skräck i de mest modiga av hjärtan. Genom hela Europa har mörkrets disciplinerade legioner spritt sig likt en sjukdom utan dess like, samlade under brinnande röda fanor paraderande med Hekorsets symbol. Hitler, de förörliska Övermannismåttas lilla majonnet, har sänt sina trupper emot de sista fria länderna som kan sätta sig emot honom. Övermanniskom, aiferna, det ett mystiska folk som redan gjort sig vida känt för sin förkärlek för att döda och pina alla de som står under dem på den rasbiologiska hierarkin, kan nu se sina drömmars mål vid den blodröda horisonten; den totala förintelsen av den fria människan.

Det är det andra världskriget och det har pågått i över ett halvt decennium, och Nazityskland, under ledning av de allriska häxgeneralierna, har redan fått grepp om kontinenten. Den Stora Fiendens onda öga har nu vänts sin huggiga blick emot England. Hitler har fått blodad tand, och blivit självsäker av sina segrar. Han tror att det älskade Väst kommer falla lika lika lätt. Det är mycket som Hitler och de som håller hans trödar har att lära.

Emellan dem och hans det Stora Målet finns nämligen Normandie, kontrollerad av de allierade krafterna sedan nära ett halvår. Trots gravva strider och knep, infiltration, sabotage och upprepad brott emot mänskligheten från bägge sidor har ett dödläge uppstått; där bägge parter skulle vara tvungna att lämna någon städ otillräckligt beskyddad för att vinna en annan. Striderna har mynnat ut i en galen kapprustning och lömska, döda framryckningar, ockult spioneri, samt utvecklandet av hemliga vapen och trupper. Hitlers häxgenraler arbetar outtröttligt för att sända Ormens oheliga ljiska som en krossande stålhav genemot de allierade för att krossa det som står emellan dem och deras utopi, och de allierades mystiska alkemier avväjlar varje attack så nära och jämt att ingen vinner på det. Det är i Normandie som hela världens ögon har vänts sina blickar, det är här hela kriget har sitt klimax, det är här den fria världen har sin sista verkliga chans att stå tillbaka det mörka hotet och det är hit Du, soldat, har blivit stationerad.

(förstätt. sida 2 för Nazisterna, eller sida 3 för De Allierade)

## REGLER

**Viktigt påpekande:** Då man inte får ha mer än en tärning i dögmassel vill vi påpeka att när vi skriver att man ska slå 5T6 och fördela tärningarna menar vi såklart att man ska slå 1T6 fem gånger och skriva upp resultaten på små leppar, som agerar som "tärningar". Vi skulle aldrig drömma om att uppmarna folk att förtäskat ha 5T6 när de spelar. Tvi vaie!

Reglerna baseras på en relativt enkelt princip: Sli bestämmer om svårighet på en handling där 0 är omöjligt och 30 är garanterat att lyckas. Spelaren ska sedan slå 5T6 under svårigheten. Spelaren slår tärningarna, och baserat på RPNs färdigheter får denna ta bort olika många tärningar. Färdigheter kan läggas ihop om de bägge spelar in. **Exempel:** Om spelaren ska slå ett slag för att lyckas tvda stjärnornas låge och RPN har Astrologi på Noyis(nivå 1) så får denne ta bort en tärning av resultatet. Hade han istället försökt avläsa en astrologisk skrift skulle även en färdighet i läsning(nivå 2) påverka. Då skulle spelaren få ta bort 3 tärningar(1+2) från resultatet. Men man kan även tänka sig att handlingen är svårare. Ob-tärningar kan användas för ökad svårighet.

## SKAPA EN ROLLPERSON

När du skapar en RP handlar det om flerväl i ett antal steg. Först väljer man vilket formulär man ska välja beroende på vilken sida man vill stå på i konflikten, Nazisternas eller De allierades. Efter detta väljer man att kryssa i ett alternativt poäng valmöjligheter i ruta 1. Nästa steg är att placera 1T6/3 poäng på egenskapsena i ruta 2. En poäng på en egenskap innebär ett utmärkande drag, ett värde på 0 innebär att man är som vilken grå typ som helst inom området. Man kan välja att få -1 i en egenskap för att få en extra poäng att dela ut. Spelar man Häxgeneral får man slå fram poängen två gånger, och får +1 i Rang och Blodrihet. Nästa steg är att välja färdigheter i ruta 3. Man får 2T6 kryss att sätta ut. Färdigheterna baseras i vissa fall på en egenskap, det första placerade kryssat på denna ger en bonus på egenskaps värde. Om en RP har 1p styrka och placerar ett kryss på Lyfta så kommer denne få 2 kryss på färdigheten utan kostnad. Negativa egenskaper fungerar tvärtom, skulle RPN haft -1p styrka skulle Lyfta kräva 2 kryss för att fylla i ett. Första gången.

Efter detta är det bara att fylla i detaljerna, namn, födelseort, dröm och dylikt. I ågodelar får man 5+1T6 maktpoonger och den yrkesutrustning som finns på formuläret.

## STRID

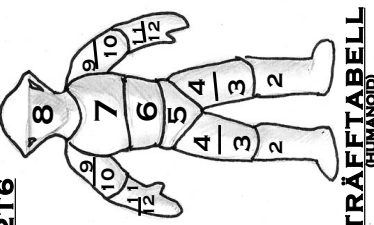
Samtliga parter slår initiativslag, och den som slagit lägst börjar, den som slagit högst handlar sist, sedan slår alla om. Detta gäller inte i närstrid, där handlar alla samtidigt.

Avståndstrid går till så att man "siktat" genom att säga vilket - slår 2T6 och jämför med motståndarens träfftabel. Slår man mer än sitt FV innan det man siktat på så missar man. Ar kroppsdelen skyddad så träffar man skyddet istället. Vid träff slår man sedan för vapnets skada. Motståndaren måste slå ett slag under högsta chockvärde(det inom parantes) - kroppsdelen skadas värde för att inte svimma. Slaget slås med 5T6, modifierat av RPNs Durabilitet.

## CHOCKTABELLEN

Ch	Tillfälligt stympad	Långsiktigt dödande -1T6 dygn	Skada
4	Permanet stympad	Kortsiktigt dödande -1T6 min	Omedelbar död
0			

## 2T6



Närstrid går till så att bägge parterna ska slå ett slag, men delar upp tärningarna i två små högar; defensiv och offensiv. Antalet tärningar är Antalet MotståndareX5. Få tärningar innebär att man satt större vikt vid området. Fördelningen 5-0 är inte okej, allt annat är det. Man jämför bägges Offensiv med motståndarens Defensiv. Den som slår under defensiv med sina offensiva tärningar jämför marginalen däremellan med vapnets skadetabel, och motståndaren tar skada.

**TRÄFFTABELL**  
(GUMANOID)



# NAZISTERNAS



Det stora hotet från öst, Nazisterna, har redan lagt flera stora makter under sina polierade stövlar. De har svept fram över land och rike med en besattnad, disciplin och fruktansvärda framgångar där deras oerhåliga trupper av kall stål, maktiga höggeneraler och vridiga ryggrundsvarelser dragit fram. Reichkanstler Adolf Hitler, Nazisternas ledare och Övermanniskornas lilla diktator, hade nickedockor, har å det tyska folkets vägnar givit sig hän till deras vilja att rena jorden från underlägset människobod. I hopp om att bli skonade koncentratationsläger, toly och vanhelgande, plågssamma dödar, har Nazistyskland underkastat sig Övermanniskornas ondska, och allierat sig med Den Stora Ormen, den oerhåliga halvud som ligger fäträttad i sönn under jordens yta. På krigets blodiga stäppar blandas hans fienders blod mer både tyskers, Övermanniskors och det kladdiga vätskorna från Den Forna Armens soldater.

## ORMENS HISTORIA

Den konflikt som utkämpas i detta nu är en uråldrig sådan, och började för nära 6000 år sedan, då jorden var ung. Människorna levde under hövdingen Adams styre sida vid sida med naturens alla andar. Den då vanliga arkorkonan emellan naturande och människa var Kärd som Eva, eller Alternä, ett kortväxt folkslag utan mänskliga fäder, som blev människornas rådslagare och magiker, trots att de aldrig riktigt blev accepterade som varelser med ett egenvärde.

Vid denna tid anlände den stora ondskan till paradiset. Monstret, Den Stora Ormen, var en väktare från bortom havet, som slukade alla som föräddes till havets änd, en Angel som bannlyste till havet för uppor och förvridits till ett fruktansvärt slöddur som froddades i sin egen ondska. Ett blodigt krig bröt ut emellan Adams stam och Ormens mystiska varelser från djupet. Adams stam stredd tappert, men det fanns de som vägrade. Många av Eva, alternas, vägrade strida för en värld som inte erkände dem för vad de var. En överlaggen blandning av man och älva. Dvina av arvud och generationer av illa dölda fiendtligheters hat förändrade de sina stambroders hemligheter i utbytte emot skönhets, styrka och makt. Allt krossa de människor som varit dem ovärdiga så länge. Efter många bittra strider bessegrades dock Ormen, och han och hans armé av smilka dvorpare och mystiska djur från havet förtärrades i det döda fångelset, Gehenna, underjorden, försänkt i en halvö som de inte själva kunde väkna från. Överlöparna lyckades i stora mängder fly medan tid



fanns, och tog sin tillflykt långt ifrån där de någonsin skulle hittas, där de bridade sin tid i väntan på rätt verktyg.

I Adams stam blev saker aldrig detsamma. Människorna var missäntsamma emot halvfolket, Eva, eftersom många av deras blodstränder visat sig så opolitliga. Människorna ville inte längre veta av vare sig naturandarna eller halvmanniskorna, och förs ut dem, hände dem och varnade sina barn för dem. De blev sårade, och tog sin tillflykt under jorden, för att återvända då de skulle vara vätkomma eller behövvas. Tiden gick, legenderna förvariga och generatiorerna kom och gick. Övan jord glömde människorna hur det verkliga hade varit, med undantag för brottsväcken, och under jord bevarade och studerade alternas, i åtteled efter åtteled. Den Gudomliga Konsten, Alkemin.

I det tidiga 1900-talet började en österriksk konstnär få hemiska mardrömmar. Han såg en plats han inte visste var, där, där en stor stenport och skadade långa led av blodförsriga soldater så långt hans öga nådde. Han hörde ord han inte kunde förstå, och en röst som kallade honom till makt och världens fördriv. Dag efter dag drevs han emot vainsinets avgrund av drömmarna tills han slutligen inte kunde förneka dem längre. Han vägljeddes av den mörka rösten, och snart hade han blivit Rikskanstler över Tyskland, besatt av drömmen om den perfekta människans. Och så sökte de upp honom...

## ÖVERMÄNNISKOR

Övermanniskorna är ättlingarna till de svartbjärtade alfer som söt sig till Den Stora Ormens led i umminnes tider. De höjde ormens kallelse från sitt fångelse, och förstod att it den var inne att inra platsen som den domnanta rasen på jorden. De anlände till Nazistyskland efter Hitler kommit till makten, och redan efter deras första möte var Hitler som under deras knivsegg, en politisk fasad för att rättfärdiga deras blodiga korståg emot mänskligheten för Rikets mänskliga trupper.

Övermanniskorna var de som bragte magin till Tyskland, och inom Rikets armé är de, som de överlagsta människor de är. Håxgeneraler och amnraler. Endast de och de ytterst få människor som får fullmakter av dem får nyttja de Mörka konsterna. Det är Övermanniskorna som håller ett grepp som Nazistyskland, alla nationella och taktiska beslut måste gå igenom deras högste råd, som är Oelbart.

## NAZISTISK MAGI

Nazistisk magi är en pseudovetenskap, som baserar sig till en stor del i energier från Ormen och en stor del i rena tekniska apparaturer och den energi som härtammnar från dessa. Den Nazistiska magin är relativt rigid ifrån man jämför med alkinen, eftersom den Nazistiska är konstgjord, så när som på Blyringsenergin. Ormens kraft. Många fysiker, där ibland den, även av nazisterna, erkant begavade Undermanniskan Alfred Einstein, hals fängade och vringas arbetna fram nya användingsområden av de magiska energierna. Det ultimata syftet med den nazistiska magin och övermanniskornas korståget är att bringa åter Ormen till världen i sin fysiska kropp, och inleda Ragnarök, de ädelblodigas era.

## DEN FORNA ARMEN

Den forna armen består till stor del av Den Stora Ormens egen arkonna, netlilm, alltså diverse stlemmiga, vridiga armbiljedjur i olika storlek och form. Varje djur är unikt, och har sina egna egenheter, personligheter och dyktigt. Om Den Stora Ormen kan klassas som den fysiska inkarnation av en Gud, som dess dryckare Alternas hävdar att den är, så är garantierat dessa varelser dess lika fysiska ånglar, demoner eller andra monsturn av olika slag.

Normandie, februari, 1945. Läget är fortfarande oförändrat, döddagat ger inte tecken på att ge vika åt något håll. Bägge sidor ervarerar och kornter konstant, men inget trycks förändras. Vissa städer föröbras och lika många vims, det enda som sedan är annorlunda är att Injen som är gränsen på taktikbordet rias om. Alkeminerna arbetar i sina bunkerslaboratorier, med att förbättra de allierades vapen, skydda dem från Håxgeneralerens besvärjelser och hjälpa de sårade i fält. Anti-flyktanornerna sparar misstänksamt ut emot lugna himlar som talar om en hende som gett upp att ta städemna med direkt vald. Lägret är oroligt. Det försträckliga hotet de haftlydda Håxgeneralererna utövar hänger som vanligt som en kuslig skugga över de redan motfädda och slitna soldaterna. Någonstans stoppar en mening in en cigarett åt ett fall i sitt päkelt, säger till en kamrat att han ska värna med att roka den till sist, varelser han sätter sig och ber. Inte om fejd, inte för sin familj och inte för att han ska få se sitt hem igen. Han ber bara att han ska leva länge nog att kunna röka den cigarett.

# DE ALLIERADE



Alkemin, Den Gudomliga Kunskapen. I årtusenden har Jordalternas nyttigt den för att söka efter det Stora Gudomliga Samninget, förmågan att framställa Den Vises Sten och Inveslaxret, världens slät i fysisk form, som ska hjälpa att framställa gud ur bly, bota alla sjukdomar och ge evigt liv. Detta mål söker många fortfarande, och vissa sägs redan funnit det, men alkemin har skrivit all gäller det bara att förstå språket och finna det rätta sättet att nämna sig något för att kunna framställa i princip vad som helst, från drycker som bolar sat och återupplivar döda till högeplovsvit krut och gaser som kan ta metallar att förångas.

## JORDALFERNAS

För många många tusen år sedan, då Ormen fångslades tillsammans med sina motbjudande legioner av kråldjur och bestiar, gick jordalternas i exil till ett liv under jorden för att avvakta för Ormens återkomst. När kriget bröt ut gick de ovan jorden igen, och presenterade sig själva för Englands arme. Deras existens blev hemlighetsplad, och de och deras kunskaper blev omedelbart sedda som ett hemligt vapen. De tränade vissa utvalda soldater och specialister i alkinens konst, men främst var ända deras egna kunskaper extra välutvecklade. Vissa av Jordalternas har tagit rollen som spioner och infanterister, men det är i labb-bunkrarna under jorden de flesta känner sig hemma.

# AVANGERADE REGLER

## PANSARREGLER

Pansar fungerar som följer: Pansar har ett värde i ett antal för, som man ska slå under 5. Antalet misslyckade tillningar är det antal skador som pansaret inte skyddat emot.

Pansartyp	Hjälm/dyl.	Panzer	Bunker
Antal för	4T6	2T6	1T6

Attackkaliber	Mänsklig styrka	Handeld	Explosiv
Modifikation	-styrkeegenskap	-2	-3

och alltså antalet steg på skadestegen som faktiskt ska vara kvar. Resten försymler. Vardet 3 kan modifieras, baserat på kalibern av attacken som görs.

## FRIVILLIGA REGLER

De frivilliga reglerna är regler som SL kan låta Spelarna dra nytta av för skojs skull, för att hota upp spelandet lite. Och att piffa upp saker är ju aldrig fel.

## STJÄRNORNA VAKAR ÖVER ER - ALKEMIREGEL

SL kan låta RPna ha egna Astologiska tecken, som neutraliserar effekterna av en ingrediens som har samma tecken, och således tar bort dess ord ur meningen (för alkimiregler, läs baksidan). Detta kan verka på både gott och ont för RPn.

## ALKEMINS KONST

Alkemin, Den Gudomliga Kunskapen. I årtusenden har Jordalternas nyttigt den för att söka efter det Stora Gudomliga Samninget, förmågan att framställa Den Vises Sten och Inveslaxret, världens slät i fysisk form, som ska hjälpa att framställa gud ur bly, bota alla sjukdomar och ge evigt liv. Detta mål söker många fortfarande, och vissa sägs redan funnit det, men alkemin har skrivit all gäller det bara att förstå språket och finna det rätta sättet att nämna sig något för att kunna framställa i princip vad som helst, från drycker som bolar sat och återupplivar döda till högeplovsvit krut och gaser som kan ta metallar att förångas.

Alkemin är ett väldigt mystiskt ämne, som tar kunskaper från stjärntecknen och dess förhållande till varandra. Man tror att stjärnorna läge vid en persons födsel påverkar dennes förhållande till världen och alkemin under hela livet.

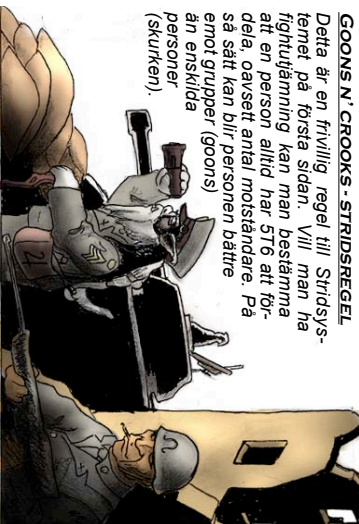
## ÖVRIGT

Utöver Alkemin och Jordalternas, de hemliga vapnen, är de Allierade i princip som historieböckerna förtäller, även om rollspelandet blir lite roligare om det rör sig om att skicka ut små grupper emot ovissa öden, som att postera dem för att vaka ett specifikt labb så länge stjärnorna står i en specifik ordning, eller sända en grupp specialister(RPna) på uppdrag att förhindra en grupp nazister att frammana något jättekläggmonster.

eftersom det kan resultera i relativt oväntade resultat. Exempelvis kan man tänka vad som skulle hända vid användandet av drycken som gav effekten "Omvandlar gift till värtan vid blandning" om stjärnkaren som drack det skulle visa sig "vara limpun emot" ordet "vatten". I detta fall skulle SL kunna löka det som att drycken helt enkelt inte är verk-sam, och personen skulle förgiftas.

## GOONS N' CROOKS - STRIDSGREGLER

Detta är en frivillig regel till Stridsstyternet på första sidan. Vill man ha fighitfullämning kan man bestämma att en person alltid har 5T6 att för-dela, oavsett antal motståndare. På så sätt kan ditt person bättre emot grupper (goons) än enskilda personer (skurken).





# DE ALLIERADE

## ETT ROLLFORMULÄR TILL ORMIENS KRIG

**PERSONINFO**

NAMN: \_\_\_\_\_  
 ÅLDER:      LÄNGD:      VIKT: \_\_\_\_\_  
 ARBETSUPPGIFT: \_\_\_\_\_  
 FRI TEXT: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**UTRUSTNING:**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**GEVÄR - SKADETABELL (SLÄS MED 3T6)**

1-3	4-7	8-11	12-16	17-18
1	2	3	4	Död

Samtliga yrkesgrupper har tillgång till ett gevär och en hjälm med Pansar 4T6. Spioner har även spaningsutrustning och alkemister tillträde till labb med RNG+1 säkerhetsnivå.

**RUTA 1**

**MÄNNISKA**   
**JORDALF**   
 \_\_\_\_\_  
**SOLDAT**   
**SPION**   
**ALKEMIST**

**RUTA 2**

**STYRIGA**   
**DURABILITET**   
 \_\_\_\_\_  
**INTELLIGENS**   
**RANG**

**RUTA 3**      -1t6 -2t6 -3t6 -4t6

HOPPA(DUR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
KLÄTTRA(DUR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SMYGA/GÖMMA(DUR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
FÖRSTA HJÄLPEN(INT)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SPÅRA(INT)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SLAGSMÅL(STY)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NÄRSTRID(STY)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
HANDELDVAPEN(RNG)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
KRIGSMASKINER	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
YRKESFÄRDIGHET(RNG)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**SIKADOR**

STYMPANDE		DÖDADE	
1.TILLFÄLLOT	2.PERMANENT	3.LÅGSIKTIGT	4.KOITSIKTIGT
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



# NAZISTERNA

## ETT ROLLFORMULÄR TILL ORMIENS KRIG

**PERSONINFO**

NAMN: \_\_\_\_\_  
 ÅLDER:      LÄNGD:      VIKT: \_\_\_\_\_  
 ARBETSUPPGIFT: \_\_\_\_\_  
 FRI TEXT: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**UTRUSTNING:**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**GEVÄR - SKADETABELL (SLÄS MED 3T6)**

1-3	4-7	8-11	12-16	17-18
1	2	3	4	Död

Samtliga yrkesgrupper har tillgång till ett gevär och en hjälm med Pansar 4T6. Spioner har även spaningsutrustning och alkemister tillträde till labb med RNG+1 säkerhetsnivå.

**RUTA 1**

**MÄNNISKA**   
**ÖVERNÄNNISKA**   
 \_\_\_\_\_  
**SOLDAT**   
**SPION**   
**HÄXGENERAL**

**RUTA 2**

**STYRIGA**   
**DURABILITET**   
 \_\_\_\_\_  
**INTELLIGENS**   
**RANG**   
**BLODSRENHET**

**RUTA 3**      -1t6 -2t6 -3t6 -4t6

HOPPA(DUR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
KLÄTTRA(DUR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SMYGA/GÖMMA(DUR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
FÖRSTA HJÄLPEN(INT)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SPÅRA(INT)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SLAGSMÅL(STY)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NÄRSTRID(STY)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
HANDELDVAPEN(BLR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
KRIGSMASKINER	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
YRKESFÄRDIGHET(BLR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**SIKADOR**

STYMPANDE		DÖDADE	
1.TILLFÄLLOT	2.PERMANENT	3.LÅGSIKTIGT	4.KOITSIKTIGT
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



# DE ALLIERADE

## ETT ROLLFORMULÄR TILL ORMIENS KRIG

**PERSONINFO**

NAMN: \_\_\_\_\_  
 ÅLDER:      LÄNGD:      VIKT: \_\_\_\_\_  
 ARBETSUPPGIFT: \_\_\_\_\_  
 FRI TEXT: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**UTRUSTNING:**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**GEVÄR - SKADETABELL (SLÄS MED 3T6)**

1-3	4-7	8-11	12-16	17-18
1	2	3	4	Död

Samtliga yrkesgrupper har tillgång till ett gevär och en hjälm med Pansar 4T6. Spioner har även spaningsutrustning och alkemister tillträde till labb med RNG+1 säkerhetsnivå.

**RUTA 1**

**MÄNNISKA**   
**JORDALF**   
 \_\_\_\_\_  
**SOLDAT**   
**SPION**   
**ALKEMIST**

**RUTA 2**

**STYRIGA**   
**DURABILITET**   
 \_\_\_\_\_  
**INTELLIGENS**   
**RANG**

**RUTA 3**      -1t6 -2t6 -3t6 -4t6

HOPPA(DUR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
KLÄTTRA(DUR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SMYGA/GÖMMA(DUR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
FÖRSTA HJÄLPEN(INT)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SPÅRA(INT)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SLAGSMÅL(STY)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NÄRSTRID(STY)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
HANDELDVAPEN(RNG)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
KRIGSMASKINER	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
YRKESFÄRDIGHET(RNG)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**SIKADOR**

STYMPANDE		DÖDADE	
1.TILLFÄLLOT	2.PERMANENT	3.LÅGSIKTIGT	4.KOITSIKTIGT
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



# NAZISTERNA

## ETT ROLLFORMULÄR TILL ORMIENS KRIG

**PERSONINFO**

NAMN: \_\_\_\_\_  
 ÅLDER:      LÄNGD:      VIKT: \_\_\_\_\_  
 ARBETSUPPGIFT: \_\_\_\_\_  
 FRI TEXT: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**UTRUSTNING:**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**GEVÄR - SKADETABELL (SLÄS MED 3T6)**

1-3	4-7	8-11	12-16	17-18
1	2	3	4	Död

Samtliga yrkesgrupper har tillgång till ett gevär och en hjälm med Pansar 4T6. Spioner har även spaningsutrustning och alkemister tillträde till labb med RNG+1 säkerhetsnivå.

**RUTA 1**

**MÄNNISKA**   
**ÖVERNÄNNISKA**   
 \_\_\_\_\_  
**SOLDAT**   
**SPION**   
**HÄXGENERAL**

**RUTA 2**

**STYRIGA**   
**DURABILITET**   
 \_\_\_\_\_  
**INTELLIGENS**   
**RANG**   
**BLODSRENHET**

**RUTA 3**      -1t6 -2t6 -3t6 -4t6

HOPPA(DUR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
KLÄTTRA(DUR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SMYGA/GÖMMA(DUR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
FÖRSTA HJÄLPEN(INT)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SPÅRA(INT)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SLAGSMÅL(STY)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NÄRSTRID(STY)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
HANDELDVAPEN(BLR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
KRIGSMASKINER	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
YRKESFÄRDIGHET(BLR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**SIKADOR**

STYMPANDE		DÖDADE	
1.TILLFÄLLOT	2.PERMANENT	3.LÅGSIKTIGT	4.KOITSIKTIGT
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>





# Piraterna från Pluto

## Swashbuckling i Sjörövarrymden!

### Aaar!

*Piraterna från Pluto* är ett fartfyllt actionspel som utspelas i rymden – en annan rymd än vad vi är vana vid. Från den platta jorden i universums mitt seglar jordiska skepp ut för att upptäcka och erövra universum, ända sedan den dagen Columbus seglade över jordens kant och sveptes med av etervindarna till Mars. Trots rymdteknologin är samhället märkligt likt sexton- och sjuttonhundratalets. Kolonialmakterna har koloniserat de inre planeterna, men utanför Mars' bana finns bara en lag – piraternas! Följ med ut i etern! Hissa solseglen och ladda koboltkanonerna! Bli en av **Piraterna från Pluto!**

### En Rundtur i Rymden

Den Kända Rymden består av de Inre Planeterna, de Yttre Kolonierna, och mellan den Asteroidbältet. Var och en av himlakropparna Solen, Månen, Merkurius, Venus, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus och Pluto omges av virvlar av *eter*, det femte elementet. Etern är oftast uppblandad med andra element, såsom med eld – eter plus eld blir ljus.

Om eter leds från en athanor, ett alkemiskt batteri som kan alstra elementessenser, och in i det specialpreparerade tyget i ett solsegel, så kan inte etern i ljuset passera genom tyget, utan seglet fångar etern och driver fram ett skepp. Inom atmosfären på någon av planeterna går det lite långsammare, men ute i rymden går det mycket fort.

Om solens etervindar är som vinden på havet, är de olika planeternas svagare vindar, uppblandade med andra element, såsom strömmarna i havet. Columbus hade enbart tur som sveptes med av en ström mot Mars – vanligtvis krävs en skicklig astrogratör för att kunna undvika farorna. I den nästan tomma rymden finns inget liv att tala om, men i rymden närmast planeterna finns varelser som liknar bevingade fiskar, *sylfer*. De följer rymdens moln av eteralger, och betar från dem eller jagar andra sylfer. Man kan fånga dem i eternät. Rovsylvfer, rymdens hajar, kan vara farliga även för människor. De största sylferna, *eterleviatanerna*, jagas av människor med harpuner och nät.

De olika planeterna associeras med olika element, och på varje planet kan man utvinna de essenser som associeras med det elementet, dess *primära salter*, genom gruvsdrift. På dessa baseras teknologin. Enbart Jorden beboddes ursprungligen av människor, även om dessa nu har flyttat ut i hela rymden, främst till de Inre Planeterna. Däremot finns det olika ointelligenta djur på de olika planeterna.

**Jorden** är i motsats till alla andra himlakroppar en platt skiva. Denna Jord har ingen 'ny värld', och Asien och Afrika är mycket mindre än i verkligheten. Européerna har inte lyckats erövra alla delar av Jorden. Katai, Nippon, Ottomanska Imperiet och Ynd har motstått dem, men de har inte lika bra skepp och athanorer.

**Den sublunära rymden** är rymden innanför **Månens** bana. Man måste färdas mycket långsamt genom den jämfört med rymdfärder. Det tar minst en dag att landa från månens bana till jordytan. Alla kolonier anlade ursprungligen handelsstäder här, men den dominanta makten är staden Nya Amsterdam, grundad av holländarna. Det är rymdens center för handel och bankverksamhet, och här finns folk av alla raser, nationer och religioner. Inga piratskepp har lyckats plundra Månens rika städer, men kapare – framförallt holländska – kan sälja sin last här.

**Solen** går inte att landa på – den är en sfär av eld och eter som cirklar runt Jorden. Få har kommit så nära solen – man måste kryssa mot oerhört starka etervindar. Den som gör en sväng runt solen kan utnyttja dessa vindar för att få extra fart.

**Merkurius** producerar kvicksilver och luftsalter från topparna av sina höga berg, och här odlas kryddor, te och kaffe. Planeten är fylld med växtlighet och insekter, men de enda högre djuren liknar fåglar. Här har portugisiska kapare sina baser, understödda av Portugals drottning. Kryddodlingarna är populära mål för pirater.

Portugisiska alkemister uppfann *automaterna*, magiska robotar som ser ut som människor, för att jobba i de giftiga kvicksilvergruvorna. Automatkonsten spred sig, och automaternas användes som slavar, men för hundra år sedan inträffade ett uppror och tusentals automater flydde ut i solsystemet, där de slog sig ned som s.k. *marooner* i små byar. En ande är fångad i automater så de kan röra sig och tänka som människor, men de kan inte tala utan använder teckenspråk. Det går bara att bygga automater som ser ut som människor, på grund av den drivande andens natur. Automater har en luftathanor i magen som förbränner luftsalter, men behöver inte vila, äta eller dricka.

**Venus** är den bördigaste planeten. Ur dess berg kan man inte bara utvinna rikliga mängder av koppar och jordsalter, utan planeten är också mycket bördig. Här finns få farliga djur, utan jättelika, sävliga ödlor och ormar bebor planeten. Planeten är täckt av plantager som odlas av fattiga jordiska *peoner* eller automatslavar. Venus har koloniserats av Spanien, och detta har gjort den spanske kungen till världens rikaste man. Planetens plantager ägs av rika spanska adelsmän som lever i lugn och ro på sina haciendor medan underhuggare sliter ihop till deras välstånd. Pirater gör ofta planethugg är för att skaffa proviant, antingen genom röveri eller genom att sälja sitt byte till skrupelfria *dons* i utbyte mot mat, vin och tobak.

**Asteroidbältet** är en ring av svävande sten. Alla nationer har små kolonier i Asteroidbältet, men här finns också små grupper av självständiga pionjärer och av maroon-automater som flytt slaveriet. De odlar upp de större asteroiderna och utvinna etersalter och olika ädelstenar på de mindre. Här finns också buckanjärerna eller Asteroidbröderna, en sammanslutning av jordiska pirater. Asteroidbröderna livnär sig i första hand på att jaga eterleviataner, men ägnar sig åt piratlivet som en binäring. Kungen av Spanien har länge eftertraktat såväl etergruvorna som leviatanjakten, och den spanska flottan är Asteroidbrödernas särskilda fiende.

**Mars** är en planet dominerad av Elden, täckt av vulkaner och öknar. Dess rika fyndigheter av järn och eldsalter har lockat hit många erövrare. Här finns ingen växtlighet, utan alla djur lever på att jaga varandra! Frankrike och England har bägge upprättat kolonier på Mars. De befinner sig i ständigt krig med varandra om Mars' dyrbarheter. Planeten är bas för Englands rymdflootta, som framförallt består av kaparskepp.

**Jupiter** självt är så fyllt av luftessenser att det inte går att landa där – stormarna är så kraftiga att man skulle slitas i stycken! Den omges dock av fyra månar, Amsterdam, Isabella, Gloriana och Susano-O som koloniserats av Holland, Spanien, England och Nippon. Luftsalterna som utvinns här köps av sjöfarande från hela rymden. Det behövs en luftförbrännande athanor för att rena luften under längre färder.

**Saturnus** är liksom Jupiter oberoelig tack vare sina stora mängder jordsalter. Den som försöker landstiga skulle aldrig kunna lyfta igen. Istället bebos dess tre månar, Calyfern, Antilla och Dunya av jordiska kolonister från Spanien och Ottomanska Imperiet, som ständigt ligger i krig. I ringarna, fyllda med små asteroiderna, har Korsarerna sitt tillhåll. De är turkiska pirater som Paschan av Dunya låter hållas, eftersom de säljer sina varor till honom. Här finns rymdens största skeppsbyggarindustri, för av jordsalter kan man skapa kölarna till etersegelare. Endast med en *gnomköl* kan man skapa artificiell gravitation på ett skepp. På månarna finns skrupelfria handelsmän som gärna låter pirater fixa sina skepp, eller till och med köpa nya – om priset är det rätta!

**Uranus** är en lika livlös planet som Jupiter, och liksom den härjad av väldiga stormar. På dess två månar, Ariel och Kaliban, har engelska och portugisiska kolonister slagit sig ned.

**Neptunus** består av ett enda väldigt hav, fullt med fiskliknande väsenden. Pirater landar ibland här för att proviantera. Hårt befäst är Triton, Neptunus enda måne, det franska imperiets yttersta utpost, känd som Djävulsasteroiden. Hit förvisas

# Piraterna från Pluto

## Swashbuckling i Sjörovarrymden!

politiska fångar och vanliga kriminella för att tillsammans med automater bryta vattensalter och värdefullt silver.

**Plutos** enda resurs är svavel. Planeten är dock mycket liten och därför mycket lättförsvarad. I dess svarta svavelfyllda svampdjungler bor därför flyktingar och utstötta från hela rymden. Plutos enda stad, Libertatia, är en fristad för all rymdens avskum, med en viktig skillnad: Man får inte handla med tänkande varelser här, vare sig de är människor eller automater. Annars kan man köpa vad som helst i Libertatia. Staden styrs genom direktdemokrati; man ser helst att man gör upp i godo genom förlikning eller en duell, men behövs det dömer en folkdomstol bråkmakare på det sätt de finner lämpligt.

### Reglerna i spelet

*Piraterna från Pluto* spelas med en kortlek. När man försöker göra något drar spelaren ett kort från talongen och lägger till en av spelets fyra Egenskaper: List, Mod, Stil och Visdom. Vilken Egenskap man får lägga bestäms av Överpiraten.

**List** används för att se hur klurig och listig ens Spelarpirat är. Det kan användas för sådant som att smyga, ljuga, förklara sig, hitta folks svaga sidor, hugga folk i ryggen och rymma ur finkan. Spader är trumf för List.

**Mod** används för att se hur dristig och dådkraftig ens Spelarpirat är. Det kan användas för sådant som att äntra fiendeskepp, rida, bryta upp skattkistor, ducka för muskötkulor, skratta fienden i ansiktet och slåss frejdigt. Ruter är trumf för Mod.

**Stil** används för att se hur fräck och cool ens Spelarpirat är. Det kan användas för att klä sig rätt, imponera på såväl slödder som adelsmän, förföra, hålla tal och fåktas. Klöver är trumf för Stil.

**Visdom** används för att se hur kunnig och förnuftig ens Spelarpirat är. Det kan användas för att förstå kartor, astrogera genom solsystemet, reparera saker, tala främmande språk eller bota venusmalaria. Hjärter är trumf för Visdom.

Om kortet man drar är ett klätt kort lägger man det åt sidan och spar det. Är det ett äss kan man välja att lägga det åt sidan eller räkna det som en tia. När Överpiraten får ett klätt kort, ger han det till den av spelarna som har minst klädda kort redan. Äss lägger han till Egenskapen för den relevanta ickespelarpersonen.

Egenskap plus kortets värde mäts sedan med en *Svårighet*. Är värdet över Svårigheten lyckas man, är värdet över Svårigheten och trumf lyckas man *Perfekt*. Om kortet man drar är en joker misslyckas man katastrofalt. Svårigheten avgörs av Överpiraten. Här är några exempel: 5 – Lätt, 7 – Ganska lätt, 9 – Ganska svårt, 11 – Svårt, 13 – Mycket svårt, 15 – Extremt svårt.

Ibland kan man använda Egenskaper mot varandra. Man kan t.ex. använda List mot List för att smyga sig på någon. Den som får högst värde på sin Egenskap plus kort vinner.

De klädda kort en spelare får kan han inte spela förrän talongen är slut och alla andra kort är spelade *om inte* han måste spela för att undvika att slå ut. Klädda kort räknas som 10. När talongen är slut får man spela dem. När en spelare får slut på klädda kort, blandar man alla kastade kort och folk drar från talongen igen. Extrema framgångar kommer i stötar, när det varit som mest intensivt ett tag. Ett bra sätt att spela igenom leken är att rollspela krogroj. Det är så pirater laddar upp inför ett specialuppdrag!

### Att skapa en Spelarpirat

Alla spelare får åtta kort. De slänger fyra och fördelar de övriga fyra över sina fyra egenskaper. Spelaren får välja fyra Gimmickar; de måste stämma med färgen på de fyra kort hon slängde. Några exempel på Gimmickar:

#### List/Spader:

**Ömärklig:** När du försöker dölja dig är klöver också trumf.

**Försätlig:** När du anfäller en oförberedd är klöver också trumf.

**Silvertunga:** När du smickrar eller ljuger är klöver också trumf.

**Skumraskaffärer:** Du känner en skum figur i varje rymdhamn!

#### Mod/Ruter:

**Stympad:** En av dina kroppsdelar är utbytt mot en ruskig protes.

**Nävkämpe:** När du slåss obehäpnat är hjärter också trumf.

**Stark:** När du använder din råstyrka är hjärter också trumf.

**Skarpskytt:** När du skjuter med eldvapen är hjärter också trumf.

#### Stil/Klöver:

**Hjärtevän:** Du har en partner i varje rymdhamn!

**Blått blod:** Du är en aristokrat.

**Papegoja:** Du har en mycket klipsk papegoja som kan prata.

**Fäktmästare:** När du fåktas är spader också trumf.

#### Visdom/Hjärter:

**Fältskär:** När du hjälper en skadad är ruter också trumf.

**Berest:** Du har varit på alla planeter, och talar därför alla rymdens språk hjälpligt.

**Alkemist:** När du arbetar med en athanor är ruter också trumf.

**Stjärnsinne:** Vid navigation är ruter också trumf.

### Strid

I strid kan man utföra en handling varje runda – avancera upp i riggen, anfalla, ladda om ett vapen etc. Alla som vill göra en handling drar kort för relevant Egenskap. Sedan inträffar handlingarna efter hur bra ens värde blev. Många handlingar där det är svårt att misslyckas, som att ladda om en pistol, har en Svårighet på 5 eller så och det viktiga är att få högt så man är först. Andra har en mer normal Svårighet.

Regelrätta anfall (oftast Mod, men använd List för bakhåll och Stil för fäktkonst och duellpistoler) har Svårighet 9 för närstrid och kast/skjutvapen på nära håll, 11 för skjutvapen på långt håll, 13 för kastvapen på långt håll och skjutvapen inom synhåll. Man kan försvara sig om man redan handlat, dvs. ens handling fick ett högre värde, eller om man ger upp sin handling den här rundan. Gör ett Mod-test mot anfallarens resultat. Lyckas man missar anfallet. Lyckas man Perfekt får man slå tillbaka.

Om ett anfall lyckas, är försvararen inte nödvändigtvis sårad, utan kan ha blivit knockad, skrämmd etc. Han får 2 i avdrag *tills striden är över*. Om anfallet lyckas Perfekt, är försvararen svårt träffad. Han får ett avdrag på alla handlingar lika med ett spelat korts värde. Om han inte kan lägga ett kort som ett högre än det spelade kortet är han ute ur striden. Avdraget representerar ett genuint sår om man slåss med dödliga vapen. Om man slås med nävar och tillhyggen är det bara bedövning. Dödliga skador läker med 1 poäng per vecka utan läkarvård, 1 poäng per dag med läkarvård. Bedövning läker en poäng per timmas vila. Om det sammanlagda avdraget på grund av strid någon gång blir lika med ens Mod, svimmar man eller dylikt och är ute ur striden.

### Skepp och skeppsstrid

Skeppsstrid går till ungefär som vanlig strid. Skepp har fyra värden: Rigg (Klöver) visar hur snabb skutan är, Skrov (Ruter) hur mycket den tål, Kanoner (Spader) hur stor eldkraft den har och Besättning (Hjärter) hur duglig besättningen är. Skapa skepp som rollpersoner. Spelarna antas vara skeppets förnämsta pirater.

Skepp ökar eller minskar avståndet (kan borda, nära håll, långt, synhåll, kan fly) genom att använda sin Rigg. De anfäller med Kanoner och försvarar sig med Besättning (undanmanöver). Bordning är Besättning mot Besättning. Skador minskar ett av värdena Rigg (0=kan inte röra sig), Besättning (0=ger upp), eller Skrov (0=sjunker). Reparera Rigg eller Skrov tar en dag per poäng, en vecka utan docka (använd Visdom). Besättningen kan ersättas genom en dags värvande per poäng (använd Stil).

Att färdas från en planet till den närmsta planeten tar (värdet av draget kort)/2. Gå upp/ned ur omloppsbana tar en dag. Man kan minska tiden till hälften med skeppets Rigg eller skepparens Visdom.

### Allmänt om teknologi

Förutom athanorena är den mesta teknologin som den historiska på 1600-1700-talet. Det finns ingen industrialisering utan man använder automater eller mankraft. Vapen använder en liten eldathanor och skjuter energistrålar, men hanteras i mycket som flintläsvapen. Det finns effektiva "cybernetiska" proteser.

<b>Pirat:</b>		<b>Spelare:</b>
<b>Egenskap:</b>	<b>Värde:</b>	<b>Skepp:</b>
List♠		
Mod♦		<b>Befattning:</b>
Stil♣		
Visdom♥		<b>Nationalitet:</b>
<b>Gimmickar:</b>		
•		
•		
•		
•		
<b>Sår, skador och andra avdrag:</b>		
<b>Intressanta ägodelar:</b>		
<b>Skeppsegenskaper:</b>		
<b>Namn:</b>	<b>Värde:</b>	<b>Nuvarande:</b>
Besättning♥		
Kanoner♠		
Rigg♣		
Skrov♦		

<b>Pirat:</b>		<b>Spelare:</b>
<b>Egenskap:</b>	<b>Värde:</b>	<b>Skepp:</b>
List♠		
Mod♦		<b>Befattning:</b>
Stil♣		
Visdom♥		<b>Nationalitet:</b>
<b>Gimmickar:</b>		
•		
•		
•		
•		
<b>Sår, skador och andra avdrag:</b>		
<b>Intressanta ägodelar:</b>		
<b>Skeppsegenskaper:</b>		
<b>Namn:</b>	<b>Värde:</b>	<b>Nuvarande:</b>
Besättning♥		
Kanoner♠		
Rigg♣		
Skrov♦		

<b>Pirat:</b>		<b>Spelare:</b>
<b>Egenskap:</b>	<b>Värde:</b>	<b>Skepp:</b>
List♠		
Mod♦		<b>Befattning:</b>
Stil♣		
Visdom♥		<b>Nationalitet:</b>
<b>Gimmickar:</b>		
•		
•		
•		
•		
<b>Sår, skador och andra avdrag:</b>		
<b>Intressanta ägodelar:</b>		
<b>Skeppsegenskaper:</b>		
<b>Namn:</b>	<b>Värde:</b>	<b>Nuvarande:</b>
Besättning♥		
Kanoner♠		
Rigg♣		
Skrov♦		

<b>Pirat:</b>		<b>Spelare:</b>
<b>Egenskap:</b>	<b>Värde:</b>	<b>Skepp:</b>
List♠		
Mod♦		<b>Befattning:</b>
Stil♣		
Visdom♥		<b>Nationalitet:</b>
<b>Gimmickar:</b>		
•		
•		
•		
•		
<b>Sår, skador och andra avdrag:</b>		
<b>Intressanta ägodelar:</b>		
<b>Skeppsegenskaper:</b>		
<b>Namn:</b>	<b>Värde:</b>	<b>Nuvarande:</b>
Besättning♥		
Kanoner♠		
Rigg♣		
Skrov♦		

<b>Signalement:</b>
<b>Brottsregister:</b>
<b>Medbrottslingar:</b>

<b>Signalement:</b>
<b>Brottsregister:</b>
<b>Medbrottslingar:</b>

<b>Signalement:</b>
<b>Brottsregister:</b>
<b>Medbrottslingar:</b>

<b>Signalement:</b>
<b>Brottsregister:</b>
<b>Medbrottslingar:</b>

ling för att höja Hälsonivån ett snäpp.

### Bli bättre

Man kan förbättra sina Förmågor, även om det tar tid. I Pollux förbättrar man sina Förmågor genom att klara av Svåra och Mycket svåra handlingar. Man antecknar helt sonika hur många Mycket svåra handlingar man lyckats med för Förmågan i fråga.

För att höja en Förmåga från Bra till Mycket Bra måste man lyckas med 15 Svåra handlingar. För att höja en Förmåga från Mycket bra till Jättebra måste man lyckas med 25 Mycket svåra handlingar.

Man kan också skaffa sig nya Förmågor på detta sätt. Man skriver då upp en "fantomförmåga" inom parentes ( ). Och när man lyckats med 10 Normala handlingar har man skaffat sig denna Förmåga på nivån Bra.

### Telekinesi och övernaturlighet

Karaktärerna i Pollux, de fyra polluxerna, kommer från en värld där det är möjligt att tämja magin och ta herraväldet över elementen. Och de kan därför ha övernaturliga Förmågor. Men, många av dessa fungerar tyvärr inte när de är i Tellus (något de med förfäran uppträcker rätt snart efter de anlänt). Här finns nämligen ingen magi.

De övernaturligheter som däremot fortfarande fungerar även i Tellus är telekinesi, telepati, hypnos och kortsiktig spådom. Med hjälp av telekinesi kan man förflytta föremål med viljan och med hjälp av telepati kan man samtala med andra via tankarna. Men man kan inte "styra" andra med telepati, utan här behövs hypnos. Och kortsiktig spådom

kan användas till att få reda på småsaker som är fördolda.

Telekinesi och telepati används som vanliga Förmågor och kräver inga extra regler. Svårigheten för att använda någon av dessa ligger främst i avstånd, omfattning och, för telekinesi, tyngd. Ett kort meddelande till någon som bara är någon meter bort är exempelvis enklare att sända med telepati än ett långt meddelande till någon man inte ens kan se.

För hypnos däremot använder man stridsreglerna. Den hypnotiserade får dock bara satsa Defensivt. Denne kan dock få använda sina mentala Drag till sin hjälp, om spelledaren tillåter det. Om hypnotisören vinner så kan denne ge den hypnotiserade 1 order som denne måste utföra. Exempelvis säga sanningen till den som uppger sig vara Frans Ferdinand, eller kanske sjunga en bestämd visa närhelst klockar slår tre.

Kortsiktig spådom fungerar också som vanligt. Saker man kan ta reda på är dock mycket begränsade. Man kan få reda på en handlings svårighet (svårigheten att använda spådom är dock alltid okänd, som vanligt), eller vilka Drag eller Förmågor en person har. Man kan få veta vad en viss person planerar härnäst. Som sagt, små saker.

"Pollux" är ett dogmarollspel från Raven Drakoni

Skapat av  
Josephine "Jade" Rosén, 2004

# POLLUX

*Vårt multiversum består inte bara av vår värld, vårt Tellus, utan av flera dimensioner och världar som överlappar varandra. I en annan dimension utvecklas Pollux, en dekadent värld där hästdjuren tog herraväldet och tämjide magin. Och där människans aldrig blev mer än primitiva, våldsamma halvapor. Pollux är en värld med såväl viktoriaiska som renässansmässiga influenser, en värld fylld av aristokrati, byråkrati, och filosofi. Utforskning, erövring och underkavning är vad som sysselsätter de höga hästarna här.*

*En utforskargrupp sattes ihop och skickades, i ett experiment, in i en annan värld. Men här finns ingen magi, och de råa, gutturala halvaporna är de som styr här.*

*Det är nämligen VÅR värld, Tellus, de hamnat i.*

### Pollux

Pollux är en mörk värld där stora smutsiga städer breder ut sig med höga hus och smala gränder. Gigantiska, stökiga kraftverk förser civilisationen med blå, blixtrande kraft. Grovorbete utförs av slavar, lägre stående djur och de utslagna och desperata polluxerna. Långsträckta, svarta tåg löper kors och tvärs över planeten, och de flatbottnade ångskeppen trafikerar haven.

Magiker, hypnotisörer och telepater är den fruktade eliten, medan filosoferna är de som styr samhället med järnhand. De har kunskapen på sin sida, och de nya filosofiska upptäckterna sinar aldrig. För den som hamnat rätt är Pollux en lyxig

utopi, för de flesta andra en smutsig verklighet.

### Planen

Nu när man har Pollux och dess invånare i ett stadigt järngrepp har filosoferna upptäckt förekomsten av andra världar. De har inte tagit lång tid för de styrande att lockas av att utöka sin makt, in i andra dimensioner.

Ett litet sällskap har satts ihop bestående av krigare, en filosof, en magiskunnig telepater samt en spion. Deras uppgift var att ta sig in i en ny värld, att bedöma om den var värd att erövra och till slut förbereda invasion.

Men något gick snett. Världen de hamnade i saknade den magi de var vana vid, och de fann sig strandsatta i denna ogästvänliga tillvaro. Här är det halvaporna som styr, och deras fränder är inget annat än förslavade och dumma djur.

### Karaktärer och aktörer

De personer som spelarna porträtterar i Pollux kallas **Karaktärer**, medan andra personer refereras till som **Aktörer**. Men de fungerar annars på samma vis. I Pollux finns fyra färdiga karaktärer, men man kan skapa helt egna om man hellre vill det.

Varje karaktär/aktör har först och främst tre beskrivande **Drag**. Av detta måste minst ett vara fysiskt, och minst ett röra personens beteende. Dragen har mest som funktion att beskriva personen. Exempel på Drag kan vara Smidig, Utåtriktad, Stark, Klurig, Flyktig eller kanske Illvillig.

Sedan har varje person en eller flera **Förmågor**, som helt enkelt är saker som personen är bra på. Och antingen har



man en Förmåga, eller så har man den inte. Har man exempelvis inte förmågan Dansa så kan man inte dansa mer än någon annan.

Sist har alla karaktärer/aktörer en så kallad **Hälsomivå**, vilken beskriver i vilket skick personen befinner sig. Den kan påverkas både av strid, men också av överprestation.

### Förmågor

En Förmåga kan ha tre nivåer. När man skaffar en Förmåga är den på nivå **Bra**. Man är då kunnig, bättre än den vanlige amatörer. Nästa nivå är **Mycket bra**, och då är man skicklig. Man skulle kunna ses som en mästare. Den sista nivån är **Jättebra**, och här är man i sitt esse och man är svårövertäffad vad gäller Förmågan i fråga.

De mesta aktiviteter kan bli förmågor, särskilt om det finns varierande skicklighetsgrader. Några vanliga Förmågor kan vara Använda närstridsvapen, Använda skjutvapen, Använda svärd, Använda telekinesi, Blanda kemikalier, Dansa, Förkläda sig, Första hjälpen, Hoppa, Hypnotisera, Klättra, Knäcka koder, Ljuga, Släss, Smyga, Spela musik, Vårda.

### Regler

Allt göra saker i Pollux innebär ofta ett risktagande. Detta eftersom man inte kan vara helt säker på hur svårt något är. Handlingar i Pollux går till på följande vis: Först bestämmet spelledaren hur svårt en handling skall vara, genom att välja en av fem svårighetsgrader, **Mycket lätt**, **Lätt**, **Normalt**, **Svårt**, **Mycket svårt**. Enklast skriver spelledaren ner svårigheten på en lapp som inte visas för spelarna.

Spelarna, eller spelaren, får därefter uppkattra hur svårt det är och därefter välja en passande Förmåga (om någon sådan finns). Därefter väljer man att satsa olika mycket, antingen **Lite**, **Mycket** eller **Allt**.

Sen avslöjar spelledaren svårigheten och man ser om handlingen lyckats. Man jämför svårigheten med det resultat spelarna fått fram. Är resultatet bättre så lyckas spelaren, annars är handlingen misslyckad.

Resultaten kan vara följande:

$Lite+0 = Klarar$	$Mycket$	$Lätt$
$Lite+Bra / Mycket+0 = Klarar$	$Lätt$	
$Lite+Mkt Bra / Mycket+Bra / Allt+0 = Klarar$	$Normalt$	
$Lite+Jättebra / Mycket+Mkt Bra / Allt+Bra = Klarar$	$Svårt$	
$Mycket+Jättebra / Allt+Mkt Bra / Allt+Jättebra = Klarar$	$Mycket$	$Svårt$

Men nu kan man inte satsa Allt hela tiden. En person kan satsa Allt 1 gång, och satsa Mycket 10 gånger innan han/hon måste vila sig. Försöker man att överprestera (satsa Allt mer än 1 gång, satsa Mycket mer än 10 gånger) så påverkas hälsan. Hälsomivån sjunker nämligen en nivå varje gång man försöker överprestera.

Har man ett Drag som kan ge fördel vid en handling kan en förmåga "höjas" skenbart. Har man Draget Akrobatisk och Förmågan Hoppa Bra när man ska göra ett svårt hopp kan man få räkna Förmågan som Hoppa Mycket Bra. Här är det spelledaren som bestämmer.

### Aktivitet och vila

Man kan dela in spelet i Pollux i **Aktivitet** och **Vila**. När man är på rörlig fot och gör saker (exempelvis om man är

på ett uppdrag, jagar någon eller flyr) är man Aktiv. Om man däremot sitter, ligger eller står still en längre stund så befinner man sig i Vila. Har man satsat Allt på en handling måste man som sagt betinna sig i Vila ett tag innan man kan satsa Allt igen.

### Strid

Stridssystemet i Pollux skiljer sig något från grundreglerna, men följer ändå principen. Först får man avgöra vilka två personer som ingår i en **Stridsfas**. Var och en av de båda personer väljer en av fyra taktiker (utan att visa för den andre), **Lite offensiv**, **Mycket offensiv**, **Lite defensiv** och **Mycket defensiv**. Man kombinerar sitt taktikval med en passande Förmåga och får fram ett resultat. Sedan jämför man de bådas resultat och ser vem som lyckades bäst.

<b>Lite/Mycket defensiv</b> mot <b>Lite/Mycket defensiv</b> = Ingen vinner
<b>Lite offensiv</b> mot <b>Lite Defensiv</b> = Högst Förmåga vinner
<b>Lite offensiv</b> mot <b>Mycket defensiv</b> = Ingen vinner
<b>Mycket offensiv</b> mot <b>Lite defensiv</b> = Offensiv vinner
<b>Mycket Offensiv</b> mot <b>Mycket Defensiv</b> = Högst Förmåga vinner
<b>Lite offensiv</b> mot <b>Lite offensiv</b> = Högst Förmåga vinner
<b>Mycket offensiv</b> mot <b>Lite offensiv</b> = Mycket offensiv vinner
<b>Mycket offensiv</b> mot <b>Mycket offensiv</b> = Högst Förmåga vinner

Om vinnaren i en sådan här stridsfas har satsat offensivt så lyckas denne skada sin motståndare, vars Hälsomivå sjunker ett snäpp. Har vinnaren satsat

Mycket offensivt sänks Hälsomivån hela 2 snäpp.

Men nu kan man inte använda en Mycket offensiv taktik hela tiden (vilket skulle kunna vara en vinnande strategi), i varje fall inte i Pollux. Man kan använda högst 2 Mycket offensiv efter varandra, och högst 4 Lite offensiv efter varandra. Däremellan måste man ha minst 1 Lite/Mycket defensiv. Och man kan använda höst 4 Mycket defensiv efter varandra.

### Ohälsa och läkande

Alla, såväl karaktärer, aktörer och även djur, har en så kallad **Hälsomivå** som beskriver i vilket skick man befinner sig i. Det finns sju hälsomivåer, och de är följande: **Oskadad**, **Omtöcknad**, **Skadad**, **Svårt skadad**, **Allvarigt skadad**, **Medvetslös** och **Död**.

När man drabbas av något (överprestation eller skada) så sjunker Hälsomivån ett eller flera snäpp. Är man Oskadad blir man Omtöcknad osv. När man blir Skadad kan man inte längre satsa Allt vid sina handlingar. När man blir Allvarigt skadad kan man bara satsa Lite i sina handlingar. Man kan dessutom endast vara Defensiv i strid.

Man kan läka mildare skador genom att Vila en längre stund (ett par timmar). Man kan höja Hälsomivån från Skadad till Omtöcknad och från Omtöcknad till Oskadad.

Svårare skador (svårt skadad och nedåt) kräver någon form av vård för att läkas. Man kan försöka att vårda sig själv, spelledaren bestämmer om det är möjligt. Annars måste någon annan klara av en passande handling (här kan man använda Förmågorna Vård, Första hjälpen och liknande). Det krävs en hand-

POLLUX			
Namn	Förmåga	Nivå	Bli bättre
Fervett Un Molander II	Anatom	Bra	
Hemvärld	Använda käpp	Bra	
Pollux	Blanda gifter	Bra	
Kön	Blanda kemikalier	Mycket bra	
Drag	Första hjälpen	Mycket bra	
Seg	Förstå språk	Jättebra	
Klok	Identifiera ämnen	Bra	
Känslokall	Kirurgi	Mycket bra	
Utrustning	Släss	Bra	
Stav, Skalpellet, Fyra glasbeållare,	Tortera	Mycket bra	
Burkar med kemikalier, Lindrande salva,			
Brännande salva, Lindor, Såsprit, Käpp			
Skjorta, Långrock, Byxor, Hög hatt,			
Handskar, Glasögon			
Hälsönivå			
Oskadad - Omtöcknad - Skadad - Svårt skadad - Allvarligt skadad - Medvetlös - Död			

POLLUX			
Namn	Förmåga	Nivå	Bli bättre
Ka-ra Vin Tinael	Använda dolk	Bra	
Hemvärld	Använda magi	Mycket bra	
Pollux	Använda telekinesi	Jättebra	
Kön	Använda telepati	Mycket bra	
Drag	Förstå språk	Bra	
Smal	Manipulera andra	Jättebra	
Manipulativ	Sjunga	Mycket bra	
Telepatisk	Släss	Bra	
Utrustning	Sparta	Bra	
Liten stiletkniv, Tre doser sömnpulver,			
Litet anteckningsblock med pennor			
Klänning, Långa handskar, Tankesten			
Hälsönivå			
Oskadad - Omtöcknad - Skadad - Svårt skadad - Allvarligt skadad - Medvetlös - Död			

POLLUX			
Namn	Förmåga	Nivå	Bli bättre
Murdown Burgess	Använda dolk	Mycket bra	
Hemvärld	Anv. närstridsvapen	Mycket bra	
Pollux	Anv. skjutvapen	Jättebra	
Kön	Bygga vindskydd	Bra	
Drag	Första hjälpen	Bra	
Fåstark	Kasta saker	Bra	
Lojal	Klätra	Bra	
Beskyddande	Släss	Jättebra	
Utrustning	Överleva (vildmark)	Bra	
Två enkla pistoler (skjuter 1 skott), 20			
kulor, Stor kniv, Träpåk, Lindrande salva,			
Smärtstillande piller			
Skjorta, Jacka, Byxor, Stor väska			
Hälsönivå			
Oskadad - Omtöcknad - Skadad - Svårt skadad - Allvarligt skadad - Medvetlös - Död			

POLLUX			
Namn	Förmåga	Nivå	Bli bättre
Timura Lamott	Använda dolk	Mycket bra	
Hemvärld	Dyrka lås	Mycket bra	
Pollux	Hoppa	Jättebra	
Kön	Klätra	Mycket bra	
Drag	Knäcka koder	Bra	
Smidig	Siruna	Bra	
Akrobatisk	Släss	Bra	
Vild	Sparta	Jättebra	
Utrustning	Sjådom	Bra	
Dollar, Klätterlina (20 m), Liten änter-			
hake, Stryplina, Dyrket, Giffflaska (mlt			
gift)			
Huvjacka, Kroppdress			
Hälsönivå			
Oskadad - Omtöcknad - Skadad - Svårt skadad - Allvarligt skadad - Medvetlös - Död			

<b>POLLUX</b>			
Namn	Förmåga	Nivå	Blipättn
Herrvärd			
Kön			
Drag			
Utrustning			
Hälsomvär			
Oskadad - Orntöcknad - Skadad - Svårt skadad - Allvarligt skadad - Medvetstlös - Död			

<b>POLLUX</b>			
Namn	Förmåga	Nivå	Blipättn
Herrvärd			
Kön			
Drag			
Utrustning			
Hälsomvär			
Oskadad - Orntöcknad - Skadad - Svårt skadad - Allvarligt skadad - Medvetstlös - Död			

<b>POLLUX</b>			
Namn	Förmåga	Nivå	Blipättn
Herrvärd			
Kön			
Drag			
Utrustning			
Hälsomvär			
Oskadad - Orntöcknad - Skadad - Svårt skadad - Allvarligt skadad - Medvetstlös - Död			

<b>POLLUX</b>			
Namn	Förmåga	Nivå	Blipättn
Herrvärd			
Kön			
Drag			
Utrustning			
Hälsomvär			
Oskadad - Orntöcknad - Skadad - Svårt skadad - Allvarligt skadad - Medvetstlös - Död			



**Power Puff Pinglorna Rollspelet** har endast 4 regler du måste lägga på minnet.

1. Du spelar en av de färdiga figurerna (**Butt-ran**, **Blomman**, **Bubblan** eller **Haile Selassie**).
2. Vill du lyckas med något så ska du slå över motståndets svårighetsgrad med en tärning. Svårigheten bestäms av Superpuffen: *enkelt* (2), *såddär* (3), *nervigt* (4), *endast en riktig pingla kan kirra detta!* (5). Om ditt motstånd är en skurk så gäller det att slå högre än uslingen!
3. Ska du använda en av pinglornas krafter så bara säger du det rakt ut. Du får endast använda superkrafterna 3 gånger per spelomgång.
4. Om du råkar illa ut och slår dig så att det gör väldigt ont måste klara ett slag över 4. Om du misslyckas så är du tvungen att flyga hem igen för att vila upp dina pingelkrafter och få en kram utav Professor Utonium.

#### Vänner, skurkar och platser!

**Borgmästaren** verkligen älskar att äta sina pickles och han vet att om något inte stämmer så är det bara att ringa på heta linjen efter pinglorna så kommer dom och fixar det!  
**Fröken Oakes** är flickornas lärare på Pokey Oakes. Hon är väldigt omtyckt av pinglorna.  
**Mastodont** är den uslaste superhjälten av dem alla. Han ställer till problem för att sedan kunna

ordna dem så att alla tror att han är en riktig hjälte. Fyyy!  
**Medisa** har ändrat utseende flera gånger men hon är alltid lika lömsk. En riktig lurig skurkis!  
**Mojojojo** var ursprungligen ett av Prof. Utoniums experiment. Men nu är han en skurk och elak.. fast kanske lite snäll också.  
**Ohyran** är en kackerlacka som försökte ta över Townsville med en jättestor robot.

**Pokey Oakes** är flickornas skola. Där finns fröken Oakes! Henne gillar vi!  
**Professor Utonium** är en vetenskapman som skapade flickorna när han blandade socker, peppar, salt, allt som är snällt och Kemikalien X av misstag. Det var ju tur det!  
**Townsville** är staden allihop bor i. Den vill vi inte att den råkar illa ut! För här bo ju alla snälla medborgare.

Allt möjligt kan hända i Townsville för inte bara finns det skurkar som Mojojojo, Mastodont, Mime, Ohyran, Broccoli och Medisa. Det händer även massvis med olyckor som bara pinglorna kan ordna upp!

#### 4 stycken äventyrssuppslag

+ Mojojojo, den ständiga bråkmakaren, har utvecklat ett ljugserum och spridit det i Townsvilles vattenledningar. Ojojoi! Inte bra, för vem ska de kunna tro på nu? Borgmästaren, Professor Utonium och alla de snälla Townsvilleborna kanske är påverkade av serumet!

+ En dag så står det en jättestor smarrig paj vid stortorget i Townsville. Pajen är så stor att man till och med kan se den från månen. Men det är något lurigt med pajen för folk som äter av den blir konstiga. Och varför har Ohyran varit och köpt hundratusen kilo pajdeg? Dessutom är det jättemånga kackerlackor överallt. Äckligt, äckligt, äckligt!

+ Medisa har hotat att dränka hela Townsville om inte Power Puff Pinglorna ger sig av från staden. Med sig har hon Mastodont som säger att han ska rädda staden. Men vi vet allihopa vad han egentligen vill! Precis! Bli Townsvilles ende hjälte när pinglorna är ur vägen! Det kan inte pinglorna gå med på. Blä för Mastodont och Medisa!

+ Alla böcker i pinglornas skola, Pokey Oakes, har blivit borttagna och snälla fröken är jätteledsen. Det är Mime som har gjort det för att han är trött på att se alla ungar så dystra och uttråkade under lektionerna. Men snälla Mime! Du vet ju att utbildning är bra. Men hur ska pinglorna få tag på honom och övertyga honom?



# ROLLFORMULÄR

## BLOMMAN



Av de tre systrarna är Blomman den smartaste och hon är den naturliga ledaren i gruppen.

Blomman tvekar aldrig att säga vad hon tycker och är alltid väldigt självsäker!

**SUPERKRAFT:** Blomman tycker jätteilla om alla skurkar och banditer som försöker förstöra för pinglornas fina vänner, medborgarna i Townsville, så därför brukar hon använda sig av sina superkrafter för att lyckas med det hon vill. Hon har som superkrafter isandedräkt laserögon och kan om hon vill slänga iväg isbollar.

## BUBBLAN



Bubblan måste ha fått en extra dos av allt socker när Prof. Utonium skapade flickorna för Bubbles är verkligen sååååå söt.

Bubblan leker hellre och ritar med sina fina pennor än att leta efter uslingar och bråk.

**SUPERKRAFT:** Bubbles är sååååå söt och hennes superkrafter är att skrika så att monsterna får tinnitus och en sån där boll och så kan hon prata spanska och ekorespråket och dessutom har hon laserögon. Men ingen vill vara elak mot henne, till och med skurkar vill bara nypa hennes kinder och ge henne en godisbit. Precis så söt är hon!

## BUTTRAN



Ingen är lika hård och bestämd som Buttran är. Hon försvarar sina systrar oavsett vad som händer och är absolut inte rädd för att ta till med hårdhandskarna!

Buttrans hårda stil är det perfekta komplementet till systrarna som annars är lite för snälla.

**SUPERKRAFT:** Buttran kan när hon vill använda sina superkrafter och få alla hemslingar att springa iväg i rädsla av att få smisk. Buttran kan dessutom använda sina superkrafter som är laserstråle genom händerna, eldboll och laserögon.

## HAILE SELASSIE



Hans födsel förutsades av Marcus Mosiah Garvey och han föddes i det förlovade landet Etiopien. Ras Tafari Makkonen kom att bli Haile Selassie I, det segrande lejonet av Judah stam och frälsaren av det förlovade folket som söker exodus.

Haile är egentligen ingen Puff-pingla men han skiter i.

**SUPERKRAFT:** Haile kan när han vill kalla på det segrande lejonet och flyga med den över himlavalven. Han kan även skicka eldstrålar med sina ögon och läka pinglorna genom att välsigna dem.



# Protektoratets Barn

## Protektoratets Barn

Det här är ett spel om onda barn. Ett spel om fruktansvärda, onda barn, som drivna av omständigheterna tvingas vända sig mot varandra och kämpa inbördes om status, makt och respekt. Det här är ett spel om ett samhälle av barn någonstans i Sibirien. Det här är sagan om unga, oskuldsfulla sinnen som blir hårdnackade och syndiga. Det här är sagan om ensamhet, förtvivlan och ilska och oförmågan att hantera dessa element. Det här är sagan om att välja sina förebilder helt själv, och vilka konsekvenser detta val får.

Som ombud i Protektoratet är rollpersonernas uppgift att hålla ordningen på den plats där ingen vuxen sätter sin fot. Det är ett farligt jobb, som kräver mod, list och auktoritet. Har du aldrig dödat? Nå, det är en första gång för allting. Som ombud är det du mot de 100 000 barn som bor i protektoratet. Det är du som måste se till att de inte ballar ur totalt, det är ditt jobb att hålla dem i schack. Om fyra år är du fri att gå, efter fyra år i tjänst som ombud kan du äntligen lämna det ställe som har varit ditt fängelse sedan du var liten. Ditt enda motiv att göra Protektoratet till en bättre plats är att själv få komma därifrån.

## Om Protektoratet

Protektoratet är de underprioriterade barnens vagg. I en lagom dystopisk framtid har man, världen över, valt att skicka "oanvändbara" barn hit, till detta fångläger i Sibirien. Låter det oräddigt? Underligt? Möjligt, men med tanke på de problem som har plågat världen de senaste årtiondena är det knappast en överraskning. Totalitarism har införts. De flesta brottslingar bestraffas med döden, och social rättvisa är ett minne blott. Rättegångar är en förfluten företeelse, och att underprioriterade barn skickas till ett läger ses snarare som en barmhärtighet än en monstrositet. "Underprioriterade barn" innefattar i det här fallet också sjuka, fattiga, handikappade och utvecklingsstörda barn.

När Protektoratet började användas i de fattiga öststaterna av det zaitsevistiska Ryssland är det inte svårt att förstå att västvärlden reagerade med en kraftig chock. Men faktum är att det med tiden har blivit accepterat även i väst att skicka barn till Protektoratet, även om det inte är riktigt lika vanligt som i öst. I många av öststaterna fångar en speciell militärpolis in och skickar barn till Protektoratet. Dessa har kommit att kallas "barnfångarna", eftersom att de på många vis påminner om hundfångare. I västvärlden är det vanligare att övergivna och kriminella barn skickas till Protektoratet av den vanliga polisen.

## Reglerna

Reglerna i Protektoratet är enkla – håll dig i skinnet, och du släpps på fri fot. En gång varje år per elev tas eleven in på ett examensprov, där den får bevisa både sin sociala förmåga och sina rent akademiska kunskaper, förutsatt att eleven har hållit sig "fläckfri" under året. Det betyder således rätt mycket för barnen i Protektoratet att hålla sig "fläckfria", det vill säga att inte hamna i bråk. De som har makten att dela ut "fläckar" är ombuden, alltså de som rollpersonerna tillhör. Det är givetvis mycket svårt för de flesta att hålla sig i skinnet och undvika bråk under ett helt år. Själva må de vara helgon, men miljön tillåter ändå inte en sådan fläckfrihet. Bara genom att vädja till ombuden kan man egentligen klara sig undan att hamna i deras anteckningsblock. Detta tillsammans med att de flesta helt enkelt är för dumma och socialt inkompetenta för att klara examensproven gör att väldigt få faktiskt tar sig ur Protektoratet.

För ombuden gäller det bara att hålla sig levande i fyra år, varefter de lämnar Protektoratet och andra ombud tar deras plats. Något äldre barn väljs ofta till ombud, eftersom att de generellt anses vara stabilare och mer lämpade för uppgiften (även om detta långt ifrån kan appliceras på alla äldre barn i Protektoratet). Speciellt barn som har passerat puberteten är eftertraktade. När barn i Protektoratet fyller 18 erbjuds de, oavsett uppförande, ett slutgiltigt examenstest. Om de klarar testet, då är de fria att gå. Om de misslyckas, avrättas de helt enkelt en bit utanför Protektoratets, och slängs i en massgrav. Att det så kallade "dödliga nummer arton" är en fruktad företeelse är knappast ett förvånande element. Det är också det svåraste provet, då provets svårighet anpassas efter provtagarens ålder.

## Ombuden

Ombuden väljs ut av "rektorn", som kommunicerar med dem genom en datorterminal. Rent spontant har datorterminalen kommit att kallas *rektorn*. När rektorn har valt ut ett ombud, testar ofta de andra ombuden ombudet för att se om den verkligen passar för uppgiften. Om individen anses vara passande erbjuds den möjligheten att sälla sig till ombuden. Han mottager då de typiska ombudstillbehören – en uniform, några tjänstevapen, samt tillgång till olika pryglar och arkiv som bara ombuden har tillgång till. Det finns ingen rangordning eller hierarki bland ombuden, de kallar varandra för "bröder" och gamla ombud rekommenderas att hjälpa nya att hitta sig själv i rollen som ombud.

Protektoratet är uppdelat i sektorer, och varje sektor övervakas av en ombudsgrupp. Denna ombudsgrupp är ofta ett gäng på cirka tre till

sex personer (även om det kan vara så få som två på riktigt små sektorer) och har ofta en stark samhörighet och lagkänsla. Det är inte helt ovanligt att kärleksförhållanden inleds ombuden i en ombudsgrupp emellan, då behovet av trygghet genom ombudsinitiering ofta tillfredsställs efter en lång tid av ensamhet och fara.

En gång i veckan träffas ombuden och diskuterar saker. Allting som har hänt rapporteras till rektorn, som har koll på det allra mesta som händer i Protektoratet. Rektorn och rådet är belägna ett par kilometer från Protektoratet, och varje vecka förs ombuden dit av en väpnad eskort (av vuxna människor). Det är inte helt ovanligt med flyktförsök under denna tid, men en vanligare aktivitet är handel med vakterna, speciellt vapenhandel och droghandel. Någon vakt har alltid med sig en låda lim – en annan har en pistol eller en automatkarbin att sälja till ombuden. Det är en ömsesidig överenskommelse ombud och vakter emellan att konvojen mellan Protektoratet och rådet är att betrakta som en allmän handelsplats.

Varje ombudsgrupp har ett eget högkvarter beläget i dess sektor.

## Livet i Protektoratet

Lektioner förekommer inte i Protektoratet, men däremot sker en fri utdelning av läroböcker till eleverna. De läroböcker som delas ut är ofta begagnade, i dåligt skick och gamla (nägra från förra årtusendet). Ungefär vilka områden som täcks av examensprovet går att ta reda på genom att studera diverse offentliga formulär på ombudens högkvarter, där nya läroböcker också kan införskaffas mer eller mindre gratis. Det är förstas allmänt ansett vara tontigt att gå för att be om att studera formulären, än tontigare att skaffa nya läroböcker.

Mat serveras tre gånger varje dag på Protektoratet, i ransoner. När man hämtar sin måltid lämnar man in en kupong med ens namn på som man fick förra måltiden, och när man lämnar matsalen tar man med sig en kupong till nästa måltid. Således måste man närvara vid lunchen för att få någon kvällsmat, och så vidare. Detta är ett system för att hålla barnen välnärda. Kuponger har inte specifika datum, utan en lunchkupong tillhörandes Maks Bolotin är en lunchkupong tillhörandes Maks Bolotin, och fungerar vilken dag som helst. När Maks använder sin lunchkupong kommer han att få tillgång till en kvällsmatskupong. Tre mål serveras om dagen: frukost, lunch och kvällsmål. Maten håller undermålig kvalitet och samma tre eller fyra rätter per måltid upprepas ofta om och om igen.

Det är inte meningen att det ska finnas ett monetärt system eller handel inom Protektoratet, men självklart har detta uppstått allt eftersom. Barnen i Protektoratet är oftast mycket företagsamma och vet hur de ska handla smart för att göra profit. Byteshandel är den vanligaste handeln, och inom byteshandeln är droger en viktig vara. Mynt och sedlar har också tagit sig in i Protektoratet, och olika valutor blandas utan kännedom om deras riktiga värden. I Protektoratet motsvarar helt enkelt 5 rubel 5 dollar, även om de som importerar pengar ofta värdesätter pengarna efter sitt riktiga marknadsvärde. Därför är svagare valutor vanligare i Protektoratet. Vapen är en annan vara som värdesätts högt. Speciellt skjutvapen, som är extremt ovanliga och i praktiken bara kan importeras av ombud, är något man är villig att betala stora pengar för. Att ombud mördas för alla dessa varor är därför ingen ovanlighet.

Flickor och pojkar särhålls inte särskilt mycket i Protektoratet. Sovplats är ett av de områden där de särhålls. Flickor är inte tillåtna i pojckbarackerna, och vice versa. Barackerna läses efter åtta och de som inte befinner sig inne i sin barack vid det klockslaget stannar ute hela natten, om han eller hon inte hittar en väg in i baracken, vilket ibland är möjligt (den vanligaste möjligheten är förhandla med någon vaken barackkamrat genom barackernas gallerfönster). Varje barack har en ledare som är ansvarig för att det är låst klockan åtta (och dessutom har nöjet att dela ut uppdrag som att skura golvet eller rensa avloppet). Ibland kontrollerar ombuden om det är låst ifall de skulle passera en barack efter åtta, och om det inte skulle vara så ligger barackens ledare illa till. I övrigt delar flickor och pojkar på allting, från matsal till studiehallar.

### Vad händer sen?

När en individ är frisläppt från Protektoratet (antingen genom att klara examen eller genom att arbeta som ombud i fyra år) brukar denne ha svårt att hitta sin plats i samhället. I själva verket är det många ombud som på sitt sista år får en sorts existentiell kris och fullkomligt skiter på sig av ångest över att inte veta vad de ska göra när de väl får lämna Protektoratet. Många väljer helt enkelt att arbeta kvar som ombud, men dessa rekryteras oftast in som polisofficerare när de är i tjugoårsåldern. Inga stora karriärer väntar de som faktiskt klarar sig ur Protektoratet. Några börjar arbeta i hantverksindustrin, men de flesta söker spänning igen och väldigt många återvänder till brottets bana (om det ens var deras bana från början). Det finns inga garantier eller meriter för de som har tagit sig ur Protektoratet, och de lämnas för att slåss för sig själva ute på gatorna. Några åker tillbaka in på Protektoratet, andra är för gamla och avrättas. En mycket liten andel blir politiska agitatorer som predikar mot Protektoratet och den zaitsevistiska samhällssynen som skapade lägret i första hand.

### Spelregler

För att spela Protektoratets Barn behöver du en tolvsidig tärning. Termen "tärning" innebär härmed en sådan.

När du skapar din rollperson har denne lika många "tärningar" (och här syftar tärningar på en sorts poäng som motsvarar hur utvecklade egenskaper rollpersonen har) som antal år denne har spenderat i Protektoratet. Varje tärning motsvarar en egenskap rollpersonen har. Kom på egenskapen själv – men tänk på att de ska vara en egenskap som har växt fram med miljön (egenskaper som har växt fram med det genetiska arvet struntar vi högaktningfullt i, i Protektoratets Barn). Typiska egenskaper skulle kunna vara *knivslagsmål*, *hota*, *köpslå*, *flörta*, *bitas*, med mera. För varje egenskap du kommer på, slå en tärning och anteckna på ditt formulär vad egenskapens värde blev. Väljer du *bitas* och slår en fyra på tärningen är ditt värde i *bitas* just fyra. Nu ska du ha en egenskap för varje år du har levt i Protektoratet, och varje egenskap ska ha ett slumpmässigt genererat värde mellan 1 och 12. Andra försvårande omständigheter, som till exempel föräldralöshet eller liv som gatubarn kan ge en egenskap per år. Tumregeln är att varje år i Protektoratet räknas, och ytterligare egenskaper kan erhållas om spelaren ger en bra redovisning om hur hans rollperson hade det under de andra svåra åren. Till detta tillkommer en tärning poäng i *självförtroende*, ett värde som är väldigt viktigt för utveckling, som vi ska fördjupa oss i snart.

När du ska lyckas med en handling använder du dig av dina egenskaper. Varje handling tilldelas en svårighet av spelledaren. Att träffa en gatlykta med en sten från tio meters avstånd skulle kunna ha en typisk svårighet av 5, ganska lätt. Du applicerar nu helt enkelt din egenskap. Är den fem eller högre så lyckas du, annars misslyckas du. Varianten är att slå en tärning. Resultatet från tärningen jämförs då med svårighetsgraden, men om det är högre än ditt färdighetsvärde så misslyckas du automatiskt. Egenskapens värde bildar ett absolut tak som inte går att överträffa med tärningar. Undantaget är om man slår exakt sitt värde i egenskapen, då höjs egenskapen med ett poäng, och handlingen lyckas automatiskt. Dessutom får man automatiskt ett poäng *självförtroende*, vilket i grund och botten är ett mått på ur bra ens självförtroende är. Det kan användas för att få nya egenskaper, se nedan. Slår man över sin egenskap kostar det ett poäng i *självförtroende*. Anledningen att slå sin tärning trots att man har egenskapen är alltså antingen att man hoppas på den där egenskapsökningen, eller att man inte vill lyckas, egentligen.

Har man ingen egenskap, slår man bara en tärning och jämför resultatet med svårigheten. Är den lika med eller högre, så lyckas man. Detta kallas för *obegränsat slag*. Misslyckas slaget måste man spendera ett poäng *självförtroende* (se ovan) för att inte automatiskt få en ny egenskap med ett värde lika med det obegränsade slagets

handlingsvärde (se nedan). Lyckas slaget kan man betala ett poäng *självförtroende* för att erhålla den nya egenskapen.

Din handlings värde, det vill säga antingen vad du fick på det obegränsade slaget, eller värdet din egenskap gav dig, kallas för handlingsvärde. Handlar du utan egenskap och slår 4 på tärningen är 4 ditt handlingsvärde. Har du 5 i knivhugga och försöker knivhugga någon är 5 ditt handlingsvärde. Har du en fast egenskap, men väljer att slå ändå, är tärningsresultatet ditt handlingsvärde.

Om flera personer samarbetar lägger man ihop de av de samarbetandes handlingsvärden som härletts ur fasta egenskapsvärden plus det lägsta av de handlingsvärden som härletts ur obegränsade slag. Om Luther Freeman (med egenskapen misshandla till värdet 6) hjälper Anthony (misshandla 3) med att misshandla ett droghandlande skithög i något gatuhörn är deras sammanlagda handlingsvärde 9 (6+3). Låt oss säga att Anthony inte har något värde i *misshandla*, utan slår 7 på sitt obegränsade slag. I sådana fall blir handlingsvärdet 13 (6+7). Hade de haft en extra medhjälpare som slått 3 på obegränsat slag, hade deras gemensamma handlingsvärde varit 9 (6+3). Spelledaren skall inte vara rädd för att sätta svårighetsgrader som bara är möjliga att uppnå om man samarbetar. Slutligen, om någon bestämmer sig för att slå ett slag trots att denne har en fast egenskap som matchar handlingen, så räknas det i detta fall som ett obegränsat slag.

### Modifikation på självförtroende

*Lyckas med ett förbättringsslag +1*

*Få beröm av någon eller några som betyder mycket för rollpersonen +1 till +3*

*Stifta en ny god vänskap +1 till +2*

*Rädda en person som betyder mycket för en +2*

*Bli erkänd för något man kan relatera till (till exempel att någon påpekar att man är snäll, när man försöker vara det) +1*

*Lösa ett mer eller mindre avancerat problem +1 till +3*

*Vänta omständigheterna i en fiendlig bekantskap (göra sin mobbare mobbad) +2*

*Övervinna en rädsla +2 till +3*

*Slå över sitt egenskapsvärde i ett förbättringsslag -1*

*Bli våldtagen, sexuellt ofredad eller på annat sätt förödmjukad -2 till -4*

*Misslyckas med att rädda en vän från döden -3 till -4 (beroende på hur fruktansvärd döden var)*

*Konstant bli hänad under en längre period -1*

*Bli sviken av en god vän -1 till -3*

*Se hur något man skapat förstörs -1*

*Inte ingripa när något fruktansvärt håller på att ske, på grund av feighet -2 till -3*

Namn	Egenskap	Värde	Egenskap	Värde
<i>Födelsenamn</i>	_____	_____	_____	_____
<i>Smeknamn</i>	_____	_____	_____	_____
<i>Protektorat-ID</i>	_____	_____	_____	_____
<b>Ålder</b>	_____	_____	_____	_____
<i>Faktisk ålder</i>	_____	_____	_____	_____
<i>År i Protektoratet</i>	_____	_____	_____	_____
<i>Antal egenskapstärningar</i>	_____	_____	_____	_____
<b>Självförtroende</b>	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____

Namn	Egenskap	Värde	Egenskap	Värde
<i>Födelsenamn</i>	_____	_____	_____	_____
<i>Smeknamn</i>	_____	_____	_____	_____
<i>Protektorat-ID</i>	_____	_____	_____	_____
<b>Ålder</b>	_____	_____	_____	_____
<i>Faktisk ålder</i>	_____	_____	_____	_____
<i>År i Protektoratet</i>	_____	_____	_____	_____
<i>Antal egenskapstärningar</i>	_____	_____	_____	_____
<b>Självförtroende</b>	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____

Namn	Egenskap	Värde	Egenskap	Värde
<i>Födelsenamn</i>	_____	_____	_____	_____
<i>Smeknamn</i>	_____	_____	_____	_____
<i>Protektorat-ID</i>	_____	_____	_____	_____
<b>Ålder</b>	_____	_____	_____	_____
<i>Faktisk ålder</i>	_____	_____	_____	_____
<i>År i Protektoratet</i>	_____	_____	_____	_____
<i>Antal egenskapstärningar</i>	_____	_____	_____	_____
<b>Självförtroende</b>	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____

Namn	Egenskap	Värde	Egenskap	Värde
<i>Födelsenamn</i>	_____	_____	_____	_____
<i>Smeknamn</i>	_____	_____	_____	_____
<i>Protektorat-ID</i>	_____	_____	_____	_____
<b>Ålder</b>	_____	_____	_____	_____
<i>Faktisk ålder</i>	_____	_____	_____	_____
<i>År i Protektoratet</i>	_____	_____	_____	_____
<i>Antal egenskapstärningar</i>	_____	_____	_____	_____
<b>Självförtroende</b>	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____





# Så gör du för att förstå

## Sagor från Förorten

Du har just stigit på tunnelroskan, ditt slagtra hänger vid midjan och du håller ena handen på hjaltet när du sätter dig bredvid den gamla gumman. Gumman granskar dig från topp till tå. Hon ser en ung pojkspling som nyss fått sitt första slagträ av sin far och nu vill bege sig ut i stora världen.

Hemma i Zhenrawlen, kungadömet största stad, sitter mor din hemma och oroar sig, trots att du bad henne att låta bli. Tunnelroskan stannar till. Ett sus, en vindpust och orden "Grangaffe Gärd" far genom droskan. Några varelser stiger av ett nytt gäng stiger på. Överallt är det folk som småpratrar, jämför trollkörer eller spelar elharpa. Droskan vinglar till och färdan fortsätter mot ditt mål, Raugschweid.

Droskan vinglar till ännu en gång. Den är framme vid din slutstation. På perrongen står en av traktens mer kända cycklarvarteter, Ebvah Gron med skalden Joquim Tastrym i spetsen, och framför sina samhällskritiska texter ackompanjerat av deras sköna elharpespel. Du fortsätter gå medan tunnelroskan susar vidare mot Hugsatra...

## Skapa din rollperson

I Sagor från Förorten spelar du som en av de från riket Stojkholm. Exakt vem du är ska det här kapitlet hjälpa dig att avgöra.

## Grunderna

Din rollperson har fyra olika grundegenskaper, INTELLIGENS, STYRKA, SOCIALA FÄRDIGHETER och PRAKTISKA FÄRDIGHETER. Dessa fyra grundegenskaper är även färdighetskategorier. Grundegenskaperna kan ha ett värde mellan 1 och 6 och du köper ditt värde i varje grundegenskap genom att spendera BAKGRUNDSPOÄNG. Bakgrundspoängen används till mycket mer än att köpa Grundegenskaper för: Du köper även färdigheter med bakgrundspoängen så det gäller att tänka efter före.

Du får 80 BAKGRUNDSPOÄNG att spendera på de olika sakerna. Varje nivå i en grundegenskap kostar 3 BP och varje nivå i en färdighet kostar 1 BP. För att inte din rollperson ska bli allt för konstig så finns det ett tak för hur många BP man får spendera på grundegenskaperna. Det taket ligger på 60 BP. Det är givetvis fritt fram att ignorera det ifall man kan övertyga spelledaren om att det är en bra idé.

## Färdigheter

De färdigheter som din rollperson besitter är även de på en skala från 1 till 6. De kostar 1BP per nivå, och de avgör hur bra du är på att utföra vissa handlingar. När du använder en färdighet lägger du ihop värdet i den grundegenskap färdigheten går under, med värdet du har i färdigheten och slår IT12 och du ska komma över en svårighetsgrad. Färdigheterna du kan välja är (men du kan även lägga till egna om du tycker att det saknas några):

Styrka	Intelligens	Sociala	Praktiska
Närstrid	Värdera	Spela Instrument	Hantverk
Hoppa	Kunskap	Spölså	Fingerfärdighet
Klättra	Förfalskning	Tala slang	Eldstrid
Lyfta	Spel & Dobbel	Övertala	Akrobatik/Undvika
Se biffig ut	Lyssna/Späna	Sjunga	Maskinhantering
Simma	Första hjälpen	Understa världen	Hantera fallor

De flesta av färdigheterna förklarar sig själva, men för säkerhets skull ska jag förklara de som kan vara krångliga, närmare:

**Se biffig ut** — I en värld där styrka är makt krävs det att du kan sätta dig i respekt. Att se biffig ut hjälper en bit på vägen.

**Tala slang** — Beroende på var i förorten du befinner dig finns det olika typer av slanguttryck. Med Tala slang ser du hur bra det går och om du lyckas prata utan att söka dig med någon.

**Understa världen** — Du tillhör den undre världen, men det finns en understa värld. Understa världen visar hur mycket du kan och vet om understa världen och om du känner rätt folk.

## Effekt

För att veta hur bra man lyckas ska man läsa av den här effekttabellen som är nedanför: 9-11 är normalsår, men yttre (och inre) omständigheter kan givetvis både försvåra och förenkla utförandet av handlingen.

Effekttabell — Hur bra lyckas jag?	
2 - 3	Det är helt kört. Antagligen får ditt misslyckande allvarliga konsekvenser, till exempel allvarliga skador eller stora olyckor.
4 - 5	Du misslyckas rejält. Antagligen får ditt misslyckande mindre konsekvenser, till exempel lätta skador eller mindre o
6 - 8	Du misslyckas men inte långt borta. Ditt misslyckande får inga konsekvenser.
9 - 11	Du lyckas med nöd och näppe med det du tar dig för.
12 - 15	Du lyckas bra och med god marginal.
16 - 20	Du är bland de som lyckats bäst med det du gjort. Du bör vara stolt.
21+	Du är den som lyckats bäst. Någonsin.

## Yrken

Nu är din rollperson född, men hon är arbetslös, äger inget och har ingen riktig identitet i spelvärlden. Därför ska du nu välja ett yrke. Varje yrke har tre färdigheter som de får +3 på nivån på. De yrken du kan välja mellan finns beskrivna här nedanför.

**Punkarbåd** — Du är den som sprider ljusa toner genom spelvärlden. Oftast är du besmyckad med diverse metalbitar och det gäller även dina kläder.

**Färdigheter:** Spela instrument, sjunga, understa världen.

**Biljardmagiker** — Du har vikt ditt liv åt flotta smokingar och åt biljard. Med din biljardkö utför du underverk av sällan skadat slag.

**Färdigheter:** Spel o dobbel, Fingerfärdighet, Magi (Beskrivs närmare i kapitlet Magi)

**Pajnyfver** — Med dina underbara bakverk sprider du underbara dofter genom gränderna. Dina pajer kan få vilken varelse som helst på fall.

**Färdigheter:** Övertala, Köpslå, Värdera

**Knuttekrigare** — Vägen är din, och du river fram genom Stojkholm på din motorhäst. Du är av naturen våldsam och du tvekar aldrig om någon skulle vara ivägen.

**Färdigheter:** Närstrid, Maskinhantering, Eldstrid

**Frikyrkopräst** — Du vandrar genom förorten med tunga steg. Du är sänd av Gud att sprida dennes budskap om frihet och kärlek. Du är hatad av de flesta av samma anledning.

**Färdigheter:** Övertala, Kunskap (Religion), Första hjälpen.

**Snärtare** — Du är lite för kläfnig för ditt eget bästa, men det har inte skadat dig hittills och förhoppningsvis kommer det aldrig göra det.

**Färdigheter:** Fingerfärdighet, Understa världen, Värdera.

**Barbar från högländerna** — Du är inte född i Stojkholm, men du har lyckats få en plats och ett liv i kungadömet. Dock är det inte ditt vänliga sätt som gjort att du accepterats, för du är grym och hård och är inte sen att ta till nävarna.

**Färdigheter:** Övertala, Närstrid, Lyssna/Späna.

**Lagens väktare** — Din uppgift i samhället är att hålla ordning på alla som inte kan sköta respektet bland de vanliga medborgarna.

**Färdigheter:** Eldstrid, Akrobatik/Undvika, Övertala.

Nu har din rollperson fått ett yrke och beskrivningen om hur man går till väga för att skapa sin egen rollperson är snart slut. Nu tycker du kanske att något saknas till din rollperson. Jupp, mycket saknas, men det är bara nödigt med regler för de sakerna. Alder, utseende, beteende, utrustning och liknande saker är fritt fram att bestämma själv i samråd med din spelledare.

## Strid

Vem som anfaller först avgörs genom att kolla vem som har högst PRAKTISKA FÄRDIGHETER + STYRKA.

När du attackerar någon så ska du slå IT12 och addera grundegenskapen STYRKA (om du slåss i närstrid) eller PRAKTISKA FÄRDIGHETER (om det är eldstrid), addera sedan det du har i färdigheten närstrid eller eldstrid beroende på vilken sorts strid det är. Försvaren slår också IT12 och adderar PRAKTISKA FÄRDIGHETER och eventuellt färdigheten undvika. Om anfallaren får högst sammanlagda värde så träffar denne och om försvaren får högst eller samma värde som anfallaren så lyckas försvaren undvika slaget eller skottet.

I det här spelet används inte kroppspoäng utan här används skadenivåer. Ju större skillnad det är mellan anfallarens och försvarens sammanlagda värde, desto större skada åsamkar anfallaren. Hur skadenivåerna fungerar och hur mycket man tål förklaras i tabellen "Skadenivåer".

Skadenivåer — Hur mycket skada åsamkar jag?	Styrka	Lätt Skada	Svår Skada	Allvarlig Skada	Dödlig Skada
11	2	3 - 4	5 - 6	7+	
21	2	5 - 6	7 - 8	9+	
31	2	7 - 9	10 - 12	13+	
41	2	9 - 11	12 - 14	15+	
51	2	12 - 15	16 - 18	19+	

**Lätt skada** — Den som fått en lätt skada har absolut inga problem att fortsätta striden.

**Svår skada** — Den som fått en svår skada kan fortsätta striden, men med stora problem.

**Allvarlig skada** — Den som fått en allvarlig skada kan avsluta striden om hon måste. Överlever hon striden kommer hon att sätta ihop direkt efter striden. Läkavård blir då nödvändig.

**Dödlig skada** — Den som fått en dödlig skada avlider med en gång eller faller ihop och avlider skada. Två lätta skador, blir en svår skada. Två svåra blir en allvarlig skada och så vidare.



Skulle vapen eller andra tillhygen användas så adderas vapnets skadevärde på skillnaden mellan anfällarens värde och försvararens värde.

Av samma anledning som de enkla stridsreglerna är Vapentabellen väldigt enkel. Det finns till exempel bara en typ av pistol och en typ av gevär. Men vill ni ha fler så är det bara att hitta på något som är rimligt.

#### Vapentabell — Fins det några fräcka vapen?

Syrka	Skadevärde
Pistol	5
Gevär	10
Automatgevär <sup>1</sup>	4
Trubbigt närstridsvapen <sup>2</sup>	4+STYRKA
Vassst närstridsvapen <sup>3</sup>	4+RÖRLIGHET
Nåvarna	STYRKA

- 1 Automatgeväret skjutet tre skott per runda som vardera har 4 i skadevärde.
- 2 Till trubbiga närstridsvapen räknas baseballträn, stolar och liknande tillhygen.
- 3 Till vassa närstridsvapen hör svärd, knivar och liknande.

## Magi

Eftersom Magi har en egen speciell färdighet, lämpligt nog döpt till just Magi, så beskriver jag färdigheten och hur den fungerar här.

**Magi** — Det här är den färdighet du använder när du ska använda din magi till olika saker: Berende på vad du ska göra är det olika svårighetsgrad, men istället för att läsa av effekttabellen som är vid färdigheterna så får man godtyckligt bestämma hur svår en magi kan tänkas vara. Ska du till exempel lyfta en sked så är det väldigt lätt att lyckas med sitt slag, men att få saker att explodera är väldigt svårt.

Magin kan verka knäpigt att hålla reda på och kräver en del improvisation både från spelaren och spelarna, men jag hoppas det ska fungera ändå.

## Stojkholm, Förorten och Sagorna

Liten inledning till området allting utspelar sig i.

Jag antar att det inte undgått någon att det är i Sveriges kungliga huvudstad som är kungen/riket det hela utspelar sig i. Dessutom är spelet en liten stilla hyllning till Chronopia.

Idén med förortssamtal är ganska ny för mig och det du nu läser i är resultatet av många idéer som passat hyffsat bra ihop. Allting började med biljardmagiker och parinyrmer som behövde någonstans att leka. Stojkholmska förorten var det självklara valet, då jag spenderat några nätter på en soffa i Rågsved. Tack, chrrll!

Nu ska jag inte uppehålla er mer, läs vidare!

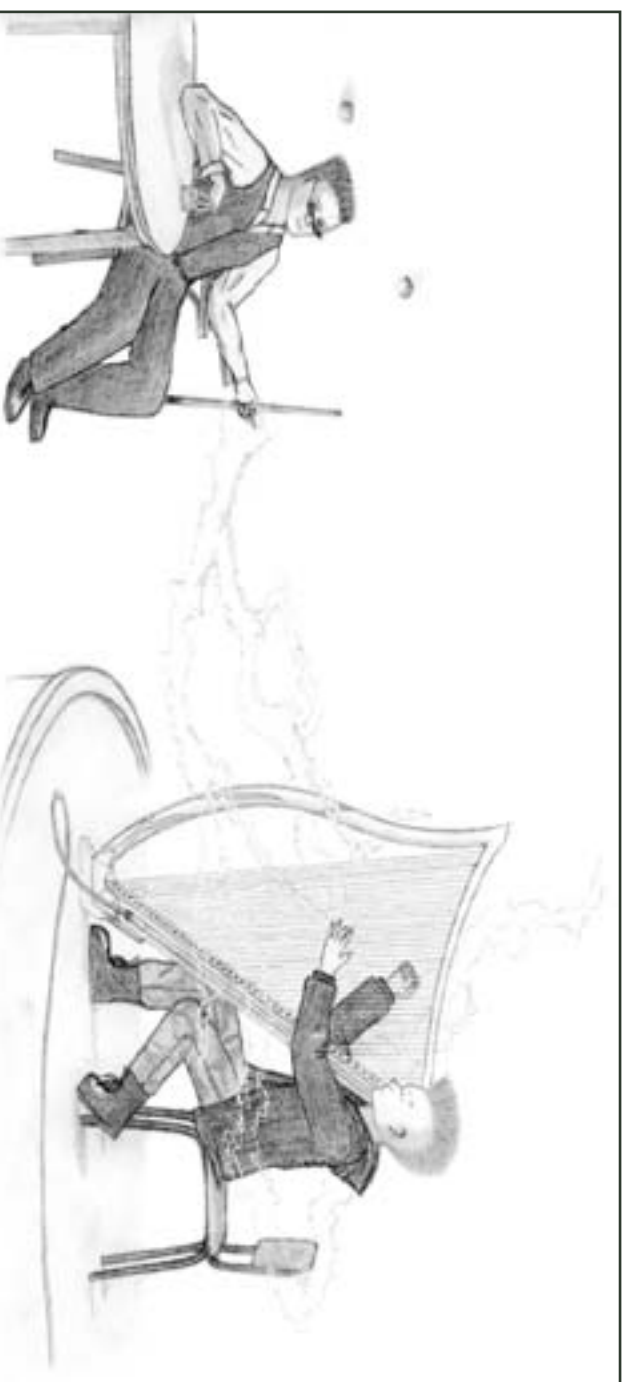
Martin Ackerfors  
2004-02-08

## Stojkholm

Stojkholm är det kungadöme, där Sagor från Förorten utspelar sig i Stojkholm har en dryg miljon innevånare. De flesta har slagit ner sina bopålar i ytterkanterna av Stojkholm, och använder den underbara uppfinningen tunneldroska för att ta sig runt i den enorma staden. Kungadömet stora handelsstad är Zhenrawlen. Därifrån fårdas alla möjliga varor och varerier runt om på kontinenten Sfarve.

På kontinenten Sfarve finns ungefär nio miljoner innevånare, utspridda över oerfört stor landareal. Det mesta av Sfarve är täckt av en tjock, mörk barskog där många uråldriga varerier gömmer sig för att överfälla stackars vilna storstadbor.

Stojkholms närmsta grannländer är Ophsaale, Sudar-Teige och Tall-Tjo-Ping. De är inte alls lika stora som Stojkholm, men folk från de olika närliggande städerna är inte ovanliga att stöta på i Stojkholm.



## Berömda platser i Stojkholm

Lite långt från Zhenrawlens centrum finns ett svartvit-rutigt fält, uppkallat efter mannen som skapade det; Sir Gelle. Han skulle experimentera med den senaste, nya magin men råkade sätta fältet i brand och sedan dess är Sir Gelles forng ett av Zhenrawlens stora attraktioner. På dagarna är mängder av småbutiker och stånd uppställda på rader över forngt. Där kan man hitta det mesta som finns att hitta.

I staden Zuder hittar man det magnifika av byggnadsverk. Det är en katedral, som i folkmun kallas Kloben efter den brutala gud som dyrkas där. Guden är Jyrgordon och han är hetan och kämpalustens gud. Kloben ser ut som ett stort, stort vitt ägg. Inuti väggarna vindlar massvis av korridorier fram och tillbaka och mitt i katedralen är det ett stort öppet rum med sittplatser runt den stora offerplatsen i mitten där anhängare av andra gudar avlvas under brutala förhållanden.

I Ak-Allah, närmare bestämt i Offerlunden, har alla kättare samlats för att utföra sina hedniska riter till ära för de obskyra gudar som invandrat från andra länder.

I Skerpnack råder fullt krig mellan ortens värdsdus. Deras läckerheter går inte av för hackor, men dessvärre består läckerheterna inte bara av runda bröd med diverse matbltar ovanpå utan även blandade sprängämnen, och det är inte sällan några av värdsdusens anställda råkar stycka med.

Jag har tyvärr inte plats att berätta om alla intressanta platser, men ni ska absolut inte se det som en begränsning. Hitta på själv, och berätta för mig hur det gick!

## Kampanj förslag och lite till spelledaren

Jag hoppas att stämningen jag försöker förmedla är klar och tydlig. Det är humor och satir, parodi och ändå äventyrlighet. För att hjälpa er en bit på traven kommer här några kampanjförslag.

**Krig i Skerpnack** — Ni är utsända på uppdrag från något av värdsdusens. Ni kanske ska placera en bomb eller lägga gift bland deras råvaror.

**En hemlig kult** — En hemlig eller kanske avslöjad kult harjar i Kloben eller Offerlunden och det är erät uppdrag att reda ut vad som händer.

**Evhavn Gron är på tur** — De behöver eskort mellan de olika spelningsplatserna för att hot har uppkommit. Erant uppift är att föra dem i säkerhet.

# Spelwebben

En produkt från Spelwebben: <http://www.spelwebben.se>

**Koncept:** Martin Ackerfors  
**Författare:** Martin Ackerfors  
**Illustrationer:** Mårten Svensson  
**Design & Typografi:** David Hagman  
**Övänderlig hjälp:** David Hagman & Olle Johansson



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nc/1.0/>



Vilddjuren är stora, de är magnifika, och de kan vara livsfarliga. Regnen kommer endast periodvis och torkan är det enda man kan vara säker på. Stamfolken härskar, och de strider ständigt inbördes om herraväldet. En viktig faktor i detta maktspel är stamkrigarna, väl-signade med djurandarnas gunst och speciella egenskaper. En av dessa stamkrigare är du, så välkommen hit, till Savannen.

### Vad är Savann?

Savann är ett dogmarollspel, med andra ord ett rollspel i enkelt och litet format. Här tar man rollen av en stamkrigare boendes och verkan-des på en savann (kallad Savannen) i något som liknar Afrika, men samtidigt inte. Allt som behövs för att spela Savann är de följande reglerna, en vanlig sexsidig speltärning (kallad "tärning"), ett rollformulär samt skrivdon av valfri form.

### Stammen

Det viktigaste på Savannen är stammen, den är nämligen en väsentlig faktor för överlevnaden. Människor har slutit sig samman i stammar för gemensamt skydd mot vilddjur, och för att kunna jaga och samla mat tillsammans. De två främsta personerna i stammen är hövdingen och schamanen. *Hövdingen* är den som bestämmer och styr över stammen och dess medlemmar, medan *schamanen* sköter kontakten med det rika andelivet på Savannen. Dessutom är det schamanens uppgift att arbeta för bättre väder och att nedkalla förbannelser över fiender och välsignelser över allierade.

Alla personer som ingår i en stam kallas stamkrigare, oavsett om de jagar, samlar mat eller bygger hyddor. Några stamkrigare skiljer sig dock från mängden, dessa har välsignats av schamanen genom att få djurandars symboler intatuerade på kroppen. Dessa djurandar vakar över stamkrigarna och skänker dem egenskaper utöver det vanliga.

### Skapa en stamkrigare

Innan man börjar spela Savann behöver varje spelare skapa sig en *stamkrigare*. Detta sker i ett par steg. Först väljer man vilket *kön* stamkrigaren är (man eller kvinna), och därefter tar man sig ett passande *namn*. Använd gärna lite afrikanskt klingande namn, exempel är Badu, Mricka, Fergit, Kringit, Gwagun eller Srrgin.

Härnäst ska man välja vilken *storlek* stamkrigaren har, vilket baseras på kroppslängden. En individ vars längd är under 150 cm är Liten, ligger längden mellan 150-200 cm är man Normalstor. Har man en längd mellan 200-300 cm är man Stor och de vars längd överstiger 300 cm är Enorma. Även vilddjur har dessa storlekar.

Det viktigaste steget är att välja *djurandar*. När man börjar spela Savann har man troligen en, kanske två djurandar. Varje djurande består av en intatuerad avbild av djuret och ger krigaren fördelar, och ibland nackdelar. Lejonets ande kan ge styrka och mod, krokodilens ande kan ge explosivitet och råstyrka. En nyskapad stamkrigare har som sagt oftast inte fler än två djurandar. Schamanen kan ge stamkrigare fler djurandar om hövdingen anser att de förtjänar det, kanske som belöning för ett väl utfört uppdrag.

### Djurandar

De djurandar som stamkrigarna kan välsignas med är alla djur som lever på Savannen. Nedan följer en lista på några av de vanligaste djurandarna, samt exempel på vilka egenskaper de kan medföra. Man kan hitta fler djurandar och självklart fler egenskaper.

- Antilop (smidig, uthållig)
- Babian (våldsam, brutal, klyftig)
- Buffel (brutal, explosiv, tjockskallig)
- Elefant (råstark, tålig, klyftig)
- Flodhäst (nattdjur, vattendjur, aggressiv)
- Gam (överlevare, bra luktsinne)
- Gasell (snabb, smidig, hoppare)



Gepard (snabb, explosiv)  
 Giraff (snabb, stor)  
 Gnu (flockdjur, framfusig, uthållig)  
 Hyena (överlevare, stark)  
 Krokodil (explosiv, råstark)  
 Lejon (brutal, råstark, flockdjur)  
 Leopard (stark, klättrare, hoppare)  
 Noshörning (explosiv, tålig)  
 Sjakal (smidig, snabb)  
 Struts (bra syn, snabb)  
 Vildhund (uthållig, flockdjur)  
 Zebra (uthållig, flockdjur)

### Grundregler

Reglerna i Savann är tämligen enkla, närhelst man ska göra något slår man en vanlig tärning. Får man tillräckligt högt resultat så har handlingen lyckats. Man kan här dela in handlingar i *normalsvåra* och *svåra* handlingar. I en normalsvår handling ska man få ett resultat på över 5 för att lyckas, för svåra handlingar måste man få ett resultat över 6.

Har man en djurande som kan ge en *fördelar* så får man dessutom lägga till +1 på sitt resultat. En person med ex. leopardens ande kan få lägga till +1 när denne klättrar, vilket gör att tärningen kanske bara måste visa 4 eller 5 för att man ska lyckas. På samma sätt kan djurandar ge *nackdelar* i vissa handlingar. Här får man istället -1 på sitt resultat.

### Strid och läkande

När strid inträffar i Savann så gör man som så att de inblandade parterna slår en tärning var sin gång. Den med högst resultat är den som gör skada (på den motståndare som fått lägst resultat). Man kan med andra ord vara fler än två inblandade i en strid. Även i strid kan djurandar ge fördel (+1 på tärningsresultatet). Riktiga djur, demoner och djuräldre har alltid fördel (+1) i strid.

Hur mycket skada man gör beror på vilket vapen man använder. Vapen gör antingen *enkel skada* eller *dubbel skada*. En spark gör ex. enkel skada medan ett vasst spjut gör dubbel skada. Här uppmantras man att använda sin fantasi.

För varje skada man får så får man också -1 på alla sina handlingar. Och hur många skador man tål innan man blir medvetslös beror på ens



storlek. En *Liten* person klarar av 4 skador, en *Normal* person 5, en *Stor* 6 skador och en *Enorm* person 8 skador. En del djurandar (elefant ex.) kan göra att man tål 1 skada mer än vanligt. Det tar annars tre dygn att återhämta en skada, en schaman eller annan helare kan läka en annan persons skada på 1 dygn.

### Schamanen

Savannen är en magisk plats, och den som behärskar denna "magi" är schamanen. Han eller hon vet hur man kontaktar andarna, och kan framställa brygder och amuletter som antingen hjälper eller stjälper. Dessutom är det endast schamanen som kan välsigna stamkrigare med djurandar.

### Savannen

Förutom torkan och de många vilddjuren finns det många faror på Savannen. Här och var stryker *demoner* omkring, missformade vilddjur med ont uppsåt i sinnet. De kan se ut som blandningar av olika djur och livnär sig oftast på människors andar. Sen finns också de *onda andarna*, osaliga djur- eller människoandar som behandlats illa och som ruvar på hämnd. Men vanligare är ändå *förfädersandarna*, andar från sedan länge döda släktingar. De kan ge råd samt osynlig hjälp till de levande. Sen finns också *djuräldre*, vilddjur som begåvats med visdom och talförmåga. Dessa kan vara viktiga allierade eller fruktade fiender.

### Livet på Savannen

Men hurdant är livet på Savannen för en stamkrigare? Består det endast av att jaga och bygga hyddor? Onej, för de välsignade stamkrigarna finns det många uppgifter som hövdingen kan skicka iväg dem på. Dels så pågår ständiga maktkamper mellan olika stammar på Savannen, både i form av regelrätta krig men oftast i form av smygkrigföring. Sen finns det annat stamkrigare kan råka ut för;

Leta ingredienser till schamanens brygder och amuletter... Kanske söka upp urgamla föremål vaktade av andar... Hämta tillbaka stammedlemmar kidnappade av demoner... Överse bröllop mellan olika stammar... Leta användbara vattenhål (se upp för krokodiler!)... Uppsöka djuräldre för att få nödvändig kunskap... Jaga bort hotfulla rovdjur eller demoner...

"Savann" är ett dogmarollspel från Raven Drakoni Skapat av Josephine "Jade" Rosén, 2004

SAVANN	
Namn	
Kön	
Storlek	
Skador	Max <input type="text"/>
○○○○○○○○	
Vapen	Skada
Annan utrustning	
Djurandar	

SAVANN	
Namn	
Kön	
Storlek	
Skador	Max <input type="text"/>
○○○○○○○○	
Vapen	Skada
Annan utrustning	
Djurandar	

SAVANN	
Namn	
Kön	
Storlek	
Skador	Max <input type="text"/>
○○○○○○○○	
Vapen	Skada
Annan utrustning	
Djurandar	

SAVANN	
Namn	
Kön	
Storlek	
Skador	Max <input type="text"/>
○○○○○○○○	
Vapen	Skada
Annan utrustning	
Djurandar	





# Sektor 242

*“One can imagine a time when men who still inhabit organic bodies are regarded with pity by those who have passed on to an infinitely richer mode of existence” - Arthur C. Clarke (1917-)*

Sektor 242 är ett bidrag till Trobergs Dogmautmaning 2004 och är författat av Andreas Johansson. E-post: andreas@torped.net

liv) när dom blir jagade genom de undre regionerna av staden är omätrligt populära.

Men det finns också en motståndsrörelse som kämpar mot Företaget. Med bas i Sektor 242 så leder dom ett gerillakrig mot förtryckarna...

## Staden

Staden är byggd på ruinerna av den gamla världen och består av sexsidiga konstruktioner, eller sektorer, som vardera är tre hundra våningar höga och ungefär en kilometer i diameter - tillräckligt med plats för jordens många miljarder invånare. Sektorena, som hålls upp av gigantiska betongfundament, är byggda i ultralätt material och täcker större delen av jordens landmassa. Staden försöks av robotstyrda jordbrukskolonier i omloppsbanan.

## Teknologi

**SINNESEMULERING:** Sinnesemulering är ett sätt att föra över en människas minne och sinne till digital form. Denna sinnesemulering, vilken i princip är ett datorprogram, är en självmedveten digital kopia och kan exekveras på en tillräckligt kraftig dator och emulerar på så sätt originalpersonens sinne. För att göra en helt perfekt sinnesemulering så behövs en destruktiv sinnesemulering utföras. En levande, eller nyligen död, person placeras i nanostasis. Hjärnan tas ut och genom en ytterst komplicerad operation så dissekeras hjärnan och skannas av känsliga instrument. Data som samlas upp används för att skapa en digital rekonstruktion av patientens hjärna. Denna typ av sinnesemulering är dödlig för patienten och är således en mycket kontroversiell operation. En del anser det vara självmord medans andra anser det vara att upphöja sig själv till ett högre medvetande – med odödlighet som följd. Eftersom en person som varit med

## Bakgrund

Världen har genom de århundraden som gått sett fruktansvärda konflikter och förstörelse. Naturkatastrofer och pest har härjat. Krig, ildåd, ödeläggelse, lidande. Allt detta har människan överlevt. Men Företaget har överlevt även det.

Företaget är den ledande supermakten på jorden. De kontrollerar naturtillgångar och människornas liv. Företaget har ett järngrepp runt det mesta av världen och använder sin makt för att skaffa sig mer resurser och bibehålla sina ideal.

På grund av en massiv överbefolkning, steriliseras alla pojkar vid födseln. Bara efter Företagets godkännande så omvänds proceduren. Med hjälp av ett inopererat biochip så bevakar Företaget sina medborgare.

All riktigt arbete utförs av maskiner - det finns inte längre någon enda människa som verkligen behöver göra något. Företaget sköter allt och underhåller sina medborgare med dekadenta upplevelser: oändligt med tv-shower, reklam, porrscenarier och andra mer udda produktioner. Tävlingar där man får följa de medverkande (oftast rebeller eller laglösa som tävlar om sitt

om en destruktiv sinnesmuling inte behöver sin fysiska kropp längre så gör sig många av med den. Antingen säljs den för sina organs skull - eller så placeras en dator med en självmedveten Artificial Intelligens i kroppen för att uppehålla kroppens funktioner (och kan på så sätt hyras ut och användas i exempelvis mer suspekta medieproduktioner).

**DATASFÄR:** En person som genom ett datajack kopplar upp sig mot Nätet har sin egna personliga datASFär, vilket kan jämföras med dagens hemsida eller chatttrum. Här kan man koppla av ifrån verkligheten, eller bara umgås med sina nätbekanta. En datASFär har ofta en personlig prägel och kan se ut på olika sätt beroende på ägarens tycke och smak.

**BIOCHIP:** Varje medborgare får vi födseln ett biochip implanterat. Detta chip håller reda var personen är, dennes ekonomi, sjukdomar och mycket mer. Utan ett biochip är man utstött ur samhället och är i princip fredlös. En medborgare utan biochip är en rebell, och rebeller skall med alla medel utrotas.

**VAPEN:** Skjutvapen är inte något som är tillgängligt för allmänheten - och de vapen som finns, "coilguns" och laser-/gyrojetvapen exempelvis, är oftast monterade på massiva stridsrobotar. Rebeller som vill ha tag i vapen får antingen förlita sig på sina tekniska kunskaper och bygga sina egna eller stjäla ifrån de mindre vaktrobotar som patrullerar sektoreterna.

**SÄKERHET:** För att öka säkerheten i personliga datorer så har varje binärfil i datorn en digital signatur som måste verifieras med en av Företagets servrar. Om verifikationen inte stämmer så går det inte att exekvera filen i fråga. Detta för att stoppa användare att köra icke auktoriserade filer. Men med kunskaper i programmering går det att komma runt detta.

erade filer. Men med kunskaper i programmering går det att komma runt detta.

## Inspiration

Inspiration till detta spel har tagits ifrån många källor, men mestadels filmer. 13th Floor, Avalon, Brazil, eXistenZ, Matrix, Ghost in the Shell, Serial Experiments Lain har alla på något sätt bidragit till detta rollspel. Om du vill ha humor i ditt spelande så är den tecknade serien Futurama bra inspiration.

## Regler

Detta spel har ett simpelt regelverk för att på så sätt fokusera på storyn och inte träningsrullande.

När man skapar en rollperson så väljer man två (2) färdigheter som rollpersonen har expertkunskaper i, tre (3) färdigheter som man är måttligt bra i och fem (5) färdigheter som man endast har ett litet hum om. Alltså totalt tio (10) stycken färdigheter. Färdigheterna bör vara ganska breda, såsom skjutvapen, rörliga manövrer, köra fordon, byråkrati, programmering, etc.

Expertfärdigheter är färdigheter som man i princip alltid lyckas utföra, medans andra färdigheter eventuellt kan kräva ett träningslag av antingen spelledaren eller spelaren. Det är upp till spelledaren att rulla tränings resultat och avgöra om det är en lyckad handling eller ej. Sektor 242 är ett rollspel som skall vara berättande - om rollpersonerna lyckas är upp till spelledaren och hans vision om hur berättelsen skall utvecklas.

## Bakgrund

För att ge lite kött på benen till sin rollperson så bör man skriva ner lite fakta om denne, personens motivationer,

färdigheter, kläder, betendende, utseende, eventuella mörka hemligheter eller nackdelar, med mera. Ge liv åt din rollperson!

## Exempelrollperson

NAMN: Declan "Dek" Jeffry

Dek är en av de många som tröttnat på Företagets kontroll, men efter att ha hackat sitt biochip och ökat sin ekonomiska status åkte han dock fast. Men han lyckades fly ifrån fångtransporten och har varit på flykt sedan dess. Dek har kommit i kontakt med likasinnade och är en av ledarna inom Sektor 242:s motståndsrörelse.

Färdigheter: *programmering* (expert), *kunskap om biochips* (expert), *datorhårdvara* (medloker), *tv-såpor* (medloker), *undre världen* (medloker). Övriga färdigheter: *rörliga manövrer*, *skjutvapen*, *informationsöskning*, *byråkrati*, *filmkunskap*.

"Try all of Soylent's delicious flavors: Soylent red, Soylent yellow, and new, delicious, Soylent green. Made from the finest undersea growth."

## *Skepp ohoj och en flaska med rom!*

Ett rollspel skrivet av Björn "Bearnie" Jacobsen

Ett rollspel om vad piraternas "golden age" egentligen handlade om

---



Tänk! Tänk att du befinner dig någonstans långt borta, i en svunnen tid – för det är vad mycket av rollspelandet går ut på. Så med andra ord, räknar du dig som rollspelare, ponera följande:

*Utanför smäller seglen i vinden och spridda droppar av väta faller från himlen. Men det bekommer dig inte, du kunde inte bry dig mindre. Varför? Jo, för du sitter på en krog i den karibiska övärlden med ett stort glas rom och cola framför dig. Livet leker med andra ord. Runt dig rör sig en röra av allehanda slödder; de sitter snarkande lutade på sin armbåge, de står gastande på borden och de rumlar runt hållande varandra om axeln, sjungandes syndfulla sånger. Alla håller de ett glas rom och cola i handen. Denna gudabenådade dryck, livets elixir, visdomens nektar.*

Känn? Kan du känna det? Känslan av att sitta i detta sammelsurium, att leva i en svunnen tid. Du, en råbarkad usling med ovårdat skägg, lapp för ena ögat och träben, har oändliga möjligheter till interaktivt rollspelande<sup>1</sup> i denna miljö. Vad som är utanför dessa fyra väggar är egentligen ointressant<sup>2</sup>. Kasta nu din fantasi bojar och tänk på vad man kan göra på en sådan här krog:

*Kroglivet är en social sysselsättning, så se till att socialisera. Du kan prata politik med din bordsgranne, sjunga en munter sång, dricka en skål i kungen av Englands ära, dra en vits, skratta högljutt, starta ett krogslagsmål, dricka ofantliga mängder, tvinna ditt skägg och mycket mycket mera.*

Dina handlingar behöver inte ha ett mål eller tanke bakom, dina handlingar behöver inte styras av abstrakta saker som livserfarenhet eller framtidsdrömmar. Den totala friheten består i att leva här och nu, *Skepp ohoj och en flaska med rom!* ger dig oändliga möjligheter till impulsivt spelande<sup>3</sup>.

---

### **Regler:**

Ett rollspel har regler, det är det som skiljer det från djuriska lustlekar. Reglerna är dock inte på några sätt tvångsmässiga, så glöm inte att stryka de du inte trivs med, eller inte kommer ihåg.

**Slumpgenerator:** Varje rollspel har en slumpgenerator. Den avgör ifall du lyckas med en handling<sup>4</sup> eller inte. I detta rollspel så är slumpgeneratören en flaska rom.

**Tillbehör:** En flaska rom är inte allt. För att rollspelandet ska fungera så smärtfritt som möjligt krävs några fler tillbehör; en flaska cola<sup>5</sup> och ett visst antal stora glas<sup>6</sup>. Rollspelet

---

<sup>1</sup> Interaktivt rollspelande betyder att man tillsammans med övriga deltagare gemensamt kommer på en handling. Tips: Rollspel är ett sällskapsspel, se till att vara så många som möjligt när ni spelar *Skepp ohoj och en flaska med rom!*

<sup>2</sup> Disclaimer: trots den aningen tvetydiga namnet på rollspelet, så har jag aldrig sagt att det skulle ha någonting att göra med skepp.

<sup>3</sup> Inom krogens fyra väggar förstås.

<sup>4</sup> En handling kan vara olika saker, beroende på tillfälle kan det vara; ett långt och svårt ord, en rallarsving, en steppdans på ett ostabilt bord eller en ordentlig rap.

*Skepp ohoj och en flaska med rom!* har som målsättning att bli det mest dogmatiska hittills, därför krävs varken papper, penna eller radergummi. Inte heller denna A4 med regler krävs, om du glömmer bort reglerna, friforma vetja.

**Regelkärnan:** den viktigaste regeln du ska försöka komma ihåg är den som avgör om en spelare lyckas eller misslyckas med en handling. Gör så här: varje deltagare ser till att alla spelare har en lämplig blandning av rom och cola i sina glas, och när en av spelarna proklamerar en handling låt honom dricka ur sitt glas tills inte en droppe återstår<sup>7</sup>. Sitter spelaren kvar i stolen så har handlingen lyckats.

Om spelaren kräks, tuppar av eller inte klarar av att fullfölja drickandet diskvalificeras försöket och måste följaktningen göras om från början. När en spelare diskvalificeras så är det fritt fram för övriga spelare att okväda denne på bästa sluskvis.

**Spelstil:** *Skepp ohoj och en flaska med rom!* kan man spela med en mängd olika spelstilar. Jag har låtit göra ett speltest med två personer där spelgruppen valt att utse en spelare till spelledare<sup>8</sup>, här förkortat till SL, den andra medlemmen heter Molgan, här benämnd Molgan. Jag lät banda hela spelmötet och här följer ett referat i tre delar som börjar efter det att SL läst reglerna:

**Exempel 1:** visar på hur man spelar i en lättsam stil.

SL: *Men vad är det här för något, är det här verkligen ett rollspel?*

Molgan: *Jaja, vi skulle i alla fall kunna testa stridsreglerna.*

SL: *Finns det sånna?*

Molgan: *Jag vill drämma till någon.*

SL: *Få se nu, då ska du dricka ur det där glaset... va?*

Molgan: *(dricker)*

SL: *Men vänta nu, jag är också törstig. (dricker)*

**Exempel 2:** visar på hur man spelar i en socialrealistisk stil.

(Viss tid har förflutit sedan förra exemplet)

Molgan: *Haha, jag tror att Anders Lundin är bög!*

SL: *Vaddå?*

Molgan: *Har du inte sett hans breda, feta, bögflin?*

SL: *Blarg (jag slog upp det, men ordet finns inte med i några ordböcker), ja kanske det kanske. Vad är det för papper som ligger här?*

Molgan: *Jag tror du är bög...*

**Exempel 3:** visar på hur man spelar i en ångestladdad stil.

(Spelmötet närmar sig nu sitt slut)

SL: *(gråter) Jag önskar bara att jag fått se Lisa naken innan hon drog.*

Molgan: *Jag har ovanligt mycket navelludd idag.*

SL: *Du han väll inte träffa Lisa?*

Molgan: *Jo, men bry dig inte om den feta paddan. (längre paus) Kåskenkörva, jag vill ha Kåskenkörva!*

SL: *Den fittan! (sagt gåendes bort)*

**Recept:** För sakens skull bifogar jag även ett recept på rom och cola, även denna är det dock fritt fram att ändra på:

*Stort glas*

*Rom*

*Cola<sup>5</sup>*

*Häll i stora glaset:*

*24 cl rom*

*Cola upp till randen*

/Björn Jacobsen, med alla möjliga rättigheter

<sup>5</sup> Tänk på att i *Skepp ohoj och en flaska med rom!* existerar inte aggressivt imperialistiska colsorter som Coca Cola och Pepsi, håll dig istället till inhemsk blask såsom Coop Cola, Signum Cola el. dyl.

<sup>6</sup> Antalet glas kan, men behöver inte, överensstämma med antalet spelare.

<sup>7</sup> En proklamation kan vara allt ifrån ”jag drämmer till den skurken över hans breda flin!” till ”jag fäller en tår för min ungdoms glada dagar”.

<sup>8</sup> Detta är ett praktexempel på improviserade regler. Vad en ”spelledare” är för något förtäljer inte regeln, men principen med improviserat spelande är god.



# Skeppsskorpor och Piraträtter



## Kaparkriget längs västkusten

Vinden ligger i från väster, saltvatten stänker upp på relingen. Skrovet kränger och knakar, tossar hänger lös. Krutröken ligger som en mid-sommardimma över däck, svavlet sticker i ögon och strupe. Ett snabbt hugg, hakar genom luften. En knall så öronbedövande att buken darrar. Tystnad, som en evighetens väntan. Så det fruktade vinandet. Den gick i sjön.

Men nu är de över oss. Sjöråttorna.

Det här spelet utspelar sig på kaparhavet längs västkusten, i en turbulent tid av kaparredare, kapare och kaptener. En tid av dramatiska händelser, krig och storpolitik. Man spelar sjöråttor, fruktade kapare och pirater, som lever sitt liv på båten skeppsskorpan, ett av de mer fruktade skeppen längs kusten. Varje spelare har persona som de spelar, tre roller. Matros, pirat och "sidekick". detta för att simulera olika teman i skeppslivet och för att man ska kunna spela alla delar av livet ombord. Under längre färder, stormar och skeppsliv; spelar man främst matrosen. Piraterna sitter oftast under däck, spelar kort, super, slåss och fiser, när de inte sover förstås. Man spelar pirat mest under drabbningar och räder in mot land. "sidekicken" är en stridsduglig matros, som oftast får sitta och polera mässing eller stål. Så att piraterna ska kunna se snygga ut i strid. De följer dock med i dusterna och räderna. De fungerar som en förlängd arm i strid, sen om man dör så har man en efterträdare för sin pirat.

De flesta strider står mot tornas svurna fiender. Men få kan komma ivägen för

ankorna i dammen, råt- även landrätter och annat kanonerna.



**REGELVERKET** : När man vill uppnå något, och det inte går att lösas när tveksamheter uppstår, löser man det med ett **Handlingskast** : Ett karaktärsdrag man vill åberopa. ( Yrkefärdmåga, Främsta egenmultipliserar man med karaktärsdragets värde (1-4), eventuella att välja en svårighetsgrad, (motstånd). Spelets ledare slår sedan en svårt 6: helt "omöjligt"). Det högre av de två värdena (handlingshögre, misslyckas man. När två värden som ställs mot varandra visar försvarande skydda sig och den attackerade att göra skada. Ett slags de är så samspelta och samtränade. För att simulera detta kan man låta dem lägga ihop resultatet enligt följande. Spelaren slår för sidekicken, räknar ut resultat, spelaren slår för piraten, denne måste nu slå över sidekickens resultat, det överskjutande poängen läggs till (exmpl spl 1 slår 6, spl 2 slår 9, 3 läggs till 9 = 11). Varje roll har lika många tålighetspoäng som antal äventyr spelade plusdet antal man börjar med (matros ett tålighetspoäng, varje pirat har tre tålighetspoäng och varje sidekick har två tålighetspoäng i början av spelet). Svårighetsgraden för att skada någon, är lika med vad den försvarande slår i värde för att skydda sig, annars 1 om denne är överraskad eller omedveten. När flera vill slåss, slår alla för att gör skada/attackerar (slås), den som slår högst är först, den som blir attackerad slår för att skydda sig (oavsett hur många som slåss eller tidigare har slagits mot en), sen går det till nästa i nummerordning neråt (så länge det finns kombatanter). Striden är snabb och rörlig.

handlings- sedan slår man en **sexsidig tärning**. Resultatet bonus läggs till resultatet. Spelets ledare väljer hur svårt det är att utföra denna handling genom sexsidig tärning och **multipliserar med svårighetsgraden** (1: lättare 2: lätt 3: normalsvårt 4: svårt 5: mycket kast, motstånd) är vinnande. Det vill säga, är handlingskastet högre, lyckas man ; är motståndskastet sig vara lika, misslyckas handlingen, om det är två stridande där den ena är försvarande misslyckas den status quo, vägen är öppen, men man kan inte ta sig fram. En sidekick kan samarbeta med sin pirat för att ta sig fram. En sidekick kan samarbeta med sin pirat för att ta sig fram. En sidekick kan samarbeta med sin pirat för att ta sig fram. En sidekick kan samarbeta med sin pirat för att ta sig fram.



**Gestalt generering :** (Slå sexsidig tärning eller välj mellan)

**Främsta egenskap**

1. Orädd 2. Barsk 3. Förtroendeingivande 4. Lättlärd och vis 5. Ögon som en hök, Öron som en örn 6. Tyst som en mus

(och slå nu eller välj av ...)

**Bästa förmåga** 1. Släss 2. Övertala 3. Ingiuta mod 4. Tåla mycket 5. Akrobatisk manöver 6. Hitta utväg

Egenskaper och förmågor tolkas i förhållande till roll (*matros, sidekick, pirat*) både spelare och ledaren av spelet har tolkningsrätten och rätt att invända mot tolkningen.

För att få mer varierande roller slås en sexsidig tärning, lägg 4 till resultatet (det bör bli ett värde mellan fem och tio). Fördela dessa "poäng" mellan de tre olika karaktärsensgenskaperna :  
*Rollfärdighet, Främsta egenskap, Bästa förmåga.* (max 4 minimum 1)

(Välj nu ett namn, ett epitet och en beskrivande fras.)

tex Aragon Goja - "säger jag fel är det inte fel utan inte ännu rätt"

## Skjuta med kanon

*gör ett tålighetspoäng i skada per attackslag.*

Förstaskott +2 svårighetsgrader

andraskott +1 svårighetsgrader

tredjaskott +0 svårighetsgrader

nära avstånd -1 svårighetsgrader

långt avstånd +1 svårighetsgrader

mycket långt +2 svårighetsgrader

Efter varje skott slås för kanonen:

1-2 inget händer

3 längre laddtid, fienden skjuter före

4 omladdning (stå över en skjutomgång)

5 felladdat, blindskott inget slag för skada.

6 Pipexplotion, slå för skadan,

men den drabbar kanonskötarna.

De som står där kanonen träffar slår för att skydda sig.

Man slår tre attackslag mot varje mål för kanonkulan (Detta för att simulera att dessa ofta orsakar enorma skador.), men den som skyddar sig behöver bara slå ett, för att skydda sig. (har man otur kan man tappa tre tålighetspoäng i ett slag, är man skicklig lyckas man undvika hela smällen).

**Kanon har ett värde mellan tre och sex**

## Tärningsmekanismen

I det här spelet mäts rollernas värden mot en svårighetsskala, nyanserat av tämingslag, för att tillföra riskmomentet till handlingen.

(Sexsidig tärning)

Normalvärdet för en rolls egenskap är 1-3 (och det absolut vanligaste är 1-2).

Detta mäts mot en (normal) svårighets skala om 2-4

(egentligen : 1-6 - där ett är "våldigt lätt" och sex är "omöjligt")

Värdet multipliceras med värdet av ett tämingskast (1-6) eventuella bonus läggs till resultatet. Jag gillar utfallen / stegen av den här skalan. En bonus på +1 gör stor skillnad. (exmpl 3x2=6 utan bonus har den med nivå ett, en chans på sex, med en poängs bonus har denne nu två chanser på sex).

En som är kass kan om ödet är med honom göra stordåd.

Alltså karaktärsensgenskapsvärdet (multiplicerat med ett tämingsutfall), ställs mot ett svårighetsvärde (multiplicerat med ett tämingsutfall).

Skulle motståndet bestå i en annan person, ställs deras Karaktärsensgenskapsvärden mot varandra.

## Övriga vapen

gör alla ett tålighetspoäng i skada per attackslag.

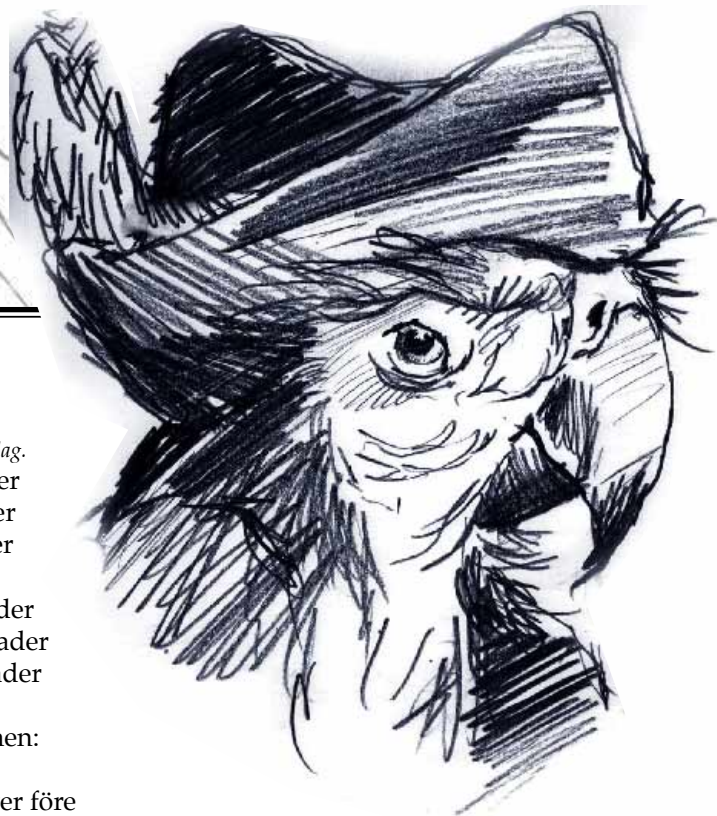
**Värja, kniv, dolk, tridok, sabel, huggare, påk, spjut, krok et.c.**

(tridoken kan dessutom användas för att parera värja med +1)

**Musköter**, handhållna och med lång kolv, följer reglerna för att skjuta kanon, med den skillnaden att de gör olika i skada.

Liten mösköt - värde mellan 1-3, ett attackslag  
normal mösköt - värde mellan 2-4, ett attackslag  
tyngre mösköt - värde mellan 3-5, två attackslag

Man slår för vapenfel efter varannat skott.



## Det finns två sätt att skada sin fiende.

I syfte att knocka eller i syfte att döda. Regelmässigt under striden, fungerar de lika, det är i återhämtningsfasen som man ser skillnaden. Under strid räknas de samman och när man inte har något tålighetspoäng kvar, svimmar man. Dör gör man bara om man lämnas åt sitt öde, får nådastöt.

Knockskador återhämtas direkt efter stridens slut, dvs man vaknar upp mörbultad och yr. (Pirater häver yrseln genast, övriga är omtöcknade under en tid; och har minus ett på alla handlingskast).

De andra skadorna måste återhämtas genom omsorg och läkavård. För man inte vård efter sådana skador, utan lämnas åt sitt öde, vaknar man inte upp och dör således. Det tar en dags god vård, för varje tålighetspoäng att återhämta, har man dessutom läkemedel, salvor och god vårdplats (torrt och gott om mat) återhämtas två per dag.

**Gifter**, verkar genom att de har ett värde om 1-6 i styrka, lyckas man inte motstå giftet tappar man ett tålighetspoäng, antingen som *dödandeskada* eller som *knockskada*. Motståndslaget mot gift är alltid ett (1). Det vill säga att man slår en tärning, resultatet mäts mot en tärning multiplicerat med giftstyrkan. Den som har *tåla mycket*, får sammarbeta med sig själv enligt de regler som finns ovan. Spelets ledare kan, om denne vill, byta ut *knockskada* mot andra verkningar; till exempel: sömn, kräkningar, klåda et cetera.





**“Välkommen till tippen. Du är välkommen, men tro inte att vi lever på dina villkor.**

**Låt mig förklara lite grann. Till att börja med så kan jag tipsa dig om att skaffa några vänner. Här är det den med mest respekt som bestämmer. Respekt skaffar man sig genom sitt kontaktnät, sitt rykte och sina gärningar.**

**Här kan ingen vara helylle. Sådana typer skalas bort automatiskt. Om du inte är tillräckligt rå och använder de vassa arm-bågarna tillräckligt kommer du att försvinna ganska fort. Passa dig, tro inte att du är någon förrän du är det.**

**Passa dig för råttorna, fåglarna och uteliggarna. De fattiga människoungarna äter precis vad de kommer över. Sopor, råttor och andra gnagare, myror. Ibland äter de till och med skalbaggar. De skulle nog gärna äta mig om de kunde ...**

**Näväl, ta det lugnt så kommer det nog gå bra, men tro inte att det är någon dans på rosor...”**

Naturen är mycket fascinerande. Dess helhet består av en ofattbar mängd kedjereaktioner och samspelade händelser. Naturen lyckas alljämt uppnå en häpnadsväckande balans mellan flora och fauna, olika arters bestånd och välbefinnande. Trots att alla djur ingår i en näringskedja fungerar allting till slut. Detta är tack vare naturens kraft att återbilda och omfördela på sitt unika, nästan magiska sätt. Allt detta samspelar i en mycket komplex cirkel. Det bara snurrar på. Runt, runt.

Det snurrar vidare ända fram till det att människans ofelbara obalans bryter in i kedjan. Plötsligt dyker varuhus, avfall, försurat regn och bilar upp. Naturens eviga cirkel slits sönder och förbyts i en spiral. En spiral som är riktad nedåt. Det går utför. Till skillnad från cirkeln har spiralen ett slut. Den måste mynna någonstans, för att släppa ut de rester som blir kvar, det som naturen inte kan ta hand om. En av platserna där spiralen mynnar är soptippen. Där samlas slaggprodukterna av människans framfart.

## livet på soptippen

Djuren lever ett liv. Vi människor lever ett annat. Soptippen är en produkt av de två faktorerna natur och människa. Därför lever soptippens invånare ett liv som kan liknas vid en blandning av människans liv och djurens liv. Livet på soptippen är i många avseenden likt människans liv, men det är även i många avseenden olik.

En av de saker som är lik människans liv är att djuren som lever på soptippen har känslor precis som vi. De blir arga, ledsna, vemodiga, bittra, deprimerade, kära och förvånade precis som vi människor blir. De kan alla kommunicera med varandra, och det gör de ständigt. Alla djuren på soptippen intrigerar ständigt, inom flocken med sin egen sort såväl som utåt, med andra sorters djur.

En tydlig olikhet är hur samhället fungerar. I människornas liv finns det politik med demokrati, diktatur och annat jobbigt. På soptippen är det mycket enklare. Grundregeln är fäntigt enkel: ju högre rang du har, desto mer makt har du. Det är inget särskilt ödmjukt system, men det fungerar. Den som har mycket respekt behöver inte bekymra sig om att få mat. Den som har allt för låg rang skalas automatiskt bort. Den som inte hävdar sig dör. Man sätter sig inte upp mot den som har högre rang. Man får gärna köra lite med den som har lägre rang. Ju högre rang man har, desto mer makt har man. Allting utgår från denna enkla princip.

Även om den principen är ganska konkret och tydlig så är det förmodligen fortfarande inte klart

hur samhället rent praktiskt fungerar. Detta ska förklaras nu.

På soptippen, skrotupplaget, bils-kroten eller var rollspelandet nu ska ta plats finns det olika djur. De flesta djuren lever tillsammans med sin egen sort, i olika stora ansamlingar. De här ansamlingarna, eller flockarna, kallar vi härnå efter för grupper.

Gruppen som sådan har en viss rang jämfört med resten av soptippen. Om gruppen har riktigt hög rang på tippen behöver kanske invånarna i gruppen inte ens bry sig om mat. Det är någon annan grupp tvingad att ordna. De grupper som har lite lägre rang på tippen, däremot, har det jobbigare. De är inte bara tvungna att fixa sin egen mat, utan också ofta tvingade att (åtminstone delvis) försörja någon annan grupp. Ju fler som har högre rang än man själv desto fler finns det som kan köra med en.

Nu är det dags att bekanta sig lite med soptippens invånare. Därför följer en kort lista på några av tippens invånare. Vill man spela något annat djur än de som finns listade går det mycket enkelt att fixa spelvärden, då alla arter har ganska likartade värden trots sina vitt skilda kroppsliga förutsättningar.

**Rättan** är en ganska stor gnagare. Vig, snabb, stor och stark, farlig, slug och oftast en riktig översittare är egenskaper som passar bra in på rättan. Råttor är ofta ganska mäktiga, har många kontakter och sätter sig i respekt överallt. Rättan kan ofta betraktas lite som kung över soptippen. De har inga problem med att sätta sig i respekt hos resten av tippen, och behöver sällan oroa sig för mat, då de tvingar någon annan gnagare eller ett myrsamhälle att fixa lunch. Råttorna lever ofta i halvstora grupper på fem till tjugo individer. Deras stora problem är att de ständigt bråkar om vem som är bäst och ska ha mest makt. Råttor är ofta 3-4 decimeter långa och väger ofta över ett halvkilo. De äter precis vad som helst. Typvärden: Rykte: +12 / Kontaktnät: 15 / Gruppang: +4 / Social förmåga: +2 / List: +1 / Rang: +34

**Musen** är rättans mindre kusin. De har det mesta gemensamt, men mössen är alltid mycket mindre och har inte lika hög rang på tippen. Detta gör att mössen får lite annan, lite mer lågstatuspräglad personlighet än råttorna. Man ska dock inte missta sig, då även mössen oftast är ganska taskiga. En mus är ungefär en decimeter lång (utan svans) och väger ca 30-40 gram. De äter det mesta. Typvärden: Rykte: +8 / Kontaktnät: 10 / Gruppang: +3 / Social förmåga: +2 / List: +2 / Rang: +25

**Myran** är rättans totala motsats. Liten, men mycket stark för sin storlek. Kan utan problem lyfta 40-50 ggr sin egen vikt. Myrorna är överdrivet strukturerade varelser, som alla bor i enorma, mycket hårt sammanhållna samhällen. Var myra har sin plats och sina uppgifter, som de sköter på ett väldigt strukturerat sätt. Myrorna är mycket bra på att samarbeta. Det händer att några rebellmyror försöker göra revolution och slå sig fria från den överdrivna strukturen. De har vanligtvis inte så många kontakter utåt. Kommunikationen utåt består oftast i att de blir tvungna att ordna mat åt några elaka råttor eller andra gnagare. Myrorna är starka för sin storlek, välorganiserade och ganska klipska. Deras stora problem är dels att de ofta har så låg rang att de får ägna dagarna till att jobba åt någon annan. Dessutom är de ofta så pass strukturerade att de utåt verkar vara riktiga torbollar. Arbetsmyrorna lever i ett par månader och kan inte flyga. Hanmyrorna har vingar och dör när de har parat sig. Honmyrorna parar sig en gång i livet, och sedan blir de drottningar. Myrornas åter mestadels andra små insekter. Typvärden: Rykte: 0 / Kontaktnät: +1 / Gruppang: -2 / Social förmåga: 0 / List: +1 / Rang: 0

**Fiskmäsen** är en oerhört skräpig skräpfågel som fördrivar dagarna med att segla omkring i luften ovanför tippen och snacka skit med sina vänner.

Fiskmäsen har inte några direkta hot på tippen. Det är många som blir förbannade på deras eviga prat, men de gör ingen illa och dessutom är det egentligen ingen som kan döda dem. Fiskmäsarna äter sopor, oftast matrester (gärna fiskrens). De är mycket pratsamma och ganska sorglösa. De står i mångt och mycket utanför resten av tippens samhälle. De har inget behov av makt, och skiter för det mesta i vad de andra djuren sysslar med. Typvärden: Rykte: 0 / Kontaktnät: 3 / Gruppang: 0 / Social förmåga: -2 / List: -3 / Rang: -2

**Ormvräken** är en lugn och filosofisk rovfågel. Ormvräkar lever oftast ensamma. De är mycket skickliga jägare, och har därför inga problem med att skaffa mat. De äter råttor, möss, ormar och andra halvstora djur. De kan sitta i flera timmar på en telefon- eller elledningsstolpe och filosofera ända fram till det att något ätbart kommer inom synhåll. Ormvräken är en ganska stor fågel. De flesta är rädda för ormvräkar, just på grund av att de är farliga och starka. Det finns egentligen ingen på hela tippen som kan skada en ormvrät. Precis som fiskmäsarna lever de ganska mycket utanför resten av samhället. Typvärden: Rykte: +10 / Kontaktnät: 1 / Gruppang: - (tillhör ingen grupp) / Social förmåga: +3 / List: +5 / Rang: +19

**Skalbaggar** kan variera mycket i storlek och egenskaper. De lever oftast i halvstora samhällen på 5-20 individer. Skalbaggar äter många olika saker. En del är asärlaggar, och käkar döda maskar, möss, råttor, insekter och liknande. En del är växtätare, och käkar gräs, matrester eller vad de kommer över. Skalbaggar kan flyga. Typvärden: Rykte: +2 / Kontaktnät: 2 / Gruppang: -1 / Social förmåga: +1 / List: 0 / Rang: +4

## Egenskaper

Innan vi går på själva regelsystemet börjar vi med att definiera lite reglertermer.

**Rang** beskriver vilken ställning man har gentemot resten av tippen. Det beskriver hur aktad man är, hur pass respekterad man blir och vilken status man har. De som har lägre rang än man själv står lägre i samhället och de som har högre rang än man själv står över en själv i samhället. En råtta har ofta hög rang, och kan därmed tvinga någon annan att göra något. Man säger oftast inte emot någon med högre rang. Det är inte särskilt klokt alls. Rang har nästan ingenting att göra med vilken ställning man har inom sin egen grupp; vilken ställning en myra har i ett myrsamhälle, vilken ställning en fiskmäns har gentemot de andra fiskmäsarna och så vidare, utan rang handlar bara om rollfigurens rang gentemot resten av tippen. Hög rang behöver absolut inte betyda att man är omtyckt eller trevlig. Rang räknas fram genom att man adderar fyra andra egenskaper: rykte, kontaktnät, grundegenskapssumma och gruppang.

**Rykte** beskriver vilken som sägs om en rollfigur och hur många som känner till figuren. Att man har högt rykte betyder sannerligen inte att man nödvändigtvis har gott rykte. Att man har högt rykte betyder bara att man har ett rykte som är fördelaktigt för rangen. Att vara känd som en kallblodig mördare är bra för rangen. Alltså har kallblodiga mördare högt rykte. Att många känner till en på grund av att man ständigt klantar till saker och ting och skämmer ut sig är dåligt för rangen. Därför har klantiga tontar lågt rykte. Den ene har högt och den andre har lågt, men både en kallblodig mördare och en klantig tont har dåligt rykte. Man kan säkert få högt rykte även om man har gott rykte. En klok gammal råtta som många känner till just för att han är klok har både gott och högt rykte. Det är bra för rangen. Om man har noll eller omkring noll i rykte är man en sådan som inte syns så mycket. Myror är väldigt många och väldigt lika. Därför får de oftast ryktesvärden som inte är särskilt långt

ifrån noll. Karismatiska och speciella figurer, däremot, har nästan alltid ryktesvärden som är längre ifrån noll.

**Kontakt nät** beskriver hur många värdefulla kontakter man har. Som kontakt räknas någon som man kan (åtminstone delvis) lita på, någon som man faktiskt kan använda sig av.

Någon med stort och inflytelserikt kontaktnät har ett högt värde i kontaktnät. Varför kontaktnät påverkar rangen är ganska uppenbart.

Rent regelmässigt är följande viktigt. För varje kontakt med ett rang-värde över tjugofem får man plus ett i kontaktnät. Om man har sju kontakter, alla med rang över tjugofem, har man sju i kontaktnät-värde.

**Grundegenskapssumma** är precis vad det låter som. Man lägger ihop två av sina grundegenskaper, list och social förmåga, och får fram ett värde mellan -10 och 10. Någon som är enormt slug har enklare att skaffa makt. Någon som är enormt trög eller socialt inkompetent har svårare att skaffa makt. Och just därför påverkar grundegenskapssumman rang.

**Grupprang** beskriver vilken ställning en grupp har på tippen. Som grupp räknas de små samlingsarna med individer, flockar, gäng eller vad man nu vill kalla dem. Ett myrsamhälle är en grupp. Ett gäng med råttor som hänger ihop är en grupp. Ett gäng med fiskmåsar är en grupp. Varje grupp har ett grupprang-värde mellan -5 och +5. Ju mer respekterad en grupp är, desto högre grupprang har gruppen. Grupprang påverkas dels av vad det är för djur och dels vad de djuren har för rykte om sig. Elaka mördarråttor har högre grupprang än vanliga råttor.

Vidare har varje rollfigur tre värden till, nämligen List, Social Förmåga samt Kropp och Våld.

**List** beskriver hur smart rollfiguren är, hur förslagna idéer figuren kommer på och hur lömska planer figuren kan smida. List är ett värde mellan -5 och +5.

**Social förmåga** beskriver hur duktig rollfiguren är socialt, hur bra figuren är på att övertala andra, hur bra figuren är på att hamna på rätt väglängd och känna av andra. Social förmåga är ett värde mellan -5 och +5.

**Kropp och våld** är en lite speciell egenskap. De andra egenskaperna beskriver hur figuren förhåller sig gentemot resten av hela soptippens befolkning. Detta fungerar inte på kropp och våld, då alla olika djur har så enormt olika kroppsliga förutsättningar. Mentalt är alla djuren mycket mer jämställda. Alltså, när en myra har +2 i kropp och våld och en råtta har -3 betyder det självklart inte att myran är starkare. Kropp och våldvärdet är relativt till andra djur av samma sort. Kropp och våld beskriver hur väl fungerande en rollfigur kroppsliga funktioner är och hur bra figuren är på att slåss.

## Regelsystemet

Systemet är baserat på en vanlig kortlek med femtiotvå kort. Ess är ett. De klädda korten används lite speciellt. Detta behandlas senare.

Varje spelare har (nästan) alltid ett antal kort på handen. De här korten visar vilket fysiskt tillstånd rollfiguren är i. När spelaren inte har några kort på handen är rollfiguren medvetlös. När man mår bra (varken är uttröttad, sjuk eller skadad) har man 5 + [Kropp och Våld] kort på handen. Om summan av detta blir noll (vilket den blir om man har Kropp och Våld -5) har man maximalt ett kort på handen.

Nåja, nu ska vi bekanta oss med hur en helt vanlig, fysisk handling går till. Det här kan verka lite knepigt när man läser det, men i praktiken är det busenkelt. Spelexemplet förtydligar nog bra.

Det första steget i en fysisk handling är att bestämma en svårighet. Detta är upp till spelledaren. Normala svårigheter rör sig oftast mellan ett och fem. Mycket enkelt.

Det andra steget är också mycket enkelt. Det handlar om att ta fram effekten. I detta skede får spelaren bestämma sig för om han/hon ska spela ut några kort. Effekten = [Kropp och Våld] + valören på det eventuellt utspelade kortet. Om spelaren vill spela ut något kort gör han/hon det i detta skede. Man är aldrig tvungen att spela ut kort, även om det ofta är nödvändigt.

Det tredje steget går ut på att se hur det går. Man har redan fastställt en effekt. Då drar man ett kort från talongen. Sedan jämför man rollfigurens effekt med valören på kortet från talongen. Är effekten lika med eller högre än valören på kortet från talongen är detta till figurens fördel. (Kort som man drar från talongen och jämför med en effekt kallar vi från och med nu för motståndskort. Att låta en effekt och ett motståndskort mötas kallas från och med nu för en delhandling.)

Det fjärde steget kommer när man har upprepat steg två och tre [Svårighet] gånger. Alltså drar man sammanlagt lika många kort från talongen och jämför med en effekt lika många gånger som svårighetsvärdet är. Nå, det fjärde steget är att kolla hur själva handlingen slutligen går. Om spelaren har vunnit hälften eller mer av gångerna är handlingen lyckad. Om spelaren har förlorat mer än hälften av effekt- och motståndskortjämförelserna är handlingen misslyckad.

Så, det var väl enkelt? Vi ska komplicera det en aning. Vi börjar med de klädda korten. Hur gör man med dem? Jo, ett klätt kort vinner alltid. Om spelarens effekt är 15 och motståndskortet är ett klätt kort vinner motståndet. Om två klädda kort spelas ut mot varandra får båda parterna spela ut ett nytt kort.

För att komplicera ytterligare en liten bit ska vi göra en skillnad mellan svarta och röda kort. Svarta kort är säkra, men har inte samma potential som röda kort. De röda korten har alltså potential att vara bättre, men är mer osäkra. Spelmässigt fungerar det på följande sätt. Om man spelar ut ett svart kort räknar man precis som vanligt, och det ger inga effekter att vinna eller förlora en delhandling (utöver att man vinner eller förlorar, då). Men när man spelar ut ett rött kort, däremot, blir det lite annorlunda. Om man spelar ut ett rött kort och vinner delhandlingen får man lägga till valören av motståndskortet i delhandlingen till sin egen effekt i nästa delhandling. Det är ju mycket bra, men nackdelen är att det fungerar åt andra hållet också. Om man spelar ut ett rött kort och förlorar delhandlingen läggs valören av motståndskortet till motståndet i nästa delhandling.

Om regelsystemet fortfarande är oklart (vilket det förmodligen är) kommer här ett spelexempel.

### Spelexempel

*Olles rollfigur, Rättan Timotej, vill hoppa upp på taket på en skrotbil ända ifrån marken. Timotej har +1 i Kropp och Våld.*

*Det är ganska svårt, men det kan nog gå, så spelledaren bestämmer att svårigheten är fyra. Timotej är fullt frisk och utvilad, så Olle har sex kort på handen. Första delhandlingen: Olle börjar ganska lugnt, och spelar ut en svart fyra. Effekten är [Kropp och Våld] + valör på utspelat kort. Därför blir effekten sju. Spelledaren drar ett kort från talongen. Det blir en åtta (vad det är för färg på motståndskorten kvittar helt). Attans! En av fyra delhandlingar förlorade. Andra delhandlingen: Olle fortsätter spela svart och säkert. Den här gången spelar*

*han ut ett klätt kort, en kung, så nu borde han klara det utan problem. Spelledaren vänder upp ett kort från talongen. Motståndskortet blir en dam. Attans igen! Den värdefulla kungen gick förlorad till ingen nytta. Dags för nytt utspel. Olle fortsätter spela svart, och lägger den här gången upp en svart sju. Effekten blir alltså åtta. Motståndskortet från talongen är en tia. Attans återigen! Två av fyra delhandlingar förlorade. Nu måste han vinna båda de två sista delhandlingarna. Delhandling tre: Olle har ett riktigt bra kort på handen som han tänker använda nu: en röd nia. Effekten blir alltså tio. Motståndskortet blir sex. Bra! Fjärde och sista delhandlingen: Olle spelar en svart fyra. Effekten blir fem, men eftersom att Olle nyss vann en delhandling med ett rött kort får han nu motståndskortet från den förra delhandlingen lagd till sin effekt. Motståndskort-sexan från delhandling tre läggs till effekten, och vi landar alltså på elva i effekt. Motståndskortet blir en fjuttig trea, och två av fyra delhandlingar är vunna. Därmed har handlingen lyckats, och mirakulöst nog lyckas rättan Timotej hoppa rakt upp på biltaket.*

### Motsatta handlingar

Så, detta är alltså sättet på vilket man avgör en fysisk handling med ett passivt motstånd. Det blir lite skillnad om man har ett aktivt motstånd, vilket man har till exempel om två figurer ska slåss eller en figur försöker springa och gömma sig för en annan. En handling med aktivt motstånd (hädanefter kallad för *motsatt handling*) går till på följande vis. Istället för att motståndet består av kort som man hämtar från talongen spelar man kort mot varandra. Båda spelarna beslutar i hemlighet vilket kort de vill spela ut. Sedan slänger båda upp sitt kort (om de vill spela ut något, dvs.). Precis som vanligt räknar man fram en effekt med hjälp av [Kropp och Våld] + kortets valör. Effekten jämförs precis som vanligt. Reglerna för röda och svarta kort fungerar precis som vanligt. Om båda parter spelar ut röda kort vinner den med högst effekt. Om effekten är samma för båda parterna spelar båda parterna ut ett nytt kort. Svårigheten på en motsatt handling avgörs av hur tröttande handlingen är. Ju jobbigare, desto högre svårighet.

Strid avgörs med hjälp av helt vanliga motsatta handlingar. Kom ihåg att regler för handlingar endast tillämpas när utgången är osäker. Därför tillämpas inga regler exempelvis i strid mellan en råtta och en mus, då utgången är självklar.

### Om att slänga och plocka upp kort

Närhelst spelledaren anser detta vara vettigt ska spelare slänga ett kort från handen. Detta räknas i normala fall som välbetänkt nog endast om spelarens figur är nedsatt (utmattad, sjuk o s v).

Regeln för att få plocka upp kort är enkel. Närhelst en spelare inte har fullt antal kort på handen kan han/hon yttra frasen "Säg spelledaren, får jag möjligen plocka upp ett kort från talongen?", varvid spelledaren replikerar med antingen "Ja." eller "Nej.". Om svaret på frågan är ja får spelaren plocka upp ett kort från talongen.

Slutligen om att slänga kort: kort som man slänger av en eller annan anledning läggs alltid i en "slånghög". När talongen är slut blandar man slånghögen och placerar den där talongen brukar ligga.

Den sista regeln är att alla måste ha kul!

Rasmus Einarsson, 6/6 -2003







# SYFFILIS

Johan Rising presenterar:



Jag kom till denna namnlösa planet för mer än 20 jordår sedan för att missionera. Jag kan fortfarande minnas hur förhoppningsfull jag var när jag för första gången blickade ut över planetens yta och inandades dess torra luft. Det här var en ung planet, med hög geologisk aktivitet och spetsiga bergstoppar som ännu inte fått känna på tidens obevkliga nötning. Även planetens invånare var unga, primitiva naturfolk, och jag tolkade detta på ett symboliskt plan som ingjöt mig både förtröstan och styrka; som om jag beträdde jungfrulig mark när jag började predika herrens ord för dem, ty dessa varelser lyssnade med ett barns oförstörda öron. Det var genom symbolikens filter jag fortsatte att observera världen: Jag upptäckte snart att infödingarna var genetiskt och kulturellt uppdelade i fyra kategorier. Till en början hade de alla varit oskiljaktiga inför mina ögon, men allteftersom jag gjorde mig bekant med dem så började jag också kunna urskilja deras individuella särdrag, och då blev jag även klar över hur jag kunde separera de fyra övergripande folken från varandra.

Det första folket jag hade mött på planetens yta var ett robust, jordbundet, burdust folk med låga anspråk och enkla drifter. De gick enklast att urskilja på deras stora, mjölkaktiga glosögon.

Det andra folket jag hade gjort mig bekant med var blidare och mer poetiska varelser. De var finlemmade i både kropp och tanke, och den färgsprakande lyrik som formades mellan deras läppar kunde enbart tävla med den praktfulla elegans som gavs materiell kropp i deras många glasblåserier.

Det tredje folket jag kom att besöka var vetgiriga stjärnskådare och kontemplerande filosofer som befanns lyhörda inför såväl vetenskapens upptäckter som de andliga gåtorna. De hade ännu bara tagit de första stegen i deras tekniska utveckling, men jag förvånades över att deras ambitioner och

inställning var så upphöjda jämfört med våra mänskliga motsvarigheter när vårt släkte hade befunnits på samma teknologiska nivå. Detta folk var högresta och hade långa, stolta halsar samt högt burna huvuden som kännetecknande signum.

Det fjärde och sista folket var ett upplyst, vist och balanserat folk som tycktes genomsyrade av harmonisk upphöjdhet. Jag hade mycket gemensamt med dessa varelser, men de levde högt uppe i bergen och hade inte samma behov av mina läror som de andra folken, så jag hann aldrig riktigt bli införstådd med deras seder och kultur. De var kortare än de andra folken, och hade slanka, fisklika kroppar.

Jag kanske övertolkade dessa uppenbarelser något, men ur min synvinkel tolkade jag dessa fyra folk såsom de fyra stadierna hos en person som genomgick en andlig utveckling; från de brutala, primitiva drifterna via det poetiska till det filosofiska och slutligen det andligt upplysta. Jag tyckte inte att det kunde vara möjligt att allt detta bara skulle vara en ödets nyck, utan jag var övertygad om att Gud ville visa för mig att han hade väglett mig hit och att han hade enastående planer för mig och denna unga planet.

Överallt såg jag symboler: Det robusta folket hade stora ögon, men på ett symboliskt plan var de oförmögna att se bortom det enklaste och mest nödvändiga. Det blida folket var spänstigt byggda, men på ett symboliskt plan kunde man påstå att de inte var starka nog att bära högre anspråk än det sköna och kulturella. Det filosofiska folket var långa och statuariska, vilket på ett symboliskt plan måhända skvallrade om att de inte var ödmjuka nog att ta det sista steget på andlighetens väg för att kunna erfara de sanna visdomarna. Det sista folket var i det närmaste fulländade, då deras kroppar var lika estetiskt

fläcklösa som deras själar ur ett andligt perspektiv. Deras kroppsliga form var fullkomliga verktyg för att utföra själsliga värv, men inte mycket mer än så. Jag tröstade mig själv genom att konstatera att detsamma kunde sägas om min egen lekamen, trots att jag innerst inne faktiskt hade börjat skämmas för att åldern hade tårt så hårt på mitt köttsliga virke. Gråa hår och djupa rynkor hade börjat få mig att se mycket äldre ut än jag egentligen var.

Trots att dessa fyra folk blott förfogade över den allra enklaste teknologin, så hade de lyckats utveckla både en fungerande demokrati och ett mycket sofistikerat språk. De betedde sig överlag mycket civiliserat, och var ännu förskonade från både slaveri, förtryck och storskaliga krig. Det slog mig många gånger som om Herren hade undlåtit att placera sin egen son på denna planet för att det helt enkelt inte hade behövts. Gud spelar förstås aldrig ut ett ess när en lanka är tillräcklig, och det var så jag såg på min egen roll i den här världens andliga utveckling. Här behövdes inte en Jesus, utan blott en enkel missionär som jag själv.

Det var förvisso inte ett perfekt paradiset jag hade landat på; infödingarna hade förstås också fått sin beskärda del av skamfulla laster att bära likt ett syndernas ok, men de var synnerligen inte bortom räddning. Det som fyllde mig med hopp om deras upplysning var särskilt upptäckten om att de ännu inte hade besudlats av någon kärlekslös trosuppfattning eller några mörka, hedniska gudar. Kanske var det därför de var så nyfikna och mottagliga inför Jesus ord. Jag tror även att det goda samspråket mellan oss kan ha berott på att jag aldrig kom mig för att döma dem eller se dem som sämre varelser än jag själv. Gud vet att jag hade samvetet tyngt av en begången synd i mitt förlutna, och kanske hjälpte det mig att engagera mig i missionerandet, ty både jag och folket hade ett behov av att få kunna börja om från början på varsitt blankt ark.

Vi lyckades bygga en kyrka på markerna där ett av deras badhus tidigare hade befunnits. Det sades ha rasat ihop under en av planetens många jordbävningar, men senare skulle jag komma att fundera över möjligheten att platsen rentav kunde ha varit förbannad av Gud, ty det skulle inte bli någon ände på olyckorna som skulle tilldra sig till denna gudsförgätta del av planeten.

Infödingarna var mycket förtjusta i badinrättningar. Det var en av få byggnader de fann det värt att försöka bygga, eftersom man hade dåliga material och svåra förhållanden. De bosatte sig helst i någon av de naturliga grottor som det fanns många av i bergen, men till marknader, badhus och andra offentliga byggnader valde man att resa konstruktioner av lera i formen av pyramider eller trapezoider. Dessa stabila former var perfekt lämpade för de hårda prövningar som naturen utsatte dem för. Friskt vatten var tvunget att ledas från högländerna via robusta, skrymmande akvedukter, ty allt annat vatten som stod till buds var otjänligt av salt, smuts eller giftiga alger.

Vi hade en närhet till havet, men det var ett grunt hav uti vilket det saknades tjänlig föda, och några motsvarigheter till fisk verkade inte infödingarna känna till, vilket förstas gjorde att ett särskilt parti i den heliga skrift var särskilt svårstället för infödingarna. Kosten baserades istället mestadels på olika former av näringsrik blåstång som man med lätthet kunde plocka för hand från någon av de otaliga midjehöga flodbäddarna som omgav oss. Då och då så lyckades man också fånga någon av de talrika sjöfåglar som befolkade planeten. I mina ögon såg de mest ut som bejjädrade fladdermöss i olika storlekar, men jag förstod snart att även dessa hemska ting var Guds barn. Man kunde inte förneka att de gjorde livet mycket lättare att leva för planetens invånare på en massa sätt; inte bara med deras proteinrika kött och fina fjäderdräkter, utan kanske framförallt för att de väckte drömmen om att kunna flyga och att vara *fri*. Dessa är ju kroppsliga ideal som mycket enkelt kan jämföras med den andliga frihet som jag erbjöd genom herrens budskap. Jag fick höra att man på högre belägna boplatser brukade plocka fågelvarelsernas ägg. De framhölls som de finaste delikatesser den här världen hade att erbjuda, men dessvärre fick jag aldrig tillfälle att verifiera om detta uttalande också kunde göras med en mun som var beskaffad med mänskliga smaklökar.

Eftersom det saknades både får och bomull så bör det inte komma som någon överraskning att infödingarna var tvungna att mestadels klä sig i olika sorters fjäderdräkter, men under de senare åren av mitt missionerande kunde jag märka hur folket allt mer började gå över till en ny sorts tunna klädnader av lappverk med små mjuka, följsamma pappersark framtagna av en pappersmassa på olika pressade sjöväxter. Samma blad försökte vi sedan använda för att tillverka nya exemplar av den heliga skrift, men det projektet hann dessvärre aldrig nå tillfredsställande resultat innan olyckan inträffade.

Annars så fann jag många sätt för varelserna att använda sina respektive hantverk för att underlätta mitt missionerande. Det grova folket hade rest kyrkan åt mig, och det blida folkets skickliga glasblåsare var inte sena att erbjuda sin sköna konst för att förse herrens hus med stora fönster som fångade motiv ur den heliga skrift genom utsökta kompositioner av glas i förtrollande färger. Jag kommer ihåg hur förtrollad jag hade varit av att få se nattvarden gestaltad av detta folk, som ju egentligen inte borde ha kunnat ha någon insikt i detta dramas oerhörda vikt och dignitet. Det var sannerligen ett mirakel, och jag skäms för att behöva säga detta, men denna natt – denna förvirrade natt – då mitt sinne hade

fördunklats av hänförelse, stolthet och triumferande glädje, på denna natt så gick jag i sängs med två av deras kvinnor. Morgonen därpå träffades kyrkan där kärleksakten ägt rum av en meteorit.

Du som läser detta är en av mina många avkommor i denna dystra värld. Jag vill att du skall veta att meteoriten som skymt skyarna och som tagit död på många av de näringsrika havsväxter som ditt folk en gång skördade med sån enkelhet, den meteoriten föll för att jag föll för en förbjuden frestelse med en av den här planetens många döttrar. Den synd jag hade tagit med mig till den här planeten; könssjukdomen som jag fått i min ungdom, skulle visa sig vara den olycka som skulle leda till det här folkets nederlag. Innan vi hade kunnat reda ut vad som hade hänt så hade den spridit sig över de fyra folkslagen likt en ostoppbar epidemi. Jag trodde jag skulle sprida herrens ord till detta folk, men istället blev det så att jag enbart kom att bringa död och elände.

Samla de fyra folken; giv dem återigen en gnutt hopp med herrens budskap! Med mitt skepp (som ligger någonstans i utmarkerna) så kan ni fly från denna olycksaliga planet och dess fasansfulla öde. Lycka till!

**Regler:** I Syfilis tar spelarna på sig rollerna som en avkomma till den store missionären som beseglat planetens öde med sin fasansfulla sjukdom. De kommer alla att ha någon andel människoblod i sig, men spelarna får själva välja vilket av de fyra folken deras rollpersoner skall tillräknas. Sedan får alla rollpersoner två stycken egenskaper. Den första är ett värde på rollpersonens läge mellan *ande* och *materia*, och kallas för *Gnosis*. Välj ett värde mellan 1 och 10. Ju högre gnosis, desto högre ande besitter rollpersonen, och desto fattigare är hon i materia. (Detta värde bör hänga ihop med vilket folk rollpersonen tillhör, då de första två folken har låg gnosis, medan de två senare har hög.)

När en rollperson försöker sig på en kroppslig utmaning, såsom ett långt hopp eller en klättring, då skall hon slå ett slag med en tiosidig tärning och försöka få lika med eller högre än hennes gnosis. När hon däremot skall utstå ett eldprov för anden, såsom att utstå smärta, trotsa utmattning, skaka av sig rädsla eller undvika att falla för frestelser; då gäller det istället att slå lika med eller *lägre* än värdet på gnosis.

Den andra egenskapen är ett värde på rollpersonens läge mellan expressiv utstrålning och emotionell förståelse, och kallas för *Karisma*. Välj ett värde mellan 1 och 10. Ju högre karisma, desto bättre är hon på att uttrycka sig, och desto sämre är hon på att sympatisera och förstå dem i hennes omgivning.

När en rollperson försöker övertyga, lura, charmera eller övertala någon så skall hon slå ett slag med den tiosidiga tärningen och försöka slå lika med eller lägre än hennes karisma. När hon däremot skall försöka förnimma vad folk i hennes omgivning kan ha för åsikter, känslor eller motiv så gäller det istället att slå lika med eller *högre* än värdet på karisma.

Varelser har en tredje egenskap också; och den kallas för *Skuld*. Alla rollpersoner börjar med noll i skuld. När en rollperson av någon anledning, medvetet eller omedvetet, önskar sig dö, så ökar hennes värde i skuld. Antingen sker det när hon begår synder eller oetiska gärningar, eller när Gud straffar henne på så vis att hon blir skadad eller lamslås av syfilissjukdomens sviter. När en rollperson får en poäng skuld måste hon omedelbart slå två slag med tärningen. Om summan av de båda är lika högt eller lägre än ens skuld så dör rollpersonen. Antingen slocknar hon bara av trötthet och utmattning, eller så kan hon inte stå ut med sitt befläckade samvete och begår självmord. Dessutom så räknas alltid ens värde i skuld som en negativ, dålig modifiering till alla ens tärningsslag, oavsett om man skall slå över eller under ens egenskaper.

Strid kan ingen gudfruktig varelse tänka sig att hamna i. Båda får varsin poäng skuld ända tills någon av kombatanterna dör, tar sitt liv, eller tills de båda kommer överrens om att det är dumt att slåss, och att vrede är en dolk med tvänne eggar som skär åt båda håll.

**Sjukdomen:** Syfilis smittar genom samlag, och på den här planetens folk; också via könskontakt genom vätskor, såsom badvattnet, då varelserna har konstant öppna könsdelar, samt från moder till avkomma. Efter smittningstillfället drabbas man av ömmande sår över kroppen och man ömsar fjäll och blöder. Efter några månader (eller år, om man fått sjukdomen i unga år (då kroppen läker bättre)) så övergår sjukdomen till att ge utslag över stora delar av kroppen och ibland svåra deformationer. Efter flera år så går sjukdomen in i sitt sista steg; vilket innebär skador på nervbanorna. Den sjuka drabbas av vanföreställningar, spasmer, paranoia, sinnessjukdomar och inte sällan dödliga nervskador. Alla rollpersoner förväntas vara sjuka, men man får själva bestämma hur långt sjukdomen skall vara gången för ens egen rollperson.

**Klimatet:** Sen meteoriten föll så har planeten drabbats av en hemsk värmebölja, samtidigt som många växter dör då de inte kan få det solljus de behöver. Värmeböljan kan ta sig extrema uttryck, varpå många varelser dör. Planetens befolkning är varmblodiga, men klarar ändå inte alltför heta temperaturer. När kroppen blivit tillräckligt varm så tappar blodet sin förmåga att koagulera, och ur samtliga kroppsöppningar rinner då obehindrat blodet ut tills den arme saten dött av blödingen. (Se detta som en praktisk förklaring till varför en rollperson dör om ingen annan möjlighet verkar trovärdig.) Enklast kyler man ner sig via kalla bad bland skuggorna, men hur vet man att inte badvattnet bär på smittan?

# THE D12 DARK HOBBIT NINJA ROLE PLAYING GAME

## **KAWAII!**

Detta är rollspelet tillägnat alla som någonsin spelat ett ninjaspel och tyckt att något saknas. Må det vara Mörkerhobbitar med sex fingrar, dygn med 12 timmar eller härligt klyschad ninjaromantik i Midgård. Just det, i Midgård. Om man far till Mordor och sen en oändlighet till kommer man till det östra havet. Efter ett par dagar på båten uppenbarar sig Jordor. Ett feodalt klansamhälle där äran är allt har växt fram på den bananformade ön, och de små syskonöarna som omger den. Man skulle faktiskt kunna jämföra Jordor med det vi på jorden känner som Japan, men det vore rätt fånigt. Det ligger ju som sagt i Midgård. På Jordor trängs alla Tolkiens raser, plus en tidigare okänd: Mörkerhobbitarna. Mörkerhobbitarna är särskilt duktiga på att smyga och gömma sig. De tycker inte så värst mycket om mat, men är ändå nästan lika runda som sina kusiner. Trots kroppsformen är de fruktansvärt smidiga.

## **BANZAI!**

Något av det viktigaste i The D12 Dark Hobbit Ninja Role Playing Game är att slå, krossa, mosa, lemlästa och framförallt, vanära sin motståndare. Och att vara Ninja. Ninja är man bäst genom att smyga runt där det är mörkt, kasta kaststjärnor på folk och hugga huvudet av någon som inte ser en. Till sin hjälp har man ett gäng Egenskaper, och ett gäng Kunskaper. Egenskaperna är åtta till antalet och delas in som följer. Under Kropp finns Styrka, Uthållighet och Motståndskraft. Under Sinne finns Intelligens, Psyke och Perception. Under Karisma finns Utseende och Utstrålning. Kunskaper kan vara allt ifrån Kaststjärnor, Ninjasvärd, Samurajsvärd, Rida häst och Säg ostiga one-liners till Klättra, Rygghugga och Smyga. Man får välja kunskaper lite som man vill, men det är bra om man försöker hålla sig till det som utmärker ens yrke. Mesarna som väljer att spela Adelsman kan ju välja Diplomati till exempel, vad nu det ska tjäna till. Vill man inte spela Ninja kan man ta Samuraj, Bonde, Vis mästare, Bibliotekarie, Ronin eller kanske Djurtränare.

Först sätter man ut 20 poäng på sina egenskaper, där ingen får vara lägre än 2 och ingen högre än 5. När man är klar får man lägga till eller dra ifrån så att det sammanlagt slutar på 5 poäng positivt fördelat på de 3 olika grupperna, och gärna så att det passar ens yrke. Maxgränsen på 5 per egenskap från förra steget gäller inte längre. En samuraj kan till exempel ta 2 extra på egenskaperna under kropp, 2 extra på sinne och 1 extra på Karisma, medan en respektingivande Gammal Vis Mästare lägger 4 på sinne, 2 på karisma och drar bort 1 från kropp. När man är klar med modifikationerna efter sitt yrke ska man välja ras. Den rekommenderade rasen är såklart Mörkerhobbitarna. Se tabellen på nästa sida för samtliga rasers olika modifikationer.

Ras / Egenskap	Sty	Uth	Mots	Int	Psy	Per	Uts	Utstr
Alv	-2	+1	-2			+1	+1	+1
Dvärg	+2		+1			-2*	-1	
Dark Hobbit		+1	+1		+1			-1
Människa		+1		+1				
Orch		+1	+1	-2	-2	-1	-1	+1
Uruk-Hai	+1	+1	+1	-1		-1	-2	2

- Dvärgar har +2 när det är mörkt, men -2 i dagsljus. De är också smått närsynta.

## SENSEI!

När man är klar med sina egenskaper dyker man på kunskaperna. Man får 15 poäng att köpa färdigheter för, och man bör höja så mycket att man inte har råd med mer än fyra olika kunskaper. Här gäller det också att anpassa efter sitt yrke, så en samuraj kan ta Samurajsvärd, Rida häst, Samurajetikett och Skjuta båge medan den visa mästaren kan ta Samurajsvärd, Karata ner folk, Säga ostiga one-liners och Vara smart. En riktig Mörkerhobbitninja väljer såklart Smyga, Ninjasvärd, Kaststjärnor och Klättra. Man får välja färre, men man ska komma ihåg att man inte får köpa mer än 5 i varje kunskap från början. Man får välja fler, men det är bättre att vara en mästare på en konst än en klåpare på hundra. Dessutom blir det kladdigt på rollformuläret. Ett steg i en kunskap kostar en poäng, kort och gott.

Kunskaper använder man tillsammans med egenskaper. Man väljer färdighet och en eller flera egenskaper om man tycker att det passar in. Beroende på vad det är man vill utföra kan ett snitt av flera egenskaper passa. När man har valt klart lägger man ihop de två siffrorna man fått fram på vad sätt man nu valt och slår sedan en tolvsidig tärning. Man lägger till tärningen till siffran och får då ett slutresultat. Slutresultatet jämförs med en svårighetsgrad, till exempel om man vill klättra upp för en vägg, dyrka ett lås eller attackera någon som inte är medveten om att man är där.

När man slåss eller på annat sätt kämpar mot en annan person sätts den enes svårighetsgrad av den andras slag, ett motsatt slag alltså. Den som slår högst vinner, och om det är strid så applicerar man även skada. Den utgörs av differensen mellan de två slagen, plus vapnets skadevärde. Skadan dras av från förlorarens Skadetålighet, som utgörs av hans motståndskraft plus hans psyke plus fem. När ens tillfälliga skadetålighet når 0 svimmar man, och dör gör man när man dör. Om man är ensam, avsvimmad och omringad av fientliga samurajer dör man om samurajerna bestämmer sig för att döda en. Det är upp till spelledaren att bedöma när man dör, men om man gör mer än motståndarens ursprungliga stryktålighet i skada i ett slag räknas det som dödande. Spelledaren bestämmer också hur snabbt en skada läker, men en tumregel är en poäng om dagen. Även om stryktåligheten är tillbaka till ursprungsvärdet kan det finnas bieffekter av skadan kvar, som kanske innebär att man måste sänka en egenskap.

## NINJA!

Nu är det bara att bege sig ut i Jordors skogar och vara ninja. Happy hunting!

The D12 Dark Hobbit Ninja Role Playing Game är skrivit av Christoffer "Foggmock" Fogelström, med rollformulär och PDF-konvertering av Anders "DeBracy" Bohlin

## ROLLFORMULÄR

Namn: \_\_\_\_\_

Yrke: \_\_\_\_\_

### Kropp

Stryka: \_\_\_\_\_

Uthållighet: \_\_\_\_\_

Motståndskraft: \_\_\_\_\_

### Sinne

Intelligens: \_\_\_\_\_

Psyke: \_\_\_\_\_

Perception: \_\_\_\_\_

### Karisma

Utstrålning: \_\_\_\_\_

Utseende: \_\_\_\_\_

Porträtt

### Personlighet

Kunskaper

Värde

_____	_____
_____	_____
_____	_____

THE D I 2  
**DARK HOBBIT**  
NINJA ROLE PLAYING GAME

## ROLLFORMULÄR

Namn: \_\_\_\_\_

Yrke: \_\_\_\_\_

### Kropp

Stryka: \_\_\_\_\_

Uthållighet: \_\_\_\_\_

Motståndskraft: \_\_\_\_\_

### Sinne

Intelligens: \_\_\_\_\_

Psyke: \_\_\_\_\_

Perception: \_\_\_\_\_

### Karisma

Utstrålning: \_\_\_\_\_

Utseende: \_\_\_\_\_

Porträtt

### Personlighet

Kunskaper

Värde

_____	_____
_____	_____
_____	_____

THE D I 2  
**DARK HOBBIT**  
NINJA ROLE PLAYING GAME

## ROLLFORMULÄR

Namn: \_\_\_\_\_

Yrke: \_\_\_\_\_

### Kropp

Stryka: \_\_\_\_\_

Uthållighet: \_\_\_\_\_

Motståndskraft: \_\_\_\_\_

### Sinne

Intelligens: \_\_\_\_\_

Psyke: \_\_\_\_\_

Perception: \_\_\_\_\_

### Karisma

Utstrålning: \_\_\_\_\_

Utseende: \_\_\_\_\_

Porträtt

### Personlighet

Kunskaper

Värde

_____	_____
_____	_____
_____	_____

THE D I 2  
**DARK HOBBIT**  
NINJA ROLE PLAYING GAME

## ROLLFORMULÄR

Namn: \_\_\_\_\_

Yrke: \_\_\_\_\_

### Kropp

Stryka: \_\_\_\_\_

Uthållighet: \_\_\_\_\_

Motståndskraft: \_\_\_\_\_

### Sinne

Intelligens: \_\_\_\_\_

Psyke: \_\_\_\_\_

Perception: \_\_\_\_\_

### Karisma

Utstrålning: \_\_\_\_\_

Utseende: \_\_\_\_\_

Porträtt

### Personlighet

Kunskaper

Värde

_____	_____
_____	_____
_____	_____

THE D I 2  
**DARK HOBBIT**  
NINJA ROLE PLAYING GAME





# TROLLSPEL

I detta spel tar spelarna på sig roller som troll,  
vilka lever i vår vildmark,  
främst i skogarna.

TROLL SPELAR ROLL!

De ser mest ut som klassiska John Bauer-troll, särskilt de riktigt gamla trollen,  
de som varit med ett par tusen år.  
Yngre troll liknar människor mer,  
fast större och med en brunaktig färg på sin skrovliga hy.

Troll har en viktig funktion i vår värld, då de genom sina ritualer  
och trollformler ser till att årstiderna kommer och går.  
Utan deras vakande skulle temperaturerna skifta vilt  
och stormar skulle härja våra kuster året om.

De har dock ett problem.  
Människorna är väldigt många,  
och när deras sinnen är i samma banor får de också en väldig makt.  
När forskare förklarar världen omkring dem med matematik och logik  
så krymper trollens magi, och även den plats de kan vistas på.  
Intåget av den moderna världen har inneburit en katastrof för alla skogens  
varelser, inte minst för dessa naturens beskyddare.

Som magiska varelser är det också så att en människa inte kan se dem,  
om den inte har ett öppet sinne kvar.  
Då nästan alla vuxnas fantasi har tagit slut i skolbänken,  
så är det mest barn som kan uppfatta troll överhuvudtaget.  
Det är dessutom på det viset  
att ett troll inte kan påverka någon direkt som inte uppfattar honom.  
De kan inte röra vid dem, inte prata med dem,  
inte heller göra trollkonster på dem.

Trollkonster baseras på rim.  
I rimmandet ligger den magiska kraften som håller världen i styr.  
Om en människa faktiskt ser ett troll  
så kan de bara prata med varandra om de rimmar,  
för annars förstår inte trollet någonting,  
men när trollen talar med varandra behöver de inte rimma.

Avverkningen av skogen och den utbredda tron på vetenskapen gör att  
trollens position ständigt försvagas,  
vilket också har kunnat märkas på en del platser med konstigt väder.  
En del troll finner sig i den nya verkligheten och har dragit sig tillbaka in i de  
djupa skogar som finns.  
Andra, särskilt yngre troll (bara ett-tvåhundra år eller så), försöker anpassa sig  
till de nya levnadsvillkoren, med bostäder nära städer,  
i parker och skogsdungar.  
Kraftigt begränsade av närheten till människornas högborg av vetenskap letar  
de efter människor som de kan tala med, tala om vad det är som händer,  
så att inte hela världens väder ska urarta.

# KOM VIND, KOM ÄLVA

En tredje typ av troll är bittra och arga. De var ofta den typ som skrämde upp människorna i gamla tider och saknar den maktställning och respekt de en gång hade. De håller sig i skogarna, men mumlar ofta på någon trollformel som ska skapa kaos och oreda i människornas samhällen

## NI FINNER DEM LÄTT VIA STANKEN

## MÄNNISKORNA NU SKÄLVA

Trollen förökar sig mycket långsamt, det är inte ofta två troll fattar tycke för varandra, och när de väl gör det får de oftast bara ett eller två barn.

Dock så lever de väldigt väldigt länge.

## NÄR TROLLEN LÄGGER TILL MANKEN

De blir nästan aldrig sjuka, och blir bara starkare ju äldre de blir. Deras psyken börjar dock bli lite instabila efter fem-sexhundra år, och ofta drar sig de riktigt gamla tillbaka till liv i stillhet, då de kan ligga på samma plats i årtal och se ut som en stor sten.

## SKOGEN NI ALDRIG MER FÅ SE

Troll behöver äta ganska lite, och ett troll i dvala behöver ingen mat alls. En del äter kött, det finns andra som inte vill äta sina vänner i skogen. Troll kan naturligtvis vara ute i solen utan att spricka, men de tycker inte om den då de är anpassade till natten.

## FÖRST DÅ KAN TROLLEN ÄNTLIGEN LE

### REGLER

Spelledaren behöver förse sig med 5 stenar (eller något annat passande). När en RP vill genomföra en handling så bedömer SL hur svårt det är och tar ett visst antal stenar, där 3 eller 4 är normala svårigheter. Han talar om för spelaren hur många stenar han tar och sen håller han händerna bakom ryggen

och väljer ut ett visst antal stenar. Spelaren ska sen gissa hur många stenar SL håller i. Har han rätt så har RP lyckats mycket bra. Sa han en högre siffra än det rätta så misslyckades handlingen. Sa han en lägre siffra så lyckas handlingen lite sämre, beroende på hur långt ifrån han var. Handlingen lyckas lite bättre ju högre siffra man sa. När någonting är svårt så får man alltså dessutom en liten chans att lyckas ännu bättre, då SL har fler stenar. Detta kräver ett visst samspel mellan SL och spelarna, så att SL inte bara väljer att hålla i 0 (eller 4!) stenar hela tiden, och att spelarna inte bara säger 1 hela tiden, då det blir fort tråkigt. I en eventuell strid så tar de två parterna 3 stenar var. Om den ena parten är bättre så får den andre slänga bort en sten direkt och om den ena är mycket bättre så får han dessutom ta en extra sten. Sen håller båda sina stenar bakom ryggen och väljer några. Sen ska båda gissa hur många det är totalt, man turas om att börja gissa. Om ens motståndare har rätt måste man slänga bort en sten. Den som blir av med alla stenar har förlorat striden och är i sin motståndares händer. I en avståndsstrid får man använda vanliga handlingar istället för att se om man lyckas, och SL bedömer skadan av resultatet. När en person Trollar så måste han hitta på ett rim som har med det han vill ådstakomma att göra. Ju bättre rimmet är desto kraftigare blir trollkonsten. Alla som är med och spelar får bedöma hur bra ett rim är.

MANNEN TAR SIN MASKIN  
KOMMER OBJUDEN HIT TILL SKOGEN  
BJÖRKEN GRANN, EKEN FIN  
INGEN AV DEM HUNNIT BLI MOGEN

TRÄDEN NI ALDRIG MER FÅ RÖRA  
STENAR, VATTEN, ÅSKA SKA FÖRSTÖRA

KOM VIND, KOM ÄLVA  
NI FINNER DEM LÄTT VIA STANKEN  
MÄNNISKORNA NU SKÄLVA  
NÄR TROLLEN LÄGGER TILL MANKEN

SKOGEN NI ALDRIG MER FÅ SE  
FÖRST DÅ KAN TROLLEN ÄNTLIGEN LE

# TROLLSPEL

avsnittet, och för pryglar nedan.

## Vapen och utrustning

Yxor, klubbor, spjut och stavar är vanliga vapen. Svärd har en tendens att signalera om lite högre status. Det finns många mer avancerade vapen kvar från krigens tid, men problemet är ammunition. Lågteknologiska rustningar består ofta av hopsamlade delar utan större inbördes samband. Rollpersonerna har tillgång till mindre mängder högteknologi: kanske ett automatgevär, en energipistol och ett par granater allt som allt.

Vanligare pryglar, som rollpersonerna kan skaffa från början, (och med poängkostnaden inom parentes) är till exempel hologramprojektor (3), dykradräkt (2), batteriladdare (3), kikare (1), radio (2), kraftigt strålkastare (1), nattglasögon (2), ljuddämpare (1), skyddsdräkt (2), musikinstrument (1), mediciner (2), dator (3), droggen (2), bioscanner (4), sprängämne (3 per 5 laddningar), ammunition (1 per magasin).

## Teknologi

Mer eller mindre märkligt teknologi finns det gott om. Artificiell intelligens bemästrades för länge sedan: man kan hitta tänkande maskiner i gamla militärkomplex, och det strövar enstaka vilslna robotar över slätterna. Även sammanmätningen mellan organisk och oorganisk materia hörde till vardagen före civilisationens fall. Det finns levande, pulserande maskiner där man inte ser vad som är mekanik och vad som är organisk vävnad, och bi datorer där hjärnceller blandas med nanoteknologiska kretsar. Utomjordingarna och bortomjordingarna har också fört in än märkligare maniker, och det finns intelligenta halvteknologiska växter som sakta vaknat till liv i underjordiska forskningsbaser.

energipistol (3, 5). Tillgängliga rustningar (skyddsvärde, pris) är stridsrustning (5, 6), lätt rustning (2, 3) och tung rustning (3, 4).

## Kampanjfrön och äventyrsidéer

Världen är stor och möjligheterna gränslösa. Tanken är att spelarna och spelledaren skapar världen tillsammans: det finns gott om möjligheter att skapa mystiska platser, minnesvärda personer och märkliga kulturer. Det övergripande konceptet är så pass löst att det mesta kan tänkas passa in någonstans, så om en spelare kommer på att han vill färdas in i Andernas dalgångar för att söka efter glömda städer kan det säkert fungera bra. Detsamma gäller för rollpersonernas förlutna: lägg gärna in ärkefiender, inflytelserika släktingar, gamla vänner och andra intressanta personer i bakgrundshistorien. På så sätt får spelledaren lättare att koppla äventyren till rollpersonerna, och spelarna känner sig mer involverade i världen. Var inte heller tveksamma till att spelarna uppfinner sådana här kontakter under spelets gång: det kan leda in spelet på utforskade vägar, och främjar kreativiteten.

Vicatrion 5430 kan spelas på många olika sätt. Stämningen kan vara ljus, där upptäckarlusta och framåtanda står i centrum, och man skymtar en ny gryning bortom horisonten; eller mörk, med en tung känsla av undergång och förfall i luften, dunkla syften och onda främlingar och där världen är ohjälpligt döende. Alltid bör det dock finnas en viss känsla av vemod i bakgrunden, som en påminnelse om hur mycket som gått förlorat. Miljömässigt pendlar spelet mellan fantasy, storslagen science fiction, cthulhoid skräck (som i och för sig egentligen inte är en miljö) och alla tänkbara blandningar däruav. Den teknologiska nivån kan ju med lätthet justeras för att passa den sökta stämningen. Äventyren kan följa flera mallar. Jag kan tänka mig att spela mörkt surrealistiska drömsekvenser inspirerade av Marilyn Manson-videoer, men även sprudlande fantasyfabler i glada färger bland apor och djungelfolk. Man kan låna idéer från gamla westernfilmer, där hjältarna drar in i en ny stad och rensar upp, för att sedan försvinna lika fort som de kom: det finns många skumma ställen som kan må bra av en smula upprensning. För en aning mer strukturerad kampanj kan rollpersonerna vara anlitade av en mer eller mindre mäktig organisation, som kyrkan. Stiftelsen, utomjordingarna eller någon furste. På så sätt kan spelledaren skicka ut Vicatrion på allehanda spännande äventyr, som att leta reda på en eller annan forntida lämning (som en underjordisk bas, eller något stycke ålderdomlig teknologi), spionera på fienden eller eskortera diplomater på viktigt uppdrag. Det går ju naturligtvis att spela mer ödesmättade kampanjer också. Man kan väva episka historier kring gamla profeter, utomjordisk teknologi och ljusa drömmar om en ny världs gryning, där forna tiders prakt och storhet än en gång skall komma människorna till del och där målet hägrar bortom stjärnorna. Allt är möjligt, bara ni vågar ta steget!

# VICATRION 5430

SVANTE LANDGRAF

## Introduktion

Året är 5430, och platsen är kontinenten som en gång benämndes Sydamerika. Den gamla Jorden har sett civilisationers uppgång och fall, världsomspännande krig och främmande invasioner mer än en gång. Människorna har flytt till stjärnorna och återvänt. Men till slut gick civilisationen under för gott, och numera finns bara spillror kvar. Stamsamhällen och små monarkier är vanliga, och furstar och krigsherrar har mutats in ett stycke mark i obysden och skapat sig ett rike. Teknologin ligger ofta på en rent medeltida nivå, även om det finns fickor av mer avancerad teknologi lite varstans.

Temperaturer sjunker för vart år som går, isama breder ut sig och glaciärerna i Anderna växer sig stora och hotfulla. Tiden då man kunde segla söder om Kap Horn är sedan länge glömd, och man skulle kunna vandra till polarvidderna över isarna om man bara vågade. Djunglerna vid ekvatorn är bleka och döende sedan lång tid tillbaka, och i luften ligger en känsla av förfall.

Någon gång i det förgångna återskapade gentekniken forna tiders urtidsdjur, så det strövar brontothermer och jättesengångare över pampas ännu en gång. Liknande ursprung har kanhända apfolken som håller till i avlägsna trakter.

## Vicatrion

Rollpersonerna åker omkring i det antika antigravskeppet Vicatrion, en gammal relik från det sista kriget mot inkräktarna: det är stort, långsamt och svårmanövrerat, med dånande antimateriaturbiner och ett distinkt drag av atomubåt. Tyvärr är hydrostabilisatorerna trasiga sedan länge så skeppet kan inte längre färdas över haven, men kontinenten är stor och horisonten avlägsen, så möjligheter till äventyr lär nog knappast saknas. Skeppet har inte så mycket beväpning kvar: några ålderstigna automatkanoner och en eller annan pulsstråle är nog allt. Om bord finns ett gäng besättningsmedlemmar utöver rollpersonerna: åtminstone kaptenen (en gammal skägig snubbe med konstiga idéer, som tillbringar den mesta av tiden i sin hytt och överlåter skötseln av skeppet till rollpersonerna), en mekaniker, en läkare eller vetenskapsman och en apa. Det sista är dock bara nödvändigt om spelarna har så dålig smak att ingen av dem väljer att spela en apa. Rent allmänt sett är besättningen en brokig samling, som plockats upp lite varstans ifrån. Äventyrare och gerillasoldater samsas med vetenskapsmän och nomader. Förri tiden hade man en bas i Antarktisk att utgå ifrån, men den har erövrats av isen. Ibland tar skeppet en tur över isarna för att söka efter en ny bas och fylla på förnödenheterna, men än så länge utan framgång.

## Vardagsliv

Den teknologiska nivån har tagit ett stort kliv bakåt. De fåtaliga människorna lever som de gjorde för länge sedan, i den avlägsna forntiden; de brukar jorden med handkraft eller hövding för befohalhre eller hövding för befohalhre eller hövding för befohalhre. Större bosättningar är väldigt ovanliga, men sagorna talar om väldiga, glänsande städer långt upp i norr. Nomadiserade folkgrupper vandrar över slätterna.

## Bortomjordingarna

Mayafolkets gamla gudar återvände precis som de lovat, och det Andra Mayariket var ett faktum. När riket var på sin topp täckte det stora delar av kontinenten, men det är länge sedan nu, och de otaliga trappstegspyramiderna är allt som återstår: för gudarna gav sig av igen, styrda av tiden som de är trots att de lever bortom vår verklighet. Fast det ryktas om mörka kulturer som bedriver människoöfver i pyramidernas skuggor, och som väntar på gudarnas återkomst. Men de kanske redan har kommit? Varför har Fjärlisfurstarna så märkliga skepp, och varifrån fick de sina levande vapen?

## Kyrkan

Rester av den katolska kyrkan har överlevt katastrofen, som en av få sammanhållande krafter i en kaotisk värld. Det finns utkastade kloster som är av civilisation i vildmarken, men även många vansinniga sekter har sitt ursprung där; det vandrar häxjägare och inkvisitorer över stäpperna. Det sägs att kyrkan har sitt högkvarter i en enorm svävande stad, som man kan ha turen att skymta ovan molnen när luften är klar, men många hävdar att det bara är en legend.

## Utomjordingarna

Varifrån de kom är det inte längre någon som minns, men kom

gjorde de: med överlägsen teknologi besegrade de den alltid så splittrade mänskligheten i det sista hårda kriget, och nu har de installerat sig i kolonier på bergstopparna och i haven. Till formen är de halvmekaniska och främmande, och trots att det finns primitiva stammar och andra överlöpare som tagits upp i deras tjänst betraktas de ofta som den stora Fiendens av de flesta. Fortfarande återstår isolerade moiständfickor sedan de stora krigen på sina håll, som bedrivs gerillakrigsföring mot vad de ser som ockupationsmakten.

## De maskerade

Stäpperna är ofta dammiga ödeland där inget längre kan växa. Folk lever av gruvdrift och vrakplundring och bär maskernärlighet är utomhus; som skydd mot storfornarna som färgar solskenet smutsigt, men även av mer dunkla anledningar: maskerna är pseudoreligiösa statussymboler, som fjättrar bärama i inveckade nätverk av sociala relationer. Sådana områden är ofta yterst orevliga att besöka då solen har gått ned. Meningsskyltigheter avgörs i stillerade gladiatorospel på soliga arenor, och missbruket av diverse avtrubbande och dödliga droger är vida spritt.

## Apfolken

Aporna är nog en produkt av forna tiders genetiska experiment. Nu lever de i relativt fredliga samhällen långt borta i de döende djunglerna och på bergssluttningarna; de har smak för filosofi och poesi men är helevrade och snara till vrde. Ofta stöter man på enstaka apor på vandring i främmande land, på jakt efter sagor och berättelser, för bland aporna är historieberättandet en högsående konstart.

## Stiftelsen

Stiftelsen är en omstridd organi-

## Rollpersonen

För att utföra en handling slår man en vanlig sexsiding tämning (hädanefter endast benämnd "tämning"), lägger till värdet på ett attribut och försöker nå upp till en svårighetsgrad. Attribut läggs på en skala mellan 1 (på gränsen till handikappad) och 6 (övermänsklig), och där 1 och 6 är väldigt ovanliga värden. Svårighetsgraden är 6-7 för en enkel handling, 8 för normalsvårt och 9-10 för en svår handling. Det finns sex attribut: KARISMA (utstråling, ledaregenskaper och liknande), FYSIK (styrka och tålighet), BALANS (alla former av smidighet), TEKNIK (allt från elektronik till att köra fordon), VÄRDSVANNA (allmänbildning, vildmarksvana osv.) och VILJA (mental uthållighet och viljesstyrka). Det sistnämnda kan man bortse ifrån om man tänker spela en kampanj utan magi och psioniska krafter; då det främst är sådana saker som gör att man får nytta av VILJA. Dessutom finns det ett gäng färdigheter. Dessa är ofast binära, det vill säga antingen har man en färdighet eller så har man det inte, men exceptionellt skickliga personer kan ha ett högre värde. Det finns inga fasta färdigheter, utan man hittar på de som passar när man skapar sin rollperson. Ur namnet bör det gå att utläsa om man är otroligt bra på det man gör och därmed har en extra nivå på den färdigheten. När man utför en handling där en färdighet kan passa in får man +1 på slaget, och +2 om man är otroligt bra. Så enkelt är det.

Hur skapar man då en rollperson? Det är mycket enkelt. Tänk ut vilken sorts person du vill spela, hitta på sysselsättning, namn och bakgrundshistoria. Fördela 21 poäng (eller 18, om man inte använder VILJA) på attributen, eller i undantagsfall något annat värde. Det viktigaste är inte att alla rollpersoner blir lika bra, det viktigaste är att alla rollpersoner blir intressanta. Välj fem färdigheter, varav en som du är otroligt bra i. Avslutningsvis ska du skaffa utrustning; du får köpa prylar för 10 poäng (se nedan). Nu är det bara att köra igång!

En lista på färdigheter kanske vore på sin plats, men jag väljer att skippa det. Hitta på egna färdigheter som passar istället. Kreativa namn uppmantras, och jag tror en lång färdighetslista bara skulle vara ett hinder.

Som ett avslutande exempel kan vi betrakta Natalia, navigatör ombord på Vetricion. Hennes attribut är FYSIK 2, BALANS 3, KARISMA 3, TEKNIK 5, VÄRDSVANNA 4 och VILJA 4. Färdigheterna är Navigation (otroligt bra), Kunskap om apfolken, Prickskytteväpår, Kontaktmår (Nejlikemonarkterna) och Filosofi.

## Strid

Närstrid delas upp i rundor, där en runda representerar en slagväxling. I början av varje runda väljer varje kombattant taktik, av offensiv, defensiv eller neutral, lämpligast genom sten-sax-påse. Sedan slår varje kombattant ett anfallsslag och ett försvarslag, där båda slagen görs med BALANS eller FYSIK (beroende på stift) modifierat av vapen och lämplig färdighet. Offensiv taktik ger +2 på anfallslaget och -2 på försvarslaget, och vice versa. Om anfallslaget får högre resultat än motståndarens försvarslag blir motståndaren skadad. Skadan beräknas genom

att man slår en tämning, lägger till skillnaden mellan slagen, anfallsarens fysik och skadevärdet hos dennes vapen, samt drar bort försvararens fysik och skyddsvärdet hos dennes rustning. Om resultatet blir 2 eller mindre får försvararen en skråma, 3-4 en skada, 5-6 en allvarlig skada och 7 eller mer en dödlig skada. En skada ger -1 på alla handlingar, och har man fått en allvarlig skada är man utslagen och behöver läkarevård snarast. Tre skador av en typ räknas om till en skada av närmast allvarligare typ. En skråma läker på några dagar, en skada på några veckor och en allvarlig skada på någon månad.

Strid utkämpas på tre avstånd: långt, mellan och kort. De flesta strider börjar på långt avstånd. Varje vapen har ett optimalt avstånd, och för varje avstånd som skiljer från det optimala får man -1 på anfalls- och försvarslagen. Den som fick högst sammanlagt resultat på anfalls- och försvarslaget får övertaget nästa runda. Denne kan välja att byta avstånd ett steg i slutet av rundan, och får dessutom +1 på anfalls- och försvarslagen nästa runda.

Strid mot flera motståndare gör att man får avdrag på anfalls- och försvarslagen mot varje motståndare; om man slåss mot n motståndare får man -(n+k-2) mot motståndare k. Mot tre motståndare får man alltså -2 mot den första, -3 mot den andra och -4 mot den tredje. Dessutom får man hålla reda på avståndet mot varje motståndare.

Eldstrid fungerar lite annorlunda. I början av varje runda avgör man initiativ genom ett slag för BALANS. Sedan får alla avgöra vem man skjuter på, i omvänd initiativordning. Avslutningsvis utförs handlingarna: svårigheten är fem plus motståndarens BALANS, eller nio, vilket som räkar vara högst. Om någon tar mer än en skråma förlorar denne möjligheten att handla innevarande runda. Om man avlossar automateld ökar både skada och träffchans med 1.

Vapen	Anfallsvärde	Forsvarsvärde	Skada	Längd
Obeväpnad	0	0	0	1
Dolk	1	0	1	1
Svärd	2	2	4	2
Svärd + sköld	2	4	4	2
Stridsyx	2	1	5	2
Stridsklubba	1	1	4	2
Slav	2	4	0	3
Spijut	3	4	4	3
Stångvapen	3	4	5	3

Svärd, yxa, spjut och stångvapen kostar ett poäng (se "Handel och ekonomi"), styck att skaffa sig, medan övriga närstridsvapen inte kostar någonting. Eftersom avståndsvapen inte beskrivs av så många parametrar som närstridsvapnen ges de i löpande text istället för i en tabell. Formatet är vapen(skada, pris) där pris anges i poäng. Tillgängliga avståndsvapen (utan att göra anspråk på att vara en komplett lista) är då armbrorst (2, 2), båge (2, 1), jaktgevår (3, 4), automatgevår (4, 6) och

sation med avsevärda resurser, vars syfte är att återupprätta det gamla Inkarriket som kontinentens politiska centrum. Organisationen försöker hålla sig väl med flera olika fraktioner, och står även på relativt vänskaplig fot med utomjordingarna, trots att man av naturliga skäl känner en viss grad av misstänksamhet. Stiftelsen kontrollerar ett par större städer och ett flertal mindre, och utövar inflytande på såväl kyrkan som ett antal furstendömen och kungarik- en. Sällskapets inre krester präglas av hemligesnakart, mystiska ritualer och ceremoniella dräkter; det sägs styras av legendomspunna Azurmästarna, som alla har hemliga identiteter och dvar i många trådar bakom kulisserna.

## Magi och psykiska krafter

Det sägs att kultister och mystiker har krafter som sträcker sig bortom det färbara. Mörka ritualer vävs av offerblod och skräck, och det frammanas varelser som aldrig borde funnits. Sanningssökarna ser människornas innersta hemligheter. Hovastrologerna och de vilda stammarnas spåmän tycks kunna förutse framtiden, och märkliga främlingar i djunglerna påstår sig ha makt över vädret och naturens krafter.

## Handel och ekonomi

Det finns inte många platser som har en fungerande myntekonomi, så för det allra mesta är det byes-handel som gäller. Speciellt gäller detta fungerande teknologi från den gamla tiden; ofta kan föremålen sägas vara ovärdeliga men ändå bytas mot likvärdiga. Automateväpår och hologramprojektorer byter ägare på en helt annan skala än yxor och kor. Sakers värde mäts i poäng, en abstrakt enhet som inte har någon motsvarighet i spelvärlden. Poängvärden för vapen och rustningar finns i strids-



# Vigilantez

Ett solidariskt rollspel av Johan Rising.

## Mordet på folkets förste son

År 1960, på dagen ett år efter att Fulgencio Batistas ondskefulla regim störtats, så skjuts folkets förste son; Fidel Castro, ner under ett av sina många bejublade offentliga framträdanden. Det ryggradslösa mordet förblir ouppklarat. Rebellhjälden Castro förvandlas med tiden till ett frihetsbegrepp. Han blir en martyr som ingjuter mod i folkets hjärtan, så när USA året därpå stöder ett misslyckat invasionsförsök av exilkubaner så står Cubas befolkning enat i sitt motstånd mot supermakten. 1962 inleder USA en samvetslös ekonomisk blockad av Cuba, men landet klarar sig med hjälp av osjälviska bistånd från sina rakryggade kamrater i Sovjetunionen. I gengäld blir landet en bas för medeldistansrobotar, något som USA förgäves försöker förhindra.

Samtidigt har Castroinspirerade gerillarörelser i Venezuela och andra delar av Sydamerika börjat utmana makten och USA finner till sin förskräckelse att de inte har världsopinionen med sig i Vietnamkriget. Dessutom ligger det amerikanska rymdprogrammet långt efter det ryska, och överallt runt jorden ser man kamrat Gagarin som en ikon för hur det progressiva brödrskapet har blivit både solidariskt och tekniskt överlägset jämfört med kommunismens profithungrande fiender. USAs lågpannade ledare känner sig därför till slut manade att ta till drastiska åtgärder, och avser sig så en dystert morgon sina sista få kvarvarande medmänskliga sidor:

1964, på självständighetsdagen, fälls en atombomb över Santiago.

## Livet efter bomben

Förödelsen blir förstas överväldigande, men illdådet straffar sig senare, när kraftiga vindar kort därpå blåser in det radioaktiva molnet över Floridas kust. När detta sker så blir reaktionerna kraftiga bland USAs befolkning, vilka för en gångs skull inte låter sig duperas av de tvetungade masshypnotisörer som tillåts husera i Vita Huset. Man ifrågasätter sina ledare, och oroliga kravaller drar fram över städerna på östkusten.

Mot slutet av sextioalet eskalerar konflikten, och amerikanska trupper gör flera sporadiska försök att invadera Havanna, men eftersom det saknas stöd på hemmaplan så tvingas man till slut avbryta alla försök att inta Cuba med militära medel. Detta visar sig förresten inte behövas, då man i början på sjuttioalet förnöjt kan konstatera att den ryska björnen håller på att själv dö under sin enorma tyngd.

## Det ryska rymduret

1971 så blir en rysk rymdfarkost den första att landa på månen, och besättningen (som alla hade fått fingerade namn efter de första ryska rymdhundarna) blir världsstjärnor. Sovjet väljer medvetet att gäcka USA genom att förlägga en bas för sitt rymdprogram

i Guantanamo. Man överger dock snart tanken på att träna kosmonauter på basen för att istället övergå till att specialträna ett särskilt kommando med frihets-soldater som behandlas med hormoner och utrustas med det senaste inom rymdteknologin. Tanken är att dessa övermänniskor skall bli fanbärare för kommunistiska revolutioner överallt i Sydamerika och Europa, men satsningen är för liten och för sen. Världsbefolkningen har nämligen slutat att imponeras av både futurism och militärism. När det kort därefter blir känt hur illa människor behandlas under kommunistiskt vanstyre i många delar av världen, då raderas den sista kvarvarande stjärnglansen i den revolutionära vänstervåg som så framgångsrikt stormat fram över världen de senaste optimistiska tjugo åren.

Under slutet av sjuttioalet är det kalla kriget över, och intresset för Cuba avtar. Ekonomin i landet rasar, och samhället faller under en tyngd av korruption och maktmissbruk. Det blir början på en lång, desillusionerad tidsperiod under ett förtryck som signerats av USA.

## Den maskerade revolutionären

På Santiagos gator börjar det dock snart viskas om en maskerad hämnare som kallar sig El Lobo Loco. Han flyger med en kvarglömd sovjetisk raketmotor på ryggen och slåss på de förtrycktas sida. Hur otrolig historien än verkar till en början, så ses han snart ingjuta hopp i folket och uppmuntra andra att ta lagen i egna händer. Runt El Lobo Loco framträder snabbt en massa myter, skvaller och historier: Några påstår att han har en mask över sitt ansikte för att han har blivit vanskapt av radioaktivitet, andra säger att han döljer sitt ansikte för att han i sann kommunistisk anda underordnar sin individuella status till förmån för folkets frigörelse, och ett fåtal menar till och med att han är självaste Castro som hela tiden har varit levande och som nu döljer sitt ansikte för att lura sina fiender. Några säger att hans övermänskliga effektivitet beror på att han måste ha ingått i ryssarnas specialtränade frihetssoldater, medan andra tror att hans kropp har muterat av den radioaktiva strålningen och att han på så vis har begåvats med superkrafter.

I vilket fall som helst så uppstår det snabbt många grupper med maskerade gäng på olika håll i landet som alla slåss för broderskap och jämlikhet, och som enas i kampen för att bekämpa den brottslighet och korruption som plågar nationen. Det är inte alla som lyckats få tag i en raketmotor att ha på ryggen, men det visar sig snart att vigilanterna använder sig av en ändlös mångfald av talanger som medel i deras kamp. När nyheten om dessa vigilanter når Havanna så utvecklas det snabbt till en renodlad modetrend att bära en ansiktsmask för att visa sitt ogillande mot det förhärskande och för att ge sitt stöd åt en ny revolution.

## Var är vi nu?

Året är 1980, och USA har vuxit sig tillräckligt starkt för att kunna installera en diktator i Cuba som lydigt dansar efter supermaktens vanljudande pipa. Han får ekonomiskt stöd från USA, men det råder ingen tvekan om var folket har sina sympatier. De riktiga hjältarna har maskerade ansikten och slåss för frigörelse i kommunismens och folkets namn.

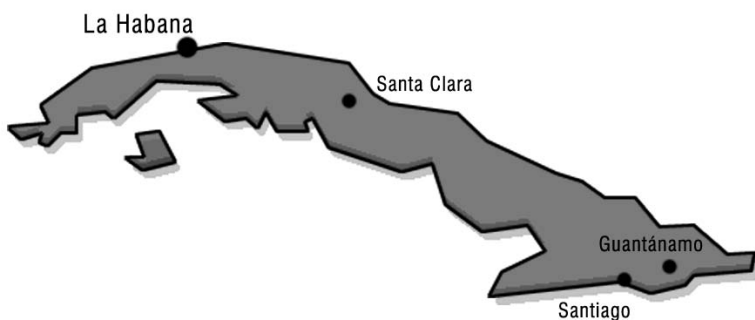
## Havanna (La Habana)

Havanna är Cubas huvudstad. Här är det USA-inspirerade vanstyre som starkast. Avsaknaden på broderskap och solidaritet påminner om perioden under den otäckte Batistas skräckvälde: Cubas unga systrar snärjs tidigt in i en härva av kapitalismens slemmiga tentakler och vandrar som prostituerade längs gator fyllda av sopor, kriminalitet och billiga droger. Våra nya härskare hänskrattar från sina läderfåtöljer när de ser hur våra flickor gör allt för att erbjuda sina sköra kroppar åt amerikanska marin-soldater och sjömän, samt åt de få av våra bröder som fått sina sinnen förvridna av fiendens skamlösa propaganda. Havanna har blivit en mycket farlig plats för maskerade revolutionärer, eftersom det är här som fienden anstränger sig som hårdast för att stävja alla försök att återskapa ett rättvist, jämlikt och anständigt samhälle.

## Santiago

Santiago ligger ännu till stora delar i ruiner efter bomben. Den gamla stadskärnan är ett område där enbart gatugång och enstaka lycksökare söker sig. Folket får istället leva under spartanska förhållanden i baracker som rests i förorterna och ute på några av de angränsande sockerplantagen. Där sätts de att slava under de nya härskarnas styre. Arbetet är hårt och de flesta lider av missbildningar, hudsjukdomar och psykiska åkommor som orsakats av den radioaktiva strålningen.

Oavsett var våra hjältar kommer att inleda sin frihetskamp så har de alltså svåra odds emot sig. Men, man skall inte misströsta, ty helgonet Castro blickar ner från sin himmel och lyckönskar oss alla. Cuba libre!



## Spelets Hjältar

Alla deltagare bör ta varsin lapp och måla sin egen ansiktsmask. Fördela sedan 30 poäng över dina fem egenskaper; Övervåldigande, Undvikande, Motorik, Uppmärksamhet och Fysik. Du får fördela dem hur du vill, men du får inte ge någon enstaka egenskap mer än 10 poäng.

**Övervåldigande** är din förmåga till expressiva rörliga manövrar som tjänar på längd och storlek; exempelvis för att hoppa mellan två hustak, för att klättra över ett stängsel eller för att slåss i närstrid.

**Undvikande** är din förmåga till att undgå upptäckt, eller för att lyckas med rörliga manövrar som tjänar på att du är liten och smärt; exempelvis för att smyga, duka eller för att gå balansgång.

**Motorik** är din förmåga att få händerna att göra som tanken vill. Det används både till olika former av fingerfärdighet som för att hantera mekanisk utrustning och för att träffa med avståndsvapen.

**Uppmärksamhet** är ett mått på din förmåga att lägga märke till dolda eller svåruppfattade saker. Det används även när du försöker genomsöka ett rum, spåra någon eller för att avslöja en förfälskning.

**Fysik** är ett mått på din förmåga att tåla fysiska påfrestningar. Det används för att se hur mycket sprit du kan dricka, hur mycket tortyr du tål, samt är en bas för att räkna ut dina Kroppspoäng. (=KP)

Varje rollperson får Fysik+10 KP och börjar med Drama: 4 samt Stress: 0.

## Drama & Stress

Drama och Stress är två variabler som används när en person skall utföra hjältemanövrar i en strid. Läs mer under kapitlet Rush. Stress är en rörlig variabel som ökar när man utför bravader, men som hela tiden sjunker ner till noll när man får en chans att lugna ner sig efter en strid.

Drama är vad som separerar hjältnarna – och skurkarna – från vanliga dödliga. En vanlig underhuggare har Drama: 1, en skurk som är tillräckligt viktig för att ha ett namn och individuella planer har Drama: 2, en tuffing som Oddjöv bör ha Drama: 5 och en riktigt hård nemesiss bör ligga någonstans på 7 eller högre.

Efter varje avklarad äventyr så ska man slå ett slag med en tiosidig tärning. Slår man lika högt eller högre än ens nuvarande Drama så får man öka sitt Drama med +1.

## Egenskapslag

I Vigilantez går alla egenskapslag till genom två slag med en tiosidig tärning till vilket man adderar den aktiva egenskapen mot en svårighetsgrad som oftast pendlar mellan 10 och 20. När motståndet är passivt (som när en rollperson ska hoppa över ett stup eller försöka höra ett svagt ljud) så bestämmer spelledaren vad svårighetsgraden skall vara, men när motståndet är aktivt så räknar man fram svårighetsgraden genom att addera 10 till motståndarens egenskapsvärde. Om två personer brottas så är det alltså den enes värde i Övervåldigande +2T10 som ska bli högre än motståndarens värde +10, och om en person ska försöka smyga sig på en annan person så är det den enes Undvikande +2T10 som skall slå mot den andres Uppmärksamhet +10, osv.

Om man slår lika högt eller lägre än ribban så har man förlorat. Det kan aldrig bli lika.

## Skada

I Vigilantez anges skador i heltal; såsom 7 eller 13. Det betyder dock inte att man får 7 resp. 13 i skada. Istället ska man börja slå den tiosidiga tärningen och hela tiden addera resultaten tills summan blivit lika hög som skadevärdet eller högre. Det antal tärningar man har slagit anger själva skadan som utdelas.

Är skadan lika hög eller mer än resterande Kroppspoäng så blir personen medvetslös, och när KP blivit 0 eller lägre så är hon död.

En veckas rofylld omvårdnad fördubblar ens KP. Läkningstiden fördubblas dock om man skadats till medvetslöshet.

Så länge man är nykter så kan skador innebära prestigeförluster: En egenskap kan inte vara högre än ens aktuella KP-värde förrän man är full (eller på annat sätt gör häftiga saker som SL anser är hårda).

## Tillgångar

Sedan får alla spelare ge sin rollperson två olika Tillgångar: De är olika medel som din hjälte har att tillgå för att bekämpa den förtryckande överhögheten. Man kan välja vilka som helst (i samråd med spelledaren), här kommer några typiska exempel:

**Reliker från Rymdprogrammet** finns det många av, även om mycket har gått sönder eller blivit föråldrad sedan storhetstiden. Alla manicker är avsedda att användas i propagandasyfte och är därför inte i första hand utformade för att vara funktionella. De ser ut som den ryska framtidsdrömmen i mitten på sjuttioalet; mycket bultnitar, djärva kanter, stjärtfenor, maskulina former och lappverk av lager på lager med plåt som sedan korroderat med tiden. Särskilt populära är raketmotorerna man bär på ryggen. De är bensindrivna, kan bära tre normalstora personers vikt och accelererar på nolltid till en optimal hastighet på 90 km/h. Det går att flyga på både halva och dubbla den hastigheten, men direkt har maskinen då blivit svår att kontrollera. Andra klassiker från rymdprogrammet är laserpistoler, olika spårningsenheter och portabla lögnedektorer i form av diskreta örnsäckor.

**Mutationer** har blivit vanliga efter atombomben. Det yttrar sig i olika övernaturliga förmågor, såsom förmåga att gå igenom väggar, att kunna prata med djur och att kunna omforma sin kropp. I Santiago finns det bland annat en kvinnlig revolutionär hjältninna som kan kontrollera magnetiska kraftfält, och som brukar demonstrera sin kraft för att sätta samman en hammare och skära som hon sedan triumferande konstaterar att ingen av solidaritetens fiender förmår rycka loss. Alla muterade personer har skadats på något vis av strålningen. Bestäm själv om det är rollpersonens yttre eller hennes sinne som fått någon form av aberration eller skada.

**Hormonbehandling** kan man ha fått i ryssarnas regi. De är en enkel ökning med +4 på någon av spelets fem Egenskaper. Hormonbehandlade personer har ofta kort stubin och ett häftigt temperament, och brukar bli okontrollerat vilda när de stressas eller dricker höga mängder alkohol.

## Strid

Strider i Vigilantez är storslagna och överdrivna på superhjältemanér, och bör beskrivas som långa explosiva hårdrocksvideoer. Varje strid följer ett visst mönster, och det ser ut så här:

Först och främst väljer SL ett värde för stridens Heat. Det är en variabel som visar vilken intensitet striden har. Vanligtvis så börjar striden med Heat: 0. Varje stridsomgång så ökar sedan Heat med +1.

I stridsomgångarna får alla i tur och ordning agera ut sina stridshandlingar. I den allra första stridsomgången börjar man med de som har högst Drama, men i alla följande stridsomgångar tar man istället och börjar med de som har lägst Drama för att sedan beta sig uppåt i hierarkin. Om någon fiende har lika hög Drama som en rollperson så får spelarna välja om de vill agera före eller efter fienderna.

En stridshandling är antingen ett eventuellt projektillanfall följt av en eventuell manöver, eller en specialmanöver som kallas för Rush. Man kan dock bara utföra en Rush så länge som stridens Heat är lika hög eller lägre än ens Drama.

När alla utfört sina stridshandlingar så slår man för eventuella närstridsattacker. Detta kan göras i vilken ordning som helst, då alla närstridsattacker anses utföras samtidigt.

En "manöver" kan vara vilken sorts handling som helst, såsom att öppna en dörr eller plocka upp ett vapen från golvet. Gruppen bör komma överrens om vad som låter trovärdigt. Vanligaste manövrarna är när man förflyttar sig nära en fiende för att kunna anfalla denne i närstrid. Dessa offensiva manövrar bör formuleras så att det framgår exakt vilken person man har manövrerat fram till. Även om man ställer sig emellan två personer så måste man välja vem man fokuserar på, eftersom det bara är den personen som man får anfalla när striden sedan går in i närstridsläge. När någon aktivt manövrerat fram till en annan karaktär så anses denna karaktär vara "låst" och får inte manövrera bort från sin angripare förrän i nästa Stridsomgång.

När detta har gjorts så adderar man som sagt +1 till Heat och börjar sedan om med att deklarerat stridshandlingar från början. När striden är över så går Heat och allas Stress snabbt ner till noll igen.

## Projektilattacker och Närstrid

En avståndsattack går till som så att man slår ett slag för Motorik+2T10 mot fiendens Undvikande+10. Om man lyckas så tillfogar man vapnets skada på motståndaren (enligt reglerna för skada som nämndes tidigare).

Det finns tre olika sorters inblandning en karaktär kan ha i en Närstrid. Först och främst kan varje karaktär aktivt attackera den motståndare som de fokuserat på att manövrera fram till. Om två kombatanter har manövrerat fram till varandra så är de båda aktiva angripare. Sedan finns det två sorters olika försvar; aktivt resp. passivt. Värdet på ens Drama representerar en pott som bestämmer hur många angripare man aktivt kan försvara sig mot varje omgång innan man tvingas förlita sig till passivt försvar. Så länge ens pott är högre än en angripares Drama så får man försvara sig aktivt mot denne, varpå potten minskas med angriparens värde i Drama. Med Drama:4 kan man följaktligen högst försvara sig aktivt mot två angripare som vardera har Drama:2.

Närstrid går till så att man slår ett slag för Övervåldigande+2T10 mot fiendens Övervåldigande+10. Om man lyckas med slaget så händer olika saker beroende på ens inblandning i närstriden:

Var man aktiv angripare så kan man tillfoga skada med eventuellt tillhygge på motståndaren (eller obehäpnad skada om man slogs utan tillhygge).

Var man aktiv försvarare så tillfogas obehäpnad skada på motståndaren.

Var man passiv försvarare så har man lyckats undvika att bli skadad, men inget mer.

## Rush

En rush är en särskilt explosiv och hjältemodig stridshandling, där man får skjuta och slåss mot flera mål under en och samma stridsomgång.

Varje enskilt led i en rush inleds med att man slår ett slag för sitt värde i Drama+Heat+2T10. Om man slår över 10 + värdet på alla de motståndares Drama som man hittills riktat rushangrepp mot under omgången, så kan man välja att fortsätta sin rush. Vänta med att slå för att se om du träffar och eventuell skada förrän karaktären avslutat sin rush. Så fort ett av dessa rushslag misslyckas så anses nämligen hela rushserien förutom den allra första handlingen automatiskt vara misslyckade. Ju fler mål man rushar mot, ju större blir alltså risken att samtliga extra anfallshandlingar misslyckas automatiskt.

Varje närstridsattack under en rush möter alltid ett aktivt försvar, och varje projektillanfall föregås alltid av ett kontrande projektillangrepp (så länge som målet har en möjlighet att angripa den rushande med ett projektillvapen); om du vill skjuta på någon så får alltså denne chansen att skjuta dig först. Det finns dock två mekanismer som skyddar den rushande personen; dels så får man lägga till stridens Heat till sitt försvarsvärde, och dels så finns det en stor chans att fiendens attacker bara leder till en dramatisk skräma, även om den skulle träffa:

Vid eventuell träff skall nämligen ett slag slås med den rushande personens Drama+2T10 mot dennes Stress+10. Om det lyckas så blir det bara en skräma som enbart gör en enda poäng i skada, men om det misslyckas så adderas istället Stressvärdet till vapnets skadevärde. När man rushar blir det alltså rejält dramatisk, och små marginaler kan göra skillnaden mellan triumf och död. Allra sist så får den rushande lika mycket Stress som stridens Heat.

## Skadevärden för vapen och dyl.

Obehäpnad attack: 10

Påkörd av Cadillac 90km/h: 24, långtradare: 40  
9 mm: 20, Magnum: 28, Kalaschnikov salva: 32  
Blyrör: 18, Knogjärn: 14, Machete: 20

Ett fall på tre meter: 15

Fem meter ifrån explosion: 35

Hundbett: 9, Polisbatong: 13

Eldkastarattack: 30, Pisksnärt: 6, Äta sallad: 2

# “Vingar över Haga”



Vingad över haga,

vingad uti slott.

Vad mände då  
flyga över

det vara, det som  
haga, vilkens är  
vingen, virvlande  
mände hummande.

t r u m -

Solsken som smälter hon-

ungen, törstande eldsjälur,

vilka släcka sin strupes törst , vilka skölja vägdammet

ur sina arma själar. Samlade i gröngräset, fjärr från

stadens larm. Kanske, mellan tuggorna och vinet, någon

poet, stärkt av stunden och det där andra, vräker ur  
sig söta ord till en dam.

Likaså komma vi ock få höra lutans brummande ,  
damers hummande i takt till goda herrars

trummande. Vagnnissel, ett evigt gissel, blåsan fylls  
av vin och buken av ister. Ska vi då se unga fröken  
i sena stunden, med lutspelearen nakna uti lunden,  
spelandes en annan melodi. En vilken, vi icke få delta  
i.

Surr, surr surrande ljud, långt in på natten, 'Bombus  
vaken,

Pirata hålla vakten, dödsurets timma i kardinals-  
backen.

Buzz, surr , tick etiti.

Så stunda morgontimmen, måne lämnat  
sitt teriak , i kåpans inre. Dagg på bal-  
dakinens tak, här växa kärleksört i vart  
buskage, där natten hyst sin liksvamp, här  
är inte tid för vackert tal. Droskor, hovar,  
klapprande skor, kvidande pigor och stolta

män med sitt flor , svikande minne. Vad var det för ord som slank där ur, ur poesin kista, där nu  
bor och dött en kviga. Ve de ljuva dummer jönsarna , vilka festat på gårdagens ymningshorn.

Kvar här , en stillsam doft, ett nytt äventyr, ett nytt liv.

Vad mände då det vara, det som flyga över haga, vilkens är vingen, virvlande trummande  
hummande. Havtornsrike, hagtornsslott, haga och dike, drottningen hava sitt ,  
besörger sin like. Molena ur vinters frost, växa hagtornsblomster, hagtornsfrukt,  
humlerike. Arv ska falla på ny drottningens lott, men sorg inte om våren. Vinterns,  
sorgens höst, ska vi hålla och dess like, så långt borta från vår port.

Lev! drick!

Njut av din nektar, låt dansa över ängen, lätt på vingen.

Morgonvinge - nattaskatt.



*"Det är den avgörande sommaren, gränsen är satt, skuggorna närmar sig. en ny tid är till att födas. En tid där vårvindarna mäts i sin meter, där höstregnet, vinterns tid, sommarmånaderna alla ses ur och möts i sitt tryck. Den tryckta staven sätts högre än hexametern. Sången falnar, kan höras på håll. Ingen behöver närvara, alla är där. Vårt folk dör, vårt hov frodas i sitt dus. Dekadansens spelmanstener hör över ängen, nektarn flödar. Överflöd där, svält och nöd här. Vi måste ta upp kampen, återföra fanan och pärleqlansen, driva baldekinvävarna från höga salarna. Vår drottning måste föras över gränsen till säkerheten, vår överlevnad måste säkras. Viktigast är att vi ska leva, för att kunna återvända. En dag ska vi återupprätta riket på jorden, åter sak ängarna leva. Till dess, bida vår tid, se över de våra. Sätt upp, ge er av, samla er och bli starka. Lär er hemligheterna och bli skickade att kämpa."*

**D**essa ord fälades av fältmarsalken inför den stora vårbalen. En vecka senare var det första slaget, vilket var stort och ärofullt. Vi gick därifrån både segrande och förlorande. Vi förlorade vår käre marsalk, men vann ängen vid inre viken. Därefter led vi tre nederlag och har måst gå under jorden. Vår dronning lider och är döende efter en förlupen kula som sjunkit djupt in i vårt samhälle och skadat henne. Vårt mål måste nås innan första bittet, annars dör vårt folk och vår värld med den. Frost kommer att riva det i bitar om porten inte är klar tills dess. För att kunna gå över gränsen måste vi få tag på pärleqlansen, den glänsande sten som ger var och en möjlighet att riva upp väven. Den vaktas nu av baldekinerna, vilkas väv är stark runt kolfjärilarnas hov. Vi måste också säkra platsen runt inre viken, varifrån vårt folk sak göra sin avresa över fjärden; vår resa genom dimmorna till Avesal - vår vila.

Det här spelet utspelar sig i 1700-talets Sverige. Det handlar om den sista kampen, övergångstiden; älvfolkets sista kamp om spiran. Det som är kvar av älvfolken är små spillror, de äldste har fortfarande vingar. De övriga har redan lämnat den här världen, för sin resa genom dimmorna till det avlägsna. Det avlägsna som i vissa sagor nämns Avalon, Sätekuil, Avesal. Ett bud har gått genom älvvärlden, alvdrottningen i det avlägsna är döende. Hennes värld är döende. För vad som saknas är toppen på hennes spira, den har glömts kvar i denna värld, eller stulits för att skapa ett rike på jorden. De sista kämparna sänds att söka genom de dekadanta hoven runt ängarna. De allstädes fjärilarnas hov, vilka dansa och dricka nektar dagarna i ände. Spindlarnas olika hov, baldakinerna som ruvar på alvstoff, harlekinerna som lever i galenskap, korsspindlarna som spinner hemliga vävar och vargarna som driver runt och lever på rov. Kardinalbaggarna, vilka lever i visst välstånd och anseende, har satt hårt emot. Ekoxar kämpar på deras sida. Skraddare och dödgrävare, står kampen bi. Dödslockan tickar. De kämpar som står till förfogande, vilka man spelar är humlorna, vilka leva av och röra sig i och med de magiska kraftflöderna. De är fortfarande starka. Men kraften är oberäknelig, flukturerande och vild. Ta upp kampen, ta rollen som Lord Bumbus, Buzzowitz, Fjärildrik och Kazzbar; drottningens utsända följe.

## Regelverk *Allt man försöker utföra och allt man gör avgörs av de magiska flöderna.*

**Förberedelser inför spelet** : Kuperas en vanlig kortlek efter att först tagit bort alla klädda kort och alla jokrar. Ta sedan de överblivna korten och sätt dem i en separat hög, vilken också kuperas.

Man har nu två högar, vilken den ena benäms handlingshög och den andre aspekt hög. Aspekthögen anger det rådande magiska flödet, varje scen börjar med att man vänder upp ett aspektkort. Valör anger vem som har bonus (*knekt ger -1, dam +1, kung +2, ess +3 joker +0*) Aspektkortet visar också på vilket som är den dominerande färgen. (*rött, svart*) Försöker man göra en handling med fel färg har man avdrag på -3. Det här ger en bonus eller avdrag mellan -4 och +3, då oräknat eventuella individuella bonus eller avdrag. Använt aspektkort kuperas in i leken. Handlingshögen är varur man tar sina handlingskort. Varje spelare tar tre kort ur högen när de vill göra något. Använt kort slängs i "skräphögen". När man utfört sin handling, slänger man också de två kvarvarande korten i skräphögen. När handlingshögen är tom, är scenen slut. Kortet blandas och nästa scen tar vid. Nytt aspektkort dras. Att utföra en handling är kopplat till svårighetsgrad (*1:lättare 2:lätt 3:normalsvårt 4:svårt 5:mycket svårt 6:helt "omöjligt"*) och svit (*Hjärter:känslor/relationer, Ruter:vilja/tanke, Spader:Action Klöver: Handlag/material*). Försöker man utföra fel sorts handling med ett kort, t.ex. anfall med hjärter, måste man avstå från sin nästkommande handling i scenen. Vill man skada någon, ska man använda sig av spader, försvara sig gör man med antingen spader eller Ruter. Man väljer hur svår attackhandling man vill utföra, lyckas man måste den försvarande kunna prestera samma eller högre värde, eller så tappar denne ett livspoäng. Varje spelare börjar med tolv livspoäng, tar ens livspoäng slut, dör man. Efter varje scen har man chans att återfå ett eller två livspoäng. Man drar ett kort och ser om det är ens färg, är det rätt färg (*röd, svart*) får man ett poäng, är det dessutom rätt svit (*ruter, spader, hjärter, klöver*) återfår man två. Varje varelse har en aspekt som är starkare hos dem, humlor, getingar kan vara det i alla men oftast i en. (*Myror har plus tre på klöver, minus tre på övriga, spindlar har plus ett på ruter minus tre på hjärter och plus två på spader*) Varje spelare har en bonus i sin starkaste aspekt.

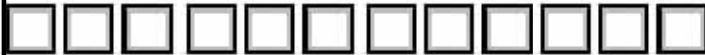
(*Lord Bumbus har plus ett på ruter, Buzzowitz har plus ett på hjärter, Fjärildrik har plus ett på spader och Kazzbar har plus ett på klöver.*)

**Lycka till !**





Buzzowitz



Bompus



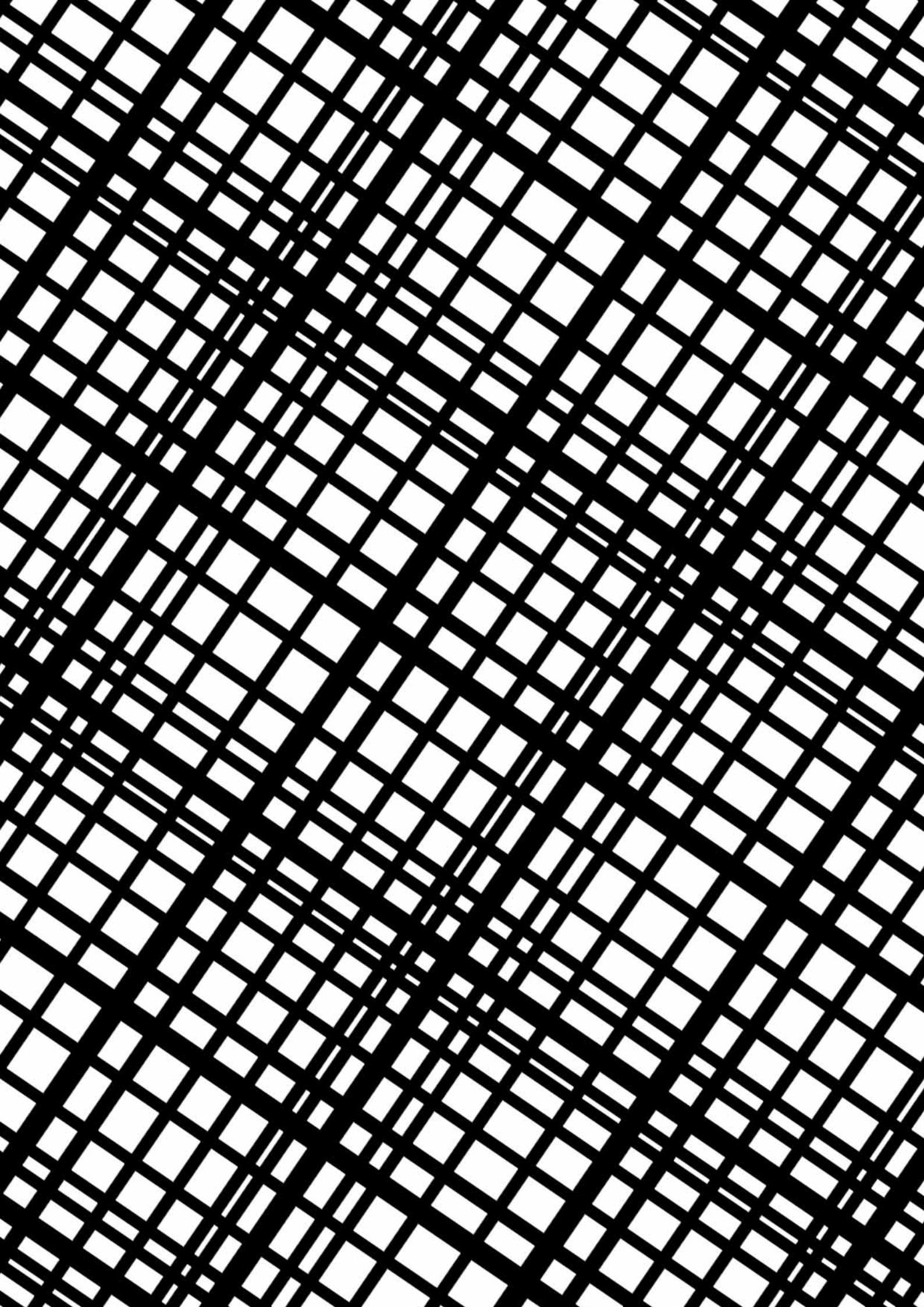
fjærelidrik



Kaszpar









## Vintervaka

ett dogmarollspel av Vitulv

I nordlanden föll snön tungt över ett froststunget slättlandskap. Mellan de snötäckta bergens svarta toppar vrälade den iskalla vinden likt torödn från gudarnas ritt över himlavalvet. Världen låg öde och död. Trädens grenar låg tyngda av den oavbrutna vinterns eviga snötäcke. Vargarna slutade yla flera tidsåldrar tidigare.

Men i jordens sprickor fanns människorna. På var plats där världens skelett kunde erbjuda skydd för den oförlåtande kylans vind bet de sig fast i kampen för liv. De bröt de urgamla träden och slukade deras livskraft i eldens värmiga lågor. De drap de enorma pälsbestarna vars pilgrimsvandring ledde dem förbi grottmassiven.

Men en dag slutade det blåsa. En sista, ensam snöflinga dälade saktia ned mot det nu tinande snötäcket och molnen bröt samman när solen äntligen vann sin tusenåriga kamp mot skuggan.

Ur grotterna kravlade de. Överlevarna. Jordens barn, som utthärdat den långa vintern. Och de beträdde en ny värld, ovan bergens skyddande mörker. En värld där gräset redan börjat gro när värmen snabbt spred sig över en tinande vaggva av liv.

Ur människans sköte sprang fyra hövdingar fram. Det folk som steg ur berget delades i fyra och följda av sina undersåtar drog de fyra i olika väderstreck. De skapade länder, olika men ändå lika.

En annan kraft hade känt hur världen på ytan tinat. Och ut ur de djupaste grotorna krälade sagofolken. Trollen var först, och deras urgamla hunger för människokött drev dem i hundratat ut ur bergets fot. Efter trollen kom dvärgarna vars skumma ögon betraktade människans stolta kroppar med avundsjuka och hat, ty själva var de krumma, satta och fula. Slutligen kom drakarna vars syften ingen levande man kan hävda sig känna. Så försvann den nyvunna fredssötman från människornas land och ersattes med rådslian för det som ruvade i månstrimmans silverne mardrömssen.

Och med de mörka sagofolkens uppstigande till ytan kom även snön tillbaka, ty värvarmen skrämdes av väsen som skulle legat begravda...

Vintern är på återtag, starkare än förr. Svåra tider stundar. Men människans styrka skall inte underskattas. Fast övertygade är de att driva sagan tillbaka till djupet. Till avgrunden. Och när människor trängs föds hjältar. En av de hjältarna är du.

**Vintervaka** är ett fantasysrollspel i dogmaformat som utspelar sig i en karg värld där bergen står som

wakande monument över den härda kamp för överlevnad som dagligen förs av en ännu famlande människostam. Nordlanden är den värld där sagan utvecklingen som kan jämföras med vår egen – för tolvhundra år sedan.

Nordlanden är uppdelade i fyra länder vars gränser är mycket vaga, men vars geografiska egenskaper särskiljer både levnadssätt och mentalitet för de olika folken som lever där.

I **Galgorfa** styr storjarl Barg från sitt fäste Hjolpatrund. Galgerna är ett folk som, liksom de andra människofolken, formats av sin omgivning. Galgorfa är ett land där närheten till havet och floderna har skapat ett kargt och vindpinat klimat men också begåvat folket med skeppskonstens och valjaktnens och fiskets priser. Galgerna är ett folk som lever av det havet har att erbjuda dem och det är också denna resurs som de har att erbjuda sina grannar när de handlar med spannmål, kreatur och smidesföremål.

Storjarlen Khamül styr sitt rike, **Gryningsklippa**, från bergsfortet med samma namn. Khamülerna lever bland bergens klipphyllor och i naturliga, såväl som utflugna grottor. Folket i Gryningsklippa lever isolerat i mycket små och utspridda samhällen där de bryter och smider järnet som löper genom bergsmassiven likt blodådror.

I den vidsträckt skogen **Ved** bor ett folk som lever av rikedom av liv som skogslandskapet skänkt dem. I skogarna faller småvit och stickhjärtar för jägarnas pilar. Öbegränsat med timmer och brännved i form av de stora torrgranarna gör att skogsfolket har byggt livskraftiga samhällen i skogens utkanter, där den gränsar mot både Gryningsklippa och Galgorfa. Skogsfolket leds av två systrar vid namn Eje och Skuva.

**Vindäng** kallas den del av den oändliga tundran i öst som bebos av Nomadhövdingen Sagas folk. Flertalet stammar lever här utspiritt och jagar under större delen av året de växtätande pälsbestar som utgör tundrans djurliv. Vid midvinter och midsommar samlas dock stammarna för att stärka vänskapsbanden mellan dem. Under dessa sammankomster inbjuds även folk från de tre andra länderna för att bedriva byteshandel där nomaderna själva erbjuder pälsar och skinn mot de varor som forslats dit av tappra handelsmän.

Galgorfa, Gryningsklippa, Ved och Vindäng skapar tillsammans Nordlanden - den värld som rollspelet Vintervaka utspelar sig i.

## Regler

**Att skapa en rollperson [RP]**

Att skapa en rollperson i Vintervaka är lätt. Börja med att fördela 30 poäng på dina grundegenskaper.

Grundegenskaperna är: Kropp, Klokhets och Sinne.

Välj sedan ett antal färdigheter som beskrivs här nedan. Du får lika många som grundegenskapen *Klokhets/2*. Avrunda uppåt om du får ett ojämnt tal. Du har ett grundvärde i dina färdigheter som motsvarar den grundegenskap som respektive färdighet bygger på (anges inom hakparenteser bakom färdighetens namn).

När du har valt dina färdigheter får du lika många poäng som *Klokhets* för att höja färdighetsvärdet **[FV]**.

Ex. Stefans rollperson, Jom, har 10 i *Klokhets* och får därför välja fem färdigheter. En av färdigheterna blir *Smidighet* som bygger på grundegenskapen *Kropp*. Jom har 8 i *Kropp* och får därför ett FV på 8. När han sedan skall höja FV väljer han att spendera 2 av sina 10 poäng på smidighet och får därför FV 10 i färdigheten.

**Färdigheter:**

**Smidighet [kropp]:** Rollpersonen kan utföra akrobatiska manövrar t.ex. höga och långa hopp, klättring och balansgång.

**Simma [kropp]:** Rollpersonen kan simma. Vid svåra förhållanden (t.ex. strömt vatten) måste ett färdighetsslag göras för att inte riskera att drunkna eller spolas bort.

**Jakt [sinne]:** Rollpersonen kan konstn att spåra såväl villebråd som personer samt att upprätta fällor.

**Rida [kropp]:** vem som helst kan sitta på en häst som skrittat men för att utföra handlingar på hästryggen (att släss t.ex.) eller rida mycket snabbt krävs ett färdighetsslag.

**Hantverk [sinne]:** Rollpersonen är duktig inom ett hantverk t.ex. smide eller snickeri. Specificera vilket hantverk din RP är duktig på. FV 10 motsvarar en normalskicklig yrkesman.

**Kunskap [sinne]:** Rollpersonen är kunnig inom ett ämne t.ex. örtilära eller kunskap om troll. Specificera vilket ämne din RP är duktig på. FV 10 motsvarar en normal lärd man med kunskaper inom ämnet.

**Smyga [kropp]:** Rollpersonen är van att verka i det dolda. Färdigheten omfattar att smyga, gömma sig eller skugga någon. Färdigheten används också för att döjja mindre föremål.

**Runor [sinne]:** Rollpersonen kan rista och tyda de runor som lärda män, handelsmän och hövdingar använder. Detta är ovanligt bland vanligt folk. FV 10

motsvarar att du kan läsa. FV 15 att du både kan läsa och skriva.

**Retorik [sinne]:** Rollpersonen vet hur man påverkar andra människor genom ordval, kroppsspråk och gåvor/mutor. Färdigheten används för att förhandla om priser, jujuga, muta någon eller helt enkelt bara att övertala någon att göra som man vill.

För att använda en färdighet slår du en tjugosidig tärning, **[20]**. Om tärningsresultatet understiger ditt FV har du lyckats med din handling. Spelledaren kan välja att modifiera tärningslaget med plus eller minus om det finns omständigheter som underlättar eller försvårar handlingen, t.ex. torra kvistar på marken när man smyger.

Vissa färdigheter behöver man inte slå någon tärning för. Exempelvis så behöver inte en hantverkare slå varje gång han skall tillverka något. Hans FV är snarare en måttstock för hur hög kvaliteten hans produkter håller. FV 10 medför att hantverkaren tillverkar varor av fullt tillräcklig kvalitet för att nå upp till marknadens standard medan en hantverkare med FV 15 tillverkar extraordinärt vackra och tåliga föremål.

Självklart är det fritt fram för spelledaren att hitta på nya färdigheter om de som finns inte räcker till.

**Att strida**

Din rollperson har ett antal kroppspoäng **[KP]** som alltid är samma som värdet för *Kropp*. När din rollperson blir skadad förlorar denne kroppspoäng. När kroppspoängen når noll är rollpersonen så pass skadad att han är utslagen och inte kan göra annat än möjligtvis krypa i skydd. När detta händer måste du slå ett slag med en t20 mot grundegenskapen *Kropp*. Om du misslyckas blir din rollperson medvetslös. Om din rollperson tillfogas så mycket skada att kroppspoängen sjunker till –10 eller mer är denne död. När din rollperson vilar läker denne 1 KP per dag. Om han dessutom får vård av en kamrat läker han ytterligare 1 KP per dag. En rollperson som får vård av en person med färdigheten *Kunskap* (läkekunskap) läker 3 KP/dag.

Din rollperson har också ett skyddsvärde **[SV]**. Skyddsvärdet är summan av *Kropp+Sinne/2* samt ev. rustningsvärde, och/eller sköldvärde.

Rustningsvärde och sköldvärde varierar beroende på vilken typ (om någon) av rustning din RP bär.

Din rollperson har dessutom ett attackvärde **[AV]**. Attackvärdet är summan av *Kropp+Sinne/2* samt vapenvärdet. Vapenvärdet varierar beroende på vilken typ av vapen du använder. Generellt kan man säga att närstridsvapen med längre räckvidd har ett högre värde än kortare vapen.



I början av en strid slår alla deltagare 1120 och lägger till värde för *Sinne*, detta kallas att slå för *initiativ*. Den som får högst får börja striden. Striden delas upp i runder. En runda pågår från att den kombattant som började striden (fick högst initiativ) har agerat till att den med lägst initiativ har avslutat sina handlingar. En runda pågår i fem sekunder och varje deltagare i striden får utföra en attack och förflytta sig [Kropp/2] meter. Väljer deltagaren att inte utföra någon attack får han förflytta sig [Kropp] meter.

En rollperson som använder två vapen (och därmed avstår från möjligheten att bära sköld) får utföra två attacker per runda om han inte förflyttar sig.

För att tillfoga en motståndare skada slår du ett slag med en 120 och lägger till ditt attackvärde. Om summan av tämningslaget och attackvärdet är högre än motståndarens skyddsvärde har du lyckats med din handling och tillfogat motståndaren skada. En lyckad attack med ett vapen gör alltid t120 KP i skada.

En obehäpnad attack har alltid vapenvärde=1 och gör alltid 1120/4 KP i skada.

Vapenvärde och kostnad i silvermynt för olika typer av vapen:

Vapen	Värde	Kostnad
Obehäpnad attack	1	-
Doik	2	1
Kortsvärd	3	2
Stridsklubba	4	2
Svärd	4	5
Stridsyxa	4	1
Spjut	5	1
Pilbåge (räckvidd 50 meter)	1	3

Sköld- och rustningsvärde samt kostnad i silvermynt för olika typer av sköldar och rustningar:

Sköld/rustning	Värde	Kostnad
Liten rundsköld	1	1
Stor rundsköld	2	2
Läderharnesk	2	2
Ringbrynja	4	8
Läderhuva	1	1
Plåtjälms	2	4

Ex. *Stefans RP*, *Jorn*, skall strida mot ett otäckt troll som kidnappat och åtit upp tre oskyldiga människobarn. *Jorn* stöter på trollet i dess håla och de båda slår för *initiativ*. *Stefan* slår 8 och lägger till sin grundegenskap *Sinne* för att bestämma sitt *initiativ*. *Jorn* har 12 i *Sinne* och resultatet blir således 20.

Trollet är slöare och får 15. *Jorn* börjar striden. *Jorn* springer fram fyra meter (han hade ju *Kropp* 8 som ni kommer ihåg) och sticker därefter trollet med sitt spjut. *Stefan* slår 1120 och lägger till sin *Kropp*+*Sinne*/4

(som är 5) och vapenvärdet som i det här fallet är 5 (spjut). Han slår 7 och resultatet blir 17. Trollet bär ingen rustning och olikk drakar så är inte trollens hud så tjock att den ger något rustningsvärde. Trollets skyddsvärde är således *Kropp*+*Sinne*/2, i det här fallet 10 (*Kropp* 15, *Sinne* 5). Inga problem för *Jorn* som lätt övervinnet trollens skyddsvärde med sin attack. *Stefan* slår 1120 för att bestämma hur mycket skada trollet får. Han slår 8, inte tillräckligt för att sätta bestien ur spel (trollet hade ju 15 i *Kropp* och därför 15 KP). Nu är det trollets tur som går till anfall med sin stridsyxa. Trollet slår för sitt anfall och attackvärdet+1120 blir nu 12.

*Jorns* skyddsvärde är 10 (*Kropp* 8, *Sinne* 12). Han är illa utel Vilken tur att *Jorn* är klädd i brons – en skickligt tillverkad ringbrynja ökar hans skyddsvärde med 4 och trollets anfall lyckas inte tränga igenom rustningen när *Jorn* vider kroppen för att möta attacken.

## Utrustning

En normal bonde i Nordlanden tjänar ungefär 10-20 silvermynt per år även om han sällan ser pengarna då bytshandel är betydligt vanligare än handel med mynt. Silvermynt är något för handelsmän, kungar, kringresande krigare och äventyrare. Den vanligaste valutan är dock kopparmynt. Ett silvermynt är värt 100 kopparmynt. Silvermynt är ofta klippta i mindre bitar. Vanligt är halva mynt och fjärdedels mynt.

Din rollperson börjar alltid spelet med 120 silvermynt.

Här nedan följer lite exempel på utrustning som din rollperson kan köpa när du skapar denne. Priserna anges i silvermynt. Det finns även pristäfslag på tjänster såsom övernattnig på vårdshus:

Föremål/tjänst	Kostnad
Richäst	5
Vinterkläder (pälis)	1
Vanliga kläder	0,5
Ett mål mat (vårdshus)	0,2
Ett stop mjöd (vårdshus)	0,1
Vattenflaska (läder)	0,5
Tält (läder, två personer)	3
Guldring	10
Övernattning på vårdshus	0,5

Tabellen täcker bara in en bråkdel av all utrustning/varor som en rollperson kan tänkas vilja köpa. Det är upp till spelledaren att bestämma vad som finns utöver tabellens innehåll, och vad dessa varor kostar.

När du har köpt den utrustning du önskar är din rollperson klar att börja spela med.

# Vitulvs Vintervalka



I mörkret vakade trollet och dvärgarna

Vakade över vinterns återgång

Vakade över mknmiskans undergång

Vakade med spjut

Bakom drakens vingelag

I ljuset vakade mknmiskan

Vakade över runors makt

Vakade över hjältars födsel

Vakade med spjut

Bakom bronsladda porcar



# Rollformulär till Vintervaka

KROPP	KLOKHET	SINNE
NAMN: _____		
FÄRDIGHETER		FV
KP	SV	DV

KROPP	KLOKHET	SINNE
NAMN: _____		
FÄRDIGHETER		FV
KP	SV	DV

KROPP	KLOKHET	SINNE
NAMN: _____		
FÄRDIGHETER		FV
KP	SV	DV

KROPP	KLOKHET	SINNE
NAMN: _____		
FÄRDIGHETER		FV
KP	SV	DV

KROPP	KLOKHET	SINNE
NAMN: _____		
FÄRDIGHETER		FV
KP	SV	DV





# World of Shadows

## Världen

WoS utspelar sig i en mörk och dystert värld där våld är vardag och man kan aldrig vara säker på att det finns ett hem kvar att komma till efter arbetet. Orsaken till varför världen har blivit så förfallen var det jättelika tredje världskriget som utbröt år 2008. Det som ingen visste var att kriget skulle vara i 12 år.

Det största fallet för mänskligheten under kriget var ekonomiskt.

Eftersom krig är väldigt kostsamt så förbrukade de flesta länderna sina pengar.

Under krigsåren hände även det andra fallet för mänskligheten nämligen att bensinen tog slut. Efter några år tog även naturgaserna slut. Länderna hade svårt att behålla elektriciteten och att värma sina hus. År 2018 hade världen förfallit totalt. Men nutid år 2020 har man lyckats få igång "civilisationen" en viss del. Om man nu ska kalla det civilisation, brott och våld räknas som vardag och det är inte många som inte går beväpnade. Det förekommer också ibland stridigheter länderna emellan.

Bombanfall händer oftast en gång i månaden därför kan man aldrig veta om ens hem finns kvar efter jobbet. För att folket ska ha en någorlunda trygg miljö har man bildat så kallade allianser, eller klaner som folket kallar dom. De klaner som finns är följande USA, (England, Sverige, Norge, Danmark), (Finnland, Ryssland), Europa, Östra Europa, Afrika, Kina, (Japan, Australien, Nya Zeeland).

Till följd av kriget och problemen har en stor del av befolkningen blivit aggressiva.

Därför tillhör brottslighet vardagen. För att släcka befolkningens ilska har det uppkommit en ny sport. Sporten kallas Blood Ring för att den blev officiell först i USA och går ut på att en ring (skiva med hål i) kastas ut på planen. Det gäller sedan för lagen att kasta ringen i små springor som finns på motståndarnas sida. Det finns tre olika stora springor som ger olika många poäng.

Man kan spela med antingen två eller fyra lag. Spelar man med fyra så får man dubbla poäng om man gör mål hos alla de andra lagen med 10 sekunder emellan. Reglerna är enkla, man ska göra mål hos motståndaren och får använda fysiskt våld fast dock bara med hjälp av ringen. Används ej ringen är bara tacklingar tillåtna. Man får heller ej döda en motståndare skulle man göra det så blir man straffad gällande mord.

## Stämning

Den främsta stämning du som spelare ska få fram är att världen är en total katastrof. Det finns knappt någon el, Värmen i husen är dålig, lite el mm.

Men den viktigaste saken är att världen har blivit nästintill laglös.

Det är nästan alltid bråk i barerna. Någon blir rånad eller mördad var femte minut. Går man in i en gränd kan man inte vänta sig att komma ut igen.

Visst det finns visserligen poliser men de är väldigt underbemänskade och de flesta av dom är lika våldsamma som brottslingarna.

Du som är spelare skall få spelarna att känna att man inte ens kan veta om man har ett hem att komma till. Det finns även en underliggande rädsla för ett nytt världskrig. De flesta civilister man möter är rädda och lutar lika lite på polisen som på en massmördare.

Om man ska placera world of shadows i en genre skulle det bli mörk framtid action/science fiction med övernaturliga fenomen.

## Språk

De språk som fortfarande existerar är engelska, amerikanska, franska, latin, japanska, kinesiska och nordiska (blandning av svenska, norska och danska).

De största språken är engelska, franska och japanska.

## Teknik

Eftersom world of shadows utspelar sig många år in i framtiden så finns det självklart bättre teknik än nutidens. Mest utveckling skedde gällande vapen.

Man fick vapnen att nå längre, va tystare och ha mer skott i magasinen.

Men innan kriget utvecklades också datorerna mycket. Man gjorde dom kraftigare och helt trådlösa, de flesta var även bärbara. Mobiltelefonerna utvecklades även innan kriget.

Man gjorde så dom kunde surfa på Internet, video kommunikation, skicka information till datorer och annan elektronik mm. Land fordonen blev också bättre genom tåligare plåt, lättare material bättre

fönsterrutor mm. Rent rollspels mässigt så kan man räkna med att de tekniska sakerna finns och fungerar i städer med minst 35 000 invånare. Men i städerna finns även ett problem som kallas för shadow hour (skuggtimmen) som innebär att allt tekniskt lägger av.

### Attribut

Det är dessa som beskriver en persons fysiska och mentala kapacitet så som hur stark man är uthållighet, intelligensen, synen, smidigheten mm. Man kan ha mellan 3 och 12 i attributen.

För att få fram värdet i ett attribut så slår man 3st 4 sidiga tärningar.

**Fysisk kapacitet:** Fysiska kapacitet är ett mått som innefattar allt fysiskt som styrka, uthållighet, skada, läkning, hur snabbt man springer mm

**Mentalitet:** Mentalitet är ett mått som innefattar allt psykiskt som inlärnings förmåga, intelligens, problemlösning, smärta, vilja, rädsla mm

**Karaktär:** Karaktär är ett mått som innefattar allt som har med personligheten att göra och hur man bemöter andra personer som ens ledarskap, bluffa, hota, förhöra mm

**Uppfattning:** Din uppfattning är ett mått som innefattar allt som har med sinnena att göra som synen, hörseln, spåra, tjuvlyssna, sjätte sinne mm

### Regler

**Kroppspoäng:** Kroppspoängen visar hur mycket skada kroppen tål och räknas ut genom att ta fysisk kapacitet och mentalitet och gånga dom med 3

**Förflyttning:** Förflyttningen är samma som fysisk kapacitet.

**Bärförmåga:** Bärförmågan är fysisk kapacitet och halva mentalitet gånger 3

**Färdigheter:** Färdigheter fungerar så att man tar attributet som passar best till det som ska utföras och delar det med 4. Den siffra man får fram visar hur många tärningar man får använda. När man sedan ska slå för en färdighet så tar man och slår antalet tärningar och lägger till attributet delat med 4 på varje tärning. Skulle man ha så lågt i ett attribut att den inte går att dela med 4 så har man automatiskt en tärning men inget plus från attributet.

Om minst en tärning + attributet överstiger svårighets graden har man lyckats.

När man slår färdigheter ska man använda en fyrasidig tärning. När rollpersonen skapas får han också 6 poäng ytterligare att höja en färdighets plusmodifikation. Man kan dock aldrig ha mer en 3 i en plusmodifikation.

Ex: kalle ska skapa en snokande detektiv som ska heta James black eftersom han gillar själv gillar att klura över saker. Kalle tycker att James borde va bra på att förhöra. Kalle har slagit fram 10 i attributet karaktär som är ett högt värde.

Eftersom förhöra baseras på attributet karaktär så får kalle 2 i färdigheten.

10 delat med 4 är 2 avrundat neråt. Det talet visar att kallas rollperson har 2 i modifikation på slagen och att han får slå med lika många tärningar.

Svårighetsgraderna är följande

Väldigt lätt 1 Lätt 3 Normalt 4 Svårt 5 Väldigt svårt 6 Omöjligt 7+

**Skada med vapen:** När man ska slå skada fungerar det likadant som med färdigheterna fast här skadar man det man slår. Sedan lägger man till olika modifikationer för vapen.

**Lätta närstridsvapen:** Dåligt vapen 0, normalt vapen 1, bra vapen 2

**Medeltunga närstridsvapen:** Dåligt vapen 1, normalt vapen 2, bra vapen 3

**Tunga närstridsvapen:** Dåligt vapen 2, normalt vapen 3, bra vapen 4

**Kastvapen:** Dåligt vapen 0, normalt vapen 1, bra vapen 2

**Pistoler:** Dåligt vapen 2, normalt vapen 3, bra vapen 4

**Automatvapen:** Dåligt vapen 4, normalt vapen 5, bra vapen 6

**Gevär:** Dåligt vapen 3, normalt vapen 4, bra vapen 5

**Tunga Skjutvapen:** Dåligt vapen 5, normalt vapen 6, bra vapen 7

**Explosiva Skjutvapen:** Dåligt vapen 9, normalt vapen 10, Bra vapen 11

**Granater:** Dålig granat 7, normal granat 8, bra granat 9.

ATTRIBUT	Färdigheter			Karaktär	
	uträkning	mod	tärningar		
Fysisk Kapacitet	FK/4			Namn	
Mentalitet	M/4			KP	
Karaktär	K/4			FF	
Uppfattning	Upp/4			BF	

ATTRIBUT	Färdigheter			Karaktär	
	uträkning	mod	tärningar		
Fysisk Kapacitet	FK/4			Namn	
Mentalitet	M/4			KP	
Karaktär	K/4			FF	
Uppfattning	Upp/4			BF	

ATTRIBUT	Färdigheter			Karaktär	
	uträkning	mod	tärningar		
Fysisk Kapacitet	FK/4			Namn	
Mentalitet	M/4			KP	
Karaktär	K/4			FF	
Uppfattning	Upp/4			BF	

ATTRIBUT	Färdigheter			Karaktär	
	uträkning	mod	tärningar		
Fysisk Kapacitet	FK/4			Namn	
Mentalitet	M/4			KP	
Karaktär	K/4			FF	
Uppfattning	Upp/4			BF	

ATTRIBUT	Färdigheter			Karaktär	
	uträkning	mod	tärningar		
Fysisk Kapacitet	FK/4			Namn	
Mentalitet	M/4			KP	
Karaktär	K/4			FF	
Uppfattning	Upp/4			BF	



# Zombie Ducks!

Zombie-ankor väller fram över ankdammen och verkar vara ostoppbara, de kommer från Den Hemska Annanvärlden och tar över ankbon i ett nafs. Ingen anka går säker. Det som började som otroliga vandringssåger som ingen trodde på har plötsligt förvandlats till sanning, zombierna har kommit till den en gång så hemtrevliga lilla ankdammen och ankorna tvingas nu slåss för sina liv mot en till synes outsärlig mängd zombie-ankor. Fallna ankor återuppstår som zombie-ankor och ankorna ställs ideligen näbb mot näbb med förtvinade skal av ankor de för inte länge sedan glatt jagade fisk med.

Livet i ankdammen är hårdare än någonsin för ankorna, inte nog med att de vilda slagsmålen mot de andra ankorna fortgår i den hårda jakten efter föda, nu gäller det för ankorna att skydda sig från zombie-ankor också. Fristaden som ankorna bo en gång innebar är inte längre lika säker, även om andra ankor fortfarande inte attackerar ankor i bon så har zombie-ankorna ingen som helst heder utan attackerar urskilningslöst ankorna oavsett var de är. Enda chansen för ankorna att överleva är att hålla hårt på sina fiskeområden och stoppa zombie-ankorna så fort de kommer för nära.

Att döda zombie-ankor är förhållandevis lätt, deras kroppar verkar lätt förmultnade och går sönder när de träffas av något förhållandevis vettigt tillhygge. Det stora problemet är det stora antalet, de tycks aldrig ta slut, och att de dyker upp på de mest oväntade ställen. Det går inte heller att simma ifrån zombie-ankor, trots att de alltid simmar fram väldigt sakta är de alltid hack i häl på ankor som försöker simma ifrån dem.

Att hitta vapen är inga större svårigheter, det går fortfarande att leta vapen och utrustning i skeppsvraken som finns på ankdammens botten om man vågar sig dit. Dessutom har alla ankbon en ingång till GALIB, Galna ankans labb i boet, där man kan köpa sig tillhyggen för en skälig summa fiskar. GALIB verkar klara sig utan problem mot zombie-ankorna då ingen någonsin verkar kunna ta sig ner till hans labb. Han ger däremot bra betalning mot zombie-lik då han gärna undersöker vad som för dessa anklik att röra på sig, och för en 'levande' zombie-anka skulle han betala ännu mer. Det är dock näst intill omöjligt att fånga en zombie-anka då de är otroligt starka och fullkomligt livsfarliga, dessutom kommer de nästan alltid i flock.

Det största problemet med zombie-ankorna är att om ankor som blir tillräckligt skadade under striderna mot zombie-ankor riskerar att själv bli zombie. Så fort en anka har blivit skadad av en zombie finns det en risk att den blir en zombie själv, men det kan dröja flera dagar innan det sker och under tiden märker ankan ingenting.

Att simma omkring i ankdammen innebär numer ännu större livsfara än tidigare och ingen anka skulle våga sig ut ensam utan all matinsamling, turer till vraken och templet görs alltid i

grupp. Ensam skulle ingen anka överleva länge utan skulle troligen endast komma tillbaka som en zombie-anka. Ankdammen ser ännu mer ut som ett slagfält än vanligt, anklikdelar ligger utspridda överallt, templet har delvis raserats och ett och annat ankbo har lämnats vind för våg och förstörts helt av vandaliserade zombie-ankor. Ankorna har gjort sitt bästa för att skydda sina ankbon genom att sätta upp barrikader utanför men de rivs ideligen ner av anfällande zombie-ankor och måste byggas upp på nytt så gott som dagligen.



## Äventyrssuppslag

Här nedan finns några förslag på äventyr som ni kan spela i *Zombie Ducks*. Naturligtvis finns det mycket mer man kan göra och innan man börjar spela bör spelledaren utveckla dessa äventyr med fler händelser för att skapa ett intressant äventyr.

### Bygg upp anktemplet

Anktemplet har raserats av ondskefulla zombie-ankor utan respekt för Den Heliga Jättefiskens. Ankprästen har övertygat er att ni måste bege er in till tempelön och bygga upp templet igen för att blidka Den Heliga Jättefiskens.

### Vrakletning

För att klara er i striden mot den annalkande faran som zombie-ankorna innebär måste ni bege er till ett av vraken i ankdammen för att skaffa vapen och utrustning. Förutom att zombie-ankor med stor sannolikhet kommer anfalla er så finns det en risk att ni stöter på andra ankstammar som försöker stoppa er från att nå vraket.

### Matjakt

Fiskförrådet börjar sina i ankboet och ni måste bege er ut till ett av fiskeställena för att samla ihop fler fiskar åt stammen. Medan några ankor fiskar måste de andra skydda dem från att bli attackerade då de inte kan slåss själva när de fiskar och har fiskar i famnen.

### Zombienappning

GALIB har förkunnat att han för att kunna utveckla ett effektivt vapen mot de monstrosa zombie-ankorna så behöver han ett 'levande' exemplar som han kan experimentera på. De ankor som lyckas ge honom en levande zombie-anka kommer bli rikligt belönade, men det är inte en lätt uppgift då de är vildsinta och livsfarliga.



# duck20 Gaming System

Generiskt regelsystem för att använda med olika Ultra Ducks-spelvärldar. Höga värden är alltid bra, det är alltid bra att slå högt.

## Skapa anka

Alla spelare spelar en anka och innan man börjar spela måste varje spelare som inte redan har en färdig anka skapa en ny anka. Det går till på följande sätt:

1. Fyll i Ankans namn på karaktärsbladet.
2. Fördela 100 poäng mellan Närstridsattack, Avståndsattack, Förflyttning, Skyddsvärde, Hälsa och Handlingsvärde. Inget värde får överstiga 30, ju högre ett värde är desto bättre.

## Egenskaper

### Närstridsattack

När en anka använder ett vapen av närstridstyp används detta värde för att räkna ut Attackvärdet.

### Avståndsattack

Avstånds vapen är vapen som används på håll och då används detta värde när Attackvärdet räknas ut.

### Förflyttning

Förflyttning är hur många decimeter ankan kan förflytta sig under en handling. Hur lång tid förflyttningen tar beror på vilken typ av förflyttning det är, se handlingslistan.

### Skyddsvärde

Detta är ett värde som visar hur duktig ankan är på att klara sig undan attacker, antingen genom ren tur, eller genom skicklighet i att undvika. Detta är ett passivt värde och utnyttjas bara när någon attackerar ankan för att veta hur högt Attackvärdet måste vara för att ankan ska träffas.

### Hälsa

Detta värde är hur mycket stryk ankan tål innan den svimmar och sedermera dör.

### Handlingsvärde

Ett värde som avgör när deltagare i en strid får börja agera, ju högre desto bättre.

## Regler

### Attacker

När en anka gör en attack slår man en T20, lägger till sitt Attackvärde för den vapentyp man använder, lägger på vapnets Attackvärde och drar ifrån eventuellt Avståndsavdrag. Blir summan över offrets Skyddsvärde lyckas attacken. Man drar då ifrån så många poäng från offrets hälsa som attackerarens vapen har. För varje 10 poäng som Attackvärdet överstiger offrets Skyddsvärde ökas vapnets Skadevärde med 1 poäng.

### Skador och läkning

När en anka har kommit ner på eller under noll i hälsa svimmar den och kan inte göra något mer under denna strid. Får ankan fler träffar utöver detta dör ankan. Efter striden återfår ankan 1 i Hälsa och kvicknar till igen. Efter äventyrets slut återfår alla ankor all sin hälsa. Det kan även finnas saker som återger hälsa till en anka, det står då beskrivet hur många poäng hälsa som de återför till ankan. En anka kan aldrig få mer i hälsa än den har från början, om detta värde inte ökas på magisk väg.

### Handlingar

Alla handlingar som utförs har ett Handlingsvärde som adderas till karaktärens Aktuella Handlingsnivå. Det är alltid den anka som har den lägsta Aktuella Handlingsnivån som

agerar och kan utföra en handling, om flera ankor har samma nivå sker dessas handlingar samtidigt. Vid attacker används alltid det Handlingsvärde som anges vid det vapen som ankan använder vid attacken, övriga handlingars Handlingsvärde finns i en separat tabell, om något som inte finns med på någon lista ska utföras är det upp till SL att avgöra vad som är ett lämpligt Handlingsvärde.

Vid början av en strid slår alla medverkande 1T20 och lägger till sitt handlingsvärde. Den spelare som för högst börjar med 0 i Aktuell Handlingsnivå. Övriga spelare får samma Aktuella Handlingsnivå som mellanskillnaden mellan sitt slag och

den som börjar. Om någon överraskas i början av en strid så sätts dessas Aktuella Handlingsnivå till samma värde som de som överraskas har efter att den handling som gör att de blir upptäckta har utförts.

## Avståndsavdrag

Vid avståndsattacker blir det svårare att träffa ju längre bort offret står enligt följande tabell:

0-20 meter	ger Ingen modifikation
20-50 meter	ger -5 på Attackvärdet
50-100 meter	ger -10 på Attackvärdet
100-200 meter	ger -20 på Attackvärdet

## Vapen & Utrustning

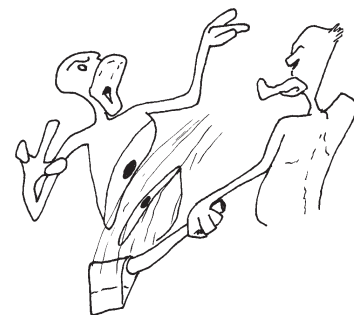
GALIBs vapen och utrustningslista. Med Attackvärde, Handlingsvärde, pris och vikt på allt. Pris visas i antal fiskar och vikten i antal fjädrar.

	Av	Hv	Pris	Vikt
Bredsvärd	10	2	10	6
Kniv	5	1	3	2
Schysst järnrör	8	1	6	5
Planka	5	2	3	5
Planka med spik	7	2	4	6
Grillspett	4	1	2	2
Yxa	9	2	8	5
Baretta	8	2	12	5
Hagelbössa	13	3	20	8
Tommygun	15	3	30	12
Uzi	15	2	40	10
Bazooka	20	5	80	20
Motorsåg	15	4	40	15
Armborst	8	3	8	10
Slangbella	5	1	5	3
Kådisbella	6	1	6	3
Ärtrör	2	1	1	1
Pianotråd	8	3	5	4
Vass tandborste	6	1	3	2
Ankpress	10	3	8	10
Anklik	10	4	0	5
Fjädrar	1	1	0	1

## Handlingar

En lista över några vanliga handlingar, siffran anger handlingens Handlingsvärde.

Klättra	4
Simma	2
Dyka	3
Vrakletning	4
Fiska	2
Pimpla	3
Anknappning	3
Bygga	5
Lägga ägg	3
Ruva	1



## Legal information:



<http://creativecommons.org/licenses/by-nd-nc/1.0/>

Typsnittet Tema Cantante är skapat av Eric Lin och används med tillstånd från T26 Digital Type Foundry. <http://www.t26.com>

En produkt från Spelwebben:  
<http://www.spelwebben.se>

Författare: Olle Johansson  
Design & Typografi: Olle Johansson  
Illustrationer: Mattias Falck  
duck20-logotyp: Stoffe Wiker