

Trobergs Dogmautmaning 2005



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. Skulle det fungera en gång till? Jajamensan, det kom inte mindre än 42 bidrag. Bidrag från tidigare utmaningar finns att hämta på www.rollspel.nu.

Efter två så populära utmaningar fanns det inget alternativ. Trobergs Dogmautmaning 2005 var oundviklig.

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. Bidragen kommer i kompendiet att läggas som stående A4, vilket innebär att liggande A4 roteras.
- * 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. Filstorleken på bidraget får vara max 512 KB.
- * Läsaren kan antas vara erfaren rollspelare. Grundläggande begrepp (rollspel, T6, spelledare och så vidare) behöver inte förklaras.
- * Alla vanliga tärningar i rollspelsammanhang 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).
- * 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. Det ska gå in fyra stycken på en A4. Det kompletta spelet ska alltså utskrivet vara två dubbelsidiga A4, en för regler och en med fyra rollformulär. Lägg upp alla fyra rollformulären själv på A4-an så besparar ni mig arbete och får det som ni vill ha det.
- * 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.
- * Inlämning: Bidragen postas i detta forum. Sista datum för bidrag i Trobergs Dogmautmaning 2005 kommer att annonseras minst en månad i förväg. Antagligen kommer det att ligga i slutet av februari.
- * Jury: forumsdeltagarna via röstning. Exakt utformning av röstningen reds ut under året.

* Vinst: Vinnaren får rätten att märka sitt bidrag med Trobergstatyetten och texten:

Vinnare - [kategorinamn]

Trobergs Dogmautmaning 2005

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. Den ska beskriva spelets tema och inriktning.

* Kom ihåg att ange vem som gjort bidraget! Förra året var det en del detektivarbete när jag fick bidrag via okända mailadresser. Tala även om vilket namn som bidraget ska stå under i kompendiet (riktigt/forumsnamn).

* Genom att ställa upp godkänner man publicering i samband med utmaningen, dvs i spelkompendiet via www.rollspel.nu. Under omröstningen är det möjligt att den speglas på andra servrar för att sprida lasten, men det är i så fall tillfälligt.

* Kompendiet kommer att innehålla en text om att det är förbjudet att mångfaldiga innehållet för annat än privat bruk, helt eller delvis, utan författarnas medgivande. Vill ni tillåta mer eller mindre än så så bör ni lägga till en rad eller två om vad som gäller ert verk. Grundkravet enligt första punkten ovan är dock obligatoriskt för att det ska funka i tävlingen.

De inlämnade bidragen kommer att tävla i följande kategorier:

* Bästa spel

* Bästa koncept (En helhetsgrej. Spel som känns spännande, lite annorlunda och rätt.)

* Bästa regler

* Mest nyskapande spel (Nya tankar som inte tänkts tidigare, gärna kring rollspelsmediet som sådant.)

* Mest fantasifullt (De som är lite mer far out och udda. Spelen som är såpass vågade att man sett till ideer framför klassisk spelbarhet.)

* Bästa nybörjarspel

* Bästa design (Grafisk utformning.)

* Bästa text (Välskriven, stämningsskapande text som passar spelet.)

Årets utmaning har resulterat i 30 bidrag. Det innebär att deltagarna i Trobergs Dogmautmaning tillsammans producerat inte mindre än 103 bidrag! Det är med god marginal fler spel än vad alla Sveriges rollspelsföretag tillsammans producerat. Det visar mycket tydligt att rollspel är en folkhobby utövad av en mycket kreativ skara entusiaster.

Jag hoppas att ni som läser kommer att vara lika kreativ och ha lika roligt när du spelar dessa spel som deltagarna när de skrev dem och att de ska vara en inspirationskälla i ditt eget spelskapande.

Trobergs Dogmautmaning will return.

Anders Troberg

Resultat

* Bästa spel

- 1: Protest! av Gurgeh
- 2: Lone Wolf and Cub av Krister Sundelin
- 3: Bortom Barriären av Gurgeh

* Bästa koncept

- 1: Blå himmel av Krister Sundelin
- 2: Lone Wolf and Cub av Krister Sundelin
- 2: Protest! av Gurgeh
- 2: Skådespelet av Jonas Karlsson
- 2: Tempora av Jonas Karlsson
- 3: Bortom Barriären av Gurgeh
- 3: Den heliga Graal av Peta

* Bästa regler

- 1: Lone Wolf and Cub av Krister Sundelin
- 2: Bortom Barriären av Gurgeh
- 3: Protest! av Gurgeh

* Mest nyskapande spel

- 1: Protest! av Gurgeh
- 2: Lone Wolf and Cub av Krister Sundelin
- 3: Febris av Quadrante

* Mest fantasifullt

- 1: Protest! av Gurgeh
- 2: d12 - rollspelet av Olof "Feuflux" Jonasson
- 2: Bestar i Carbasal av Svante Landgraf
- 2: Febris av Quadrante
- 3: Blå himmel av Krister Sundelin
- 3: Finn mig bortom jagets teater av Arvidos

* Bästa nybörjarspel

- 1: Den heliga Graal av Peta
- 2: Bortom Barriären av Gurgeh
- 3: Nattdjur av Han

* Bästa design

- 1: Den heliga Graal av Peta
- 2: Blå himmel av Krister Sundelin
- 3: Febris av Quadrante
- 3: Mahou shoujou kishu apocalypse 4ever av Krister Sundelin
- 3: Protest! av Gurgeh

* Bästa text

- 1: Bortom Barriären av Gurgeh
- 2: Lone Wolf and Cub av Krister Sundelin
- 3: Protest! av Gurgeh

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.



2005 – Ett Nutidsrollspel
av Anders Lindholm
2005 - ett nutidsrollspel är ett dogmarollspel som utspelar sig i en fullständigt normal nutidsvärld, där en grupp bestående av två till fem personer får möjlighet att bege sig ut på vanliga vardagsäventyr. Jag har försökt anpassa reglerna för nya eller ganska oerfarna spelare, så det enda som behövs för att spela är en sexsidig tärning, några vänner med rollformulär och lite fantasi.

Ankorna i parken
av Rickard "Han" Elimää och Olle "Gardener" Johansson
"Ni vet alla dem där änderna man ser i parken. Som bryr sig inte så mycket om världen. Som går omkring i par. Verkar lyckliga. Vad är deras syfte i livet egentligen? Jo. Det ska jag tala om för dig. De är egentligen sända från Mars för att spionera på oss människor."
Detta är ett av mängden ankspel som använder sig av duck20-systemet.

Bestar i Carbasal
av Svante Landgraf
Långt borta i öster, i storfurstendömet's allra yttersta utmarker, ligger det strålande Carbasal. Det första gryningsljuset dränker stadens kupoler i gnistrande guld när portarna öppnas för karavanerna: på vagnarna bakom burarnas tunga galler skymtas väldiga, oformliga beläten, och de tjockhudade vilddjurens bröländande ljuder genom morgonluften när de med hugg och slag motvilligt drivs mot citadellet. Ty i Carbasal har Damraks orden sitt högkvarter; här uppförs de väldiga gladiatorspelen och vidunderbataljerna varje sommar, hit forslas unika bestar från världens alla hörn och här avlas det fram nya monstrositeter i dunkla kammare djupt under staden.
Andra plats: Mest fantasifullt

Bestiaria
av Greyman (Anders Carlson)
I alla tider har det funnits de som burit på starkare band till djuren än vad de flesta har. Dessa bestar har alltid försökt smälta in i samhället, eller hållit sig helt utanför det då vanliga människor helt enkelt inte skulle förstå sig på dem. Detta var problematiskt förr, och det finns legender om varulvar eller liknande, monster och djurandar i alla världsdelar. Men i dagens samhälle, med all teknologi är det oftast mycket värre. Välkommen att spela någon av dessa underliga bestar, och på samma gång en av deras än mer mystiska ledsagare.

Blå himmel
av Krister Sundelin
En gång i tiden så höll man på sin heder i krig, trots kulsprutor och pulsjets. En gång i tiden så gjorde gentlemän upp som gentlemän. En gång i tiden så var himlen fri och öppen, då mäktiga flygkryssare och flygslagskepp kämpade om herraväldet. En gång i tiden svepte alvernas flygdjur över skyarna. Följ med tillbaka till den tiden! Blå himmel - ett rollspel om flygplan och deras piloter.

	Vinnare Bästa koncept	
Andra plats: Bästa design Tredje plats: Mest fantasifullt		

Bortom Barriären

av **Gurgeh**

Världen hade varit delad i två delar så länge någon kunde minnas. Hitom barriären låg de mindre rikena. Bortom barriären fanns rushoterna: ett legendariskt folkslag med mäktiga magiker som reste över himlen i flygande skepp som de mindre rikenas folk bara kunde drömma om.

Så hände något. Rushoterna försvann, deras magiska barriär krossades och föll i havet. Kvar fanns en tom kontinent, full av rushoternas tomma städer, skatter och magiska föremål. Kapplöpningen om den nya världen har börjat.



Vinnare

Bästa text



Andra plats: Bästa regler
Andra plats: Bästa nybörjarspel
Tredje plats: Bästa spel
Tredje plats: Bästa koncept

Cytherea

av **Sereg**

Cytherea - en postapokalyptisk fantasyvärld
Cytherea är en värld konstant belyst av två blodröda solar och som i århundraden härjats av gudarnas krig – kvar finns endast staden Imbral. Belägen högst upp på en massiv högplatå är Imbral det som finns kvar av de uråldriga civilisationer som en levde och frodades i världen. Cytherea är en värld där gränsen mellan magi och vetenskap suddas ut och där de lärde arkanologerna forskar om världens svunna historia.

D12 - Rollspelet

av **Olof "Feulux" Jonasson**

Ni har läst serien. Nu kommer rollspelet där ni tar er tärnings roll, för här är inte tärningar bara någonting man använder utan det man är. Tärningens färg avgör ert yrke. Så leta upp din vackraste d12a och kasta dig in i en heroisk värld fylld av klichéer, humor och elaka fiender.

Andra plats: Mest fantasifullt

De efterlämnade

av **Aron "L337" Lander**
och **Gene "Yawgmoth" Heidling**

Och så hände det... Den Stora Smällen, Apokalypsen, Ragnarök, Domedagen, Undergången... Ett kärt barn har många namn. Den kom och när den kom drog den hela världen med sig. Kärnvapenkrig utbröt, städer ödelades på minuter, allt blev kaos. Men om inte det varit hemskt nog så kom sedan Viruset. Och med viruset så kom de Döda, groteska förvridna ting som inte ens döden kunde hålla i sitt grep.

Den heliga Graal

av **Peta**

För länge, länge sedan i myternas och sagornas tid fanns det ett land i nöd, folket svälte och kungen var döende och endast en sak kunde rädda det. Det är nu upp till dig att rädda landet, fatta din lans, förebred din ädla springare och ta del i tidernas mest farofyllda jakt. Jakten på den heliga Graal. Den heliga Graal är ett enkelt spel utan krusiduller. Perfekt att plocka fram en regnig eftermiddag eller om din polare frågar 'Du, det är med rollspel, hur funkar det egentligen?'. Allt du behöver är en kortlek och förmågan att minnas ditt namn.



Vinnare

Bästa
nybörjarspel



Vinnare

Bästa design



Tredje plats: Bästa koncept

Elementaris

av **Petabyte**

Elementaris är en fantasyvärld som spänner från vikingatid till tidig industrialism. De som är vana vid fantasy kommer att känna igen sig, samtidigt som världen har en ny, fräsch känsla.

Febris av Quadrante
Runt omkring dig ser du symbolerna komma fram i sin klarhet, i dina drömmar talar änglarna till dig. Det finns ingen entydlig sanning, inte en sanning, allt är relativt, subjektivt, världen är fiktion, det är inte på allvar. Det är få andra som förstår dig, men ni är ett par stycken nere på fiket. Du litat inte på dem, men de verkar också ha sett världens falskhet, de verkar också vara ute på självpåkallade korståg. Tiden är inne för den slutliga reningen, du har insett det, tecknen talar till dig. Ni känner ingen samhörighet, ni har inget gemensamt kall, ni känner bara igen er i varandra. Kanske du måste rensa ut dem också, kanske de vill förverka dig, du litat inte på dem, inte på någon; de verkar inte lita på dig. Men så här innan gryningstimman sitter ni och förbereder er, det är dags att agera.
Andra plats: Mest fantasifullt Tredje plats: Mest nyskapande spel Tredje plats: Bästa design

Finn mig bortom jagets teater av Arvidos
"Fröken Cecilia.. Låt mig överrätta denna vigselring. Det är med ett stort nöje som jag nu ber om er hand!" "Alltså.. Vi måste inte göra det här." "Finn mig bortom jagets teater" handlar om att gestalta de fjärran varelser som ständigt bär mask, och att berätta deras historia. Spelet bygger på att långa titlar är balla, att samberättarexperiment inte är gammalt än, att vårt jag är ett vackert men ibland förnekat ting, och på rätten att använda alla tärningar i dogmautmaningen!
Tredje plats: Mest fantasifullt

Lone Wolf and Cub av Krister Sundelin
Ogami Itto var en gång i tiden kogi kaishakunin, shoguns skarprättare. Klanen Yagyu suktade dock efter ämbetet som skarprättare, och såg till att Ogami Itto föll i onåd och beordrades att begå seppuku. Men herr Ogami beslutade sig för att söka hämnd och vägrade att lyda shoguns order. Han blev en människodemon, en dråpare som sålde sina tjänster för femhundra guldmynt. Runt om i Japan talades det om lönnmördaren med barnvagnen, Ensamvargen och valpen. Det här rollspelet handlar om ensamvargen och valpen, och de människoöden som korsas av ensamvargens väg.
 <div style="display: inline-block; vertical-align: middle; text-align: center;"> <p>Vinnare</p> <p>Bästa regler</p> </div> 
Andra plats: Bästa spel Andra plats: Bästa koncept Andra plats: Mest nyskapande spel Andra plats: Bästa text

Mahou Shoujou Kishu Apocalypse 4ever av Krister Sundelin
Den sista tiden är inne. Problemet är att den sista tiden har globaliserats, så det sista slaget kommer inte enbart att inträffa vid Armageddon, utan överallt! Som om inte det var nog så är demoner ena satans jävlar, så de kommer att fuska. Och himlens härskaror är inte heller några änglar, utom bokstavligt. Båda sidor kommer att fuska. Det är här som Apokalypsens ryttare kommer in -- deras jobb är att se till att ingen sida bryter mot reglerna. Fast de är hårt underbemannade, så har Ryttarna expanderat. De har startat en franchise-rörelse! Det enda som krävs är fyra personer med varsin häst, som har lust att axla ansvaret att hålla ordning på himlens och helvetets härskaror. I utbyte mot detta så får franchise-tagarna tillgång till coola superkrafter. Fast någon schabblade med demografin. Majoriteten av hästägande personer som vill ha superkrafter råkar vara tonårstjejer som har läst för mycket shoujou manga. Kan det bli mer katastrofalt än så?
Tredje plats: Bästa design

Memoria - Gargoyles
av Greyman - Anders Carlson och Morax - Marco Archangeli
För ett tusen år sedan; härskade vidskeplighet och svärdet. Det var en tid av mörker. Det var en värld av fruktan. Det var gargylernas tidevarv. Sten om dagen, krigare om natten. Vi förråddes av människorna vi hade svurit att beskydda. Frusna i sten av en magisk besvärjelse i tusen år. Nu, här i Manhattan, har besvärjelsen brutits och vi lever igen! Vi är nattens försvarare Vi är gargyler.

Nattdjur
av Han
När natten faller på. Individer, visar sitt rätta jag. När natten blir grå. Jaget, förblir dolt för ett tag. Allting hända... mitt ibland oss. Vampire: The Masquerade - fast med ninjor
Tredje plats: Bästa nybörjarspel

Parafra 2000
av Frans Björkstam
Någonstans sitter någon fast i en liten bit av verkligheten. Det går inte att beskriva, det går inte att uppleva, men går det att äta? Med enbart din bokhylla, några tärningar och en bunte polare upplever du fantastiska äventyr och tar begreppet "association" till nya höjder.

Playing the Pan-glarkian blues
av Walium
Varje år samlas universums bästa bluesmusiker på "Uncles Bubbas", galaxens bästa blueshak för att utbyta eländeshistorier, dricka för mycket marsiansk whisky men framförallt spela blues. Vinnare är den som först lyckas locka fram tårarna på sina medmusikers rynkiga kinder (alla bra bluesmusiker är gamla och grånade, fjunkindade ynglingar har inte den livserfarenhet som krävs för att spela bra blues). För en kväll är han bluesens härskare och kan röka och kröka som mycket som han önskar på husets räkning.

Prestigejägare
av Arvidos
Layout är för PRESTIGEJÄGARE!

Protest!		
av Gurgeh		
I Protest! får man äntligen möjlighet att spela något av högstatusyrkena domare, advokat eller åklagare; dessutom amerikanska sådana som tjänar hur mycket pengar som helst. Spelarna bygger tillsammans upp en rättegång av amerikansk modell och för den fram till ett domslut. Specialkort kan användas för att kullkasta motståndarsidans planer. Protest spelas med minst fem spelare, även om fler kan delta. En publik kan också vara bra att ha om man vill få den rätta rättegångskänslan. Och kom ihåg att skrika Protest! Det är viktigt!		
	Vinnare Bästa spel	
	Vinnare Mest nyskapande spel	
	Vinnare Mest fantasifullt	
Andra plats: Bästa koncept Tredje plats: Bästa regler Tredje plats: Bästa design Tredje plats: Bästa text		

Rollspelsjakten
av Radagast
Rollspelsjakten är rollspelet där du som spelare tar rollen som en rollspelare på väg till en helkväll med grabbarna för att spela det där nya superhäftiga ultraräfinerade rollspelet som numera finns att tillgå. Dock när ni anländer är inte allt som det ska, rollspelet är totalt försvunnit, och nu börjar således letandet och forskandet om var rollspelet har tagit vägen. Vem har stulit det? Eller är det verkligen någon som har gjort det? Har spelledaren gömt det för att använda det åt någon annan spelgrupp? Kort sagt... vart har rollspelet tagit vägen...?

Santiago
av Krister Sundelin
<p>Vem är Santiago?</p> <p>Det sägs att hans far var en komet och hans mor var en kosmisk storm. Det sägs att han är tre meter hög, med horn och orange hår. Svarte Orfeus skrev hela fyrtio verser om honom, fler än om någon annan, och som enda person nämnde Orfeus aldrig honom vid namn.</p> <p>Elva departement har som enda uppgift att fånga honom; de har överlevt de senaste tre regeringarna och kommer säkerligen att överleva ett par till. Han har det största pris på sitt huvud som någon individ någonsin har haft, och han är det givna samtalsämnet för alla prisjägare som träffas över en flaska rom. Han är Santiago. Vågar du ta upp jakten?</p>

Skådespelet
av Jonas Karlsson
<p>I Skådespelet spelar man varsin skådespelare som spelar varsin roll i en pjäs. Skådespelarna har samlats på teatern, men har precis fått veta att regissören som har manuset och nyckeln till förrådet med rekvisita har fått förhinder. I vanliga fall brukar de ögna igenom manus och sedan få rekvisitan tilldelad sig, men ikväll kommer det att bli annorlunda. Om alldeles för kort tid kommer teaterbesökarna och skådisarna måste nu snabbt få ihop en pjäs.</p> <p>Skådespelet utgår från att spelarna samarbetar, att skådespelarna är lite udda personer och att alla rollerna på scenen är i konflikt med varandra.</p> <p>Andra plats: Bästa koncept</p>

Solokärlek
av Muggas
<p>I skydd av natten rumlar de fram. Desperata och på ständig jakt efter lycka dövar de sina sinnen med rusdrycker. Ju mer uppblandat lösningsmedel de intar, desto säkrare blir de på att det är nu det kommer att ske. Inom kort hittar de den stora kärleken, livskamraten som kommer att göra dem lyckliga för resten av livet. Och om så inte är fallet så kanske en snygg tjej hakar på dem hem efter stängningsdags för ett mer tillfälligt umgänge. De har misslyckats så många gånger förr och svurit över sin dumhet dagen efter. Nästa gång blir det annorlunda, tänker de alltid. Nästa helg är det vår tur. Är du en av dom?</p> <p>"Solokärlek" är ett solorollspelsdogmabidrag där du som ensam rollspelare gestaltar en manlig karaktär som är övertygad om att han en dag kommer att träffa den stora kärleken i utesvängen. Soloäventyret tar dig till systemet och förfesten, för att slutligen testa ditt marknadsvärde på ett uteställe. Kommer du att lyckas hitta din flicka, eller blir du blåst som vanligt? Det är det upp till dig att avgöra...</p>

South Park
av Mörker
<p>"Samtliga karaktärer och händelser i detta rollspel - även de baserade på verkliga människor är helt och hållet uppdiktade. Alla kändisröster är imiterade... dåligt. Det följande rollspelet innehåller ovårdat språk och borde med tanke på dess innehåll inte spelas av NÅGON!"</p> <p>Så börjar South Part RPG, rollspelet baserat på den TV-serie som ingen lyckats undgå och än mindre hålla sig ifrån. Stunden är kommen att iklä sig rollerna som invånare i den lilla bergsbyn där såväl lugn som logik lyser med sin frånvaro. De galna upptägen tar sin början här, vi önskar er mycket nöje!</p>

Storebror
av Jonas Karlsson
<p>Att vara med i Storebror är det självklara första steget mot kändisfester, en musikkarriär och att bli programledare för ett spelprogram med sändningstid på eftermiddagar. Tillsammans med andra deltagare kommer du att bo i ett hus fyllt av tv-kameror som bevakar allt du gör. Ditt mål är att vinna publikens gunst genom att synas och höras mest med galna upptåg och vilda utspel. Kommer du att bli den som är sist kvar i storebrorhuset?</p>

Tempora
av Jonas Karlsson
<p>I början av det tjugonde århundradet lyckades en excentrisk uppfinnare skapa en maskin som förflyttade honom bakåt i tiden. Dagen innan sin stora upptäckt lanserade han resultatet för en förvånad samling vetenskapsmän. Företaget Spacetime trädde fram, pensionerade uppfinnaren på en söderhavsö och tog över tidsmaskinen. De började ta emot beställningar från människor som ville förändra sin nuvarande situation, och ta betalt för att skicka tidsagenter bakåt i tiden.</p> <p>I Tempora spelar man agenter med uppdrag att förändra tiden, med ständig risk för oväntade konsekvenser och fruktade paradoxer.</p>
Andra plats: Bästa koncept

Zonkpop Lite
av Morgoth
<p>Zonkpop Light är inget rollspel. Det är pulsen inom oss alla. Det är vår nya moral. Vårt nya kollektivmedvetande. Du spelar inte ett rollspel. Zonkpop Light är på riktigt. Allt som händer när du och dina vänner spelar Zonkpop Light är baserat på verkliga händelser. Välkommen till framtiden.</p> <p>Året är 2031, men frånvaron av laserpistoler, svävande bilar och robotar är anmärkningsvärd. Gatorna i Stockholm, eller Dallas, eller Belgrad, ser ganska precis ut som de gjorde i början av millenniet. Några fler sprickor, lite mer skräp.</p> <p>Men saker har förändrats. Människorna är annorlunda. De styrs av andra lagar. De styrs av zonkpoppen.</p>

Tärningarna protesterar (--)
av Radagast
<p>Tärningarna gör uppror, nu skall vi elaka människor få sota för alla våra synder, alla former av misshandel av tärningar skall få ett slut. Tärningarna står inte längre ut med dessa förhållanden av ständig smärta och rädsla i sitt förhållande till sin ägare. Nu skall det bli ändring, tärningsupprorert är nära förestående. Hinner mänskligheten vakna till innan det är försent, ett hotande tärningskrig är i farozonen...</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.

Det är förbjudet att mångfaldiga innehållet för annat än privat bruk, helt eller delvis, utan författarnas medgivande om inte annat anges. Dock har www.rollspel.nu tillstånd att publicera detta spelkompendium på sin website.

2005 - ett nufidensrollspel av Anders Lindholm

Kom ihåg gårdagen. Dröm om imorgon. Lev idag. Välkommen till 2005 - ett nutidsrollspel som utspelar sig i en fullständigt normal värld, fri från alver, cybernetik och andra realistiska fantasiföremål, där en grupp bestående av två till fem personer får möjlighet att bege sig ut på helt normala vardagsäventyr.

Stämning och miljöer

Läs tidningar, kolla på nyheterna på tv eller kika ut genom fönstret. Spelets värld är som vår vardag - USA agerar världspolis och slaktar oskyldiga människor i jakten på terrorister. I världens fattigare delar svälter tusentals personer ihjäl varje dag medan de flesta som har det bättre ställt inte bryr sig.

Använda förkortningar

Följande förkortningar används i reglerna.
FV = Färdighetsvärde, hur väl rollpersonen kan utföra en viss uppgift.

GE = Grundegenskap, en färdighet som tränas upp under hela rollpersonens livstid och används som grund i olika färdigheter.
PE = Personlighetsegenskap, värden som används som riktlinjer för hur spelaren bör agera när han spelar som rollpersonen.

RP = Rollperson, spelarens alter ego i den värld som spelledaren beskriver, motsvaras av ett rollformulär med värden och statistik.

SK = Rad i skadetabellen som används.
SL = Spelledaren, vilken agerar spelmotor, gud, berättare. Han berättar vad som sker och kontrollerar alla spelledarpersoner.

SLP = Spelledarperson, en karaktär som inte kontrolleras av en spelare utan av SL.
SV = Svårighetsvärde, när en RP eller en SLP använder en färdighet fastställer SL ett värde mellan 3 och 20 för hur svårt det är att utföra detta. De måste slå över detta med FV+1T för att lyckas utföra uppgiften.

T = En vanlig sexsidig tärning, sidantalet skrivs ej ut då T6 är det enda som används.

Rollpersonen

Innan spelet kan ta sin början måste varje spelare ha en rollperson. Leta fram ett tomt formulär (vilket finns bifogat för utskrift efter reglerna), sedan är det bara att sätta igång.

Information såsom ålder, kön, utseende, namn och bakgrundsberättelse bestäms fritt av spelaren tillsammans med SL. De enda restriktionerna utöver detta är att de inte får vara orealistiska. Exempelvis kan inte RP vara 150 år gammal eller heta någonting som inte skulle godkännas i verkligheten.

Rollpersonens längd bestäms av följande tabell, slå 1T+FYS och läs av resultatet. Dra bort -2 för kvinnliga RP, då de är lite kortare.

2-4	Dvärg	90 - 135 cm
5-6	Kort	135 - 165 cm
7-8	Medellång	165 - 185 cm
9-10	Lång	185 - 200 cm
11+	Jättelång	200 - 220 cm

Rollpersonens vikt och kroppsbyggnad bestäms av följande tabell, slå 1T och läs av resultatet. Dra bort 3*FYS kg från kvinnliga RP:s vikt, då de har annan kroppsbyggnad.

1	Anorektisk	20 + 3T + FYS kg
2	Smal	45 + 3T + FYS kg
3	Normal	65 + 3T + FYS kg
4	Kraftig	85 + 3T + FYS kg
5	Mullig	95 + 4T + FYS kg
6	Tjock	135 + 5T + FYS kg

Rörelseförmågan är den maximala sträcka som rollpersonen kan förflytta sig under en stridsrunda och sätts till 3*FYS + 1T meter. Värdet kan minska av om rollpersonen bär för mycket packning, är skadad eller är trött.

Packningsvikten är hur mycket utrustning, vapen, kläder och skydd i kg som RP kan bära med sig. Värdet sätts ursprungligen till 3*FYS kg. Om rollpersonen bär mer än detta kan vissa FV:n sänkas och rörelseförmågan minska, hur mycket avgörs av spelledaren.

Rollpersonens ekonomi

Hur mycket pengar rollpersonen får starta med avgörs genom att man slår 1T+Int och läser av resultatet i tabellen. Intelligentia och välutbildade personer får oftast bättre jobb och har därför kunnat tjäna mer pengar. Om RP har ett jobb eller inte får SL avgöra.

2-4

Skuld satt, 500 kr i kontanter, skuld på 1T*10000 kr, bor på gatan. Betalningsanmärkning.

5-6

Fattig, 1000 kr i kontanter

7-8

Normal, 2500 kr i kontanter

9-10

Förmögen, 5000 kr i kontanter, en lägenhet med 1T rum.

11+

Rik, 10000 kr i kontanter och en lägenhet med 1T rum samt en del aktier och värdepapper.

Färdigheter

Som grund får rollpersonen samma värde i färdigheterna som den grundegenskap som de baseras på, så en RP som har 4 i FYS får 4 som grund i Akrobatik och Slagsmål. Att det finns två rutor för varje GE beror på att vissa av dessa kan höjas tillfälligt. Det ursprungliga GE-värdet skrivs i den vänstra rutan, medan höger ruta är modifierat värde (exempelvis +1 i SIN om RP hör dåligt och bär hörapparat). De värden som alla FV:n baseras på är de modifierade värdena.

Färdigheter som inte nämns placeras under den GE som är mest passande. Exempelvis baseras Sport på FYS och skrivs ut på en tom rad under detta om RP vill höja värdet. Följande höjningar placeras ut valfritt men 1. Högst en höjning för varje färdighet görs, så man kan exempelvis inte höja ett visst FV med 3 och därefter höja det igen med 2. 2. Inga FV:n får överstiga 10 efter höjning. +5 i ett enda FV, +4 i två FV:n, +3 i tre FV:n, +2 i fyra FV:n och +1 i fem FV:n.

Om man exempelvis har 4 i Karisma och väljer att höja Argumentera med 3, så får man FV 7 i detta.

Utrustning och vapen

Spelledaren får avgöra om spelarna har rätt att köpa vapen eller utrustning innan spelets början. Tänk på att de flesta vapen kräver licenser, och dessutom får de inte bäras på allmänna platser. Dessutom: Hur realistiskt är det att rollpersonen har en AK-47:a som ligger och skräpar i en garderob, såvida han inte bor i Ryssland, Irak eller Afghanistan? Utrustning kostar lika mycket som idag, och vanerar stort beroende på vem man handlar av, medan olagliga vapen kan kosta 5000-50000 kronor, beroende på typ och säljare.

Svårighetslag

När spelarna eller spelledarpersoner ska utföra olika uppgifter fastställer SL först ett svårighetsvärde, SV. Detta varierar mellan 3 och 20 och står för hur lätt det är att utföra uppgiften, med modifierationer, exempelvis en ökning av SV om en skadad RP försöker utföra någonting som kräver god hälsa.

Spelaren slår därefter 1T+5V för färdigheten i fråga. Om resultatet av slaget blir högre än SV så lyckas det, om det blir lägre så misslyckas det. Det finns även specialfall – ifall RP skulle misslyckas och tämlingen ger 1, så tumlar han (i så fall är det upp till SL att avgöra vad som sker, exempelvis kan RP snubbla eller skjuta en vän). Om SV och färdighetslaget är lika är handlingen delvis lyckad, exempelvis kan RP träffa sitt mål men attacken ger mindre skada än normalt. En RP med FV 5 i Akrobatik försöker klättra över ett staket. SL sätter svårigheten till 7 och slaget ger 5+3=8, så rollpersonen lyckas med detta.

SV	Nivå	Exempel, akrobatik
5	Lätt	RP hoppar 2 meter.
9	Normalt	RP hoppar 5 meter.
12	Svårt	RP hoppar 7 meter.
15	Omöjligt	RP hoppar 9 meter.
+7	Svårare	...med en stukad fot.

Stridsrunder

När det drar ihop sig till strid eller vid andra tillfällen när flera RP eller SLP vill agera samtidigt delas spelet in i stridsrunder, vilka motsvarar omkring 2-3 sekunder verklig tid. Först slås 1T+SIN för samtliga inblandade personer för att avgöra i vilken ordning de får agera. Spelledaren kan även lägga till eller dra ifrån vriden från detta, exempelvis kan en RP som är trött få -2 på sitt slag. Ifall två personer får samma värde innebär det att de agerar samtidigt. Några av de saker som kan utföras under en stridsrunda är:

- Omladdning av ett vapen (1-flera SR)
- Skjuta ett skott med ett vapen (1 SR)
- Avfira en skottsälva/automateld (1 SR)
- Använda ett nästridsvapen (1 SR, men man kan även förflytta sig ett par meter)
- Förflytta sig rörelseförmågan meter.
- Använda färdigheter (1-flera SR, SL avgör. Exempelvis kan det ta tid att lägga förband)

Skada och död

"Life is pleasant. Death is peaceful. It's the transition that's troublesome." – Isaac Asimov

Om rollpersonen tar fysisk skada minskar vanligtvis hans KP med ett eller flera steg. Vid 2p blir han medvetlös och vid 0p dör han. Kraftiga blodningar som inte förbinds snabbt kan leda till att KP fortsätter minska, även efter att skadan redan har tillfogats. Alla vapen och attacker har en viss skadenivå, SK. Detta är raden i tabellen nedan. Kolumnen fäs genom att spelledaren slår 1T. Vid träff i huvudet läggs 1T till SK.

Skador kan ha fler effekter än enbart att KP förloras, exempelvis kan en RP som blir skjuten i foten ramla omkull och få rörelseförmågan sänkt. Spelledaren avgör detta. Allvarigare skador (3p eller mer) kan även ge bestående men om personen överlever. En person blir träffad i beret av ett pistolskott med SK 7. SL slår 4 med 1T, så skadan blir 2p.

SK	-1-	-2-	-3-	-4-	-5-	-6-
1	0p	0p	0p	0p	1p	1p
2	0p	0p	0p	1p	1p	1p
3	0p	0p	1p	1p	1p	2p
4	0p	0p	1p	1p	2p	2p
5	0p	1p	1p	1p	2p	3p
6	0p	1p	1p	2p	2p	3p
7	1p	1p	1p	2p	3p	4p
8	1p	1p	2p	3p	4p	5p
9	1p	1p	2p	3p	5p	6p
10	1p	2p	2p	4p	6p	7p
11	1p	2p	3p	4p	6p	8p
12	1p	2p	3p	5p	7p	9p
13	2p	2p	4p	6p	8p	9p
14	2p	2p	4p	7p	9p	9p
15	2p	3p	6p	9p	9p	9p

Psykisk skada

"There are worse things in life than death. Have you ever spent an evening with an insurance salesman?" – Woody Allen

När rollpersonen tar psykisk skada förlorar han PP på samma sätt som han förlorar KP vid fysisk skada. Om PP när 2 blir RP ett nervöst vrak och vid 0p dör han av skräck. Rad i skadetabellen beror på skräckfaktor.

Man kan inte undvika psykisk skada med någon särskild färdighet, utan enbart om man oavsiktligt råkar missa skräckkällan.

Psykisk skada slås om för varje ny stridsrunda som RP utsätts för skräckmomentet, men ger -3 i SK för varje gång så sker. Om SK när 0 är RP van vid skräckkällan och inga fler slag behövs slås. Han kan även fly från skräckkällan eller förbereda sig om han vet att och var skräckmomentet förekommer. Rollpersonen snarar över ett förtruttat lik, vilket ger SK7 psykisk skada. SL slår 5, och RP förlorar 3PP. Han fastnar även med byxorerna i en spik och kommer inte loss. Nästa SR ger liket SK4 psykisk skada och spelledaren slår 3, så RP förlorar ytterligare ett PP. Därefter lyckas han ta sig loss och springer skräckslagen ut ur rummet, så inga mer skräckslag slås för tillfället. Totalt förlorades 4PP.

- SK Exempel på skräckmoment**
- En rollperson med klausrofobi råkar fastna i en hiss.
 - En klausrofobisk RP fastnar ensam i en hiss på en öde plats.
 - RP hittar ett illa tilltygat lik.
 - RP hittar en massgrav och känner även igen en vän i den.
 - En RP med klausrofobi och hydrofobi blir ensam instängd i en hiss på en ödslig plats. Han råkar förföra en vattenledning så att hissen fylls med vatten och när han öppnar luckan för att klättra ut faller ett lik, som han känner igen som en vän, ner på honom.

Vapen och attacker

Vapnen som nämns i reglerna är standardversioner. Exempelvis är det ingen skillnad mellan en M16A1 och en M16A2 mer än detaljer, så endast statistik för M16 nämns. Nästridsvapen har ett statiskt svårighetsvärde för att hanteras korrekt, vilket ökar om man siktar på en specifik kroppsdel (t.ex. SV +3 för huvud). Om RP inte uppger att han siktar på en viss kroppsdel slås ett slag i träfftabellen för att avgöra var attacken träffar. SV för att träffa med ett skjutvapen ökar beroende på avstånd och räckvidd. För hagelgevär avtar SK med 1 / var 5:e m.

T	Träffområde
1	Målets huvud
2	Målets mage
3	Målets bröst
4	Ett av målets ben, över knäet
5	Ett av målets ben, knäna och nedåt
6	En av målets armar
SV	Avstånd till målet, skjutvapen
5	0-5 meter
7	5-RV meter
9	RV - RV*2 meter
12	RV*2 – RV*3 meter
15	RV*3 – RV*5 meter

Om RP väljer att undvika en attack slås ett slag för detta utan att någon handling krävs, direkt efter attacken. SV att undvika avgörs av SL, baserat på hur väl attacken lyckas. Vissa vapen kan skjuta automateld, vilket innebär att maximalt Salva skott/SR avfyras. Färdighetslaget måste lyckas för att några av skotten ska träffa. Hur stor andel av dem som gör det bestäms av att SL slår 1T, varje tämningsppik motsvarar 1/6 av skotten, avrundat uppåt. F nedan är färdighet som används, tex. P=Pistol.

Vapentyp	F	SK	Mag	Salva	RV
Revolver	P	4	6	-	8
.38 Pistol	P	5	7	-	9
.45 Pistol	P	7	15	-	10
9mm Uzi	P	6	32	9	11
12g Hagel	G	10	2	-	8
Luftgevär	G	3	1	-	15
M16	G	8	30	10	25
AK-74	G	6	30	8	20
PSG	G	14	5	-	40
M60	G	10	150	13	25
Minigun	G	12	600	25	30
Vapentyp / Attack	F	SK	F	SK	SV
Slag	S	2	S	2	5
Spark	S	3	S	3	8
Kniv	N	3	N	3	7
Samurajsvärd	N	7	N	7	11

Namn					Spelare		
Ålder		Kön		Vikt		Längd	
	BESKRIVNING			PERSONLIGHET			
				Aggressivitet			
				Heder			
				Karma			
				Lugn			
				Religiös tro			
				Våghalsighet			
FYS				PRE			
Akrobatik				Fingerfärdighet			
Kasta och lyfta				Gevär			
Närstridsvapen				Gömma sig			
Simma och dyka				Pistoler			
Slagsmål				Smyga			
SIN				SIN			
Datorer				Datorer			
Hasardspel				Hasardspel			
Sprängteknik				Sprängteknik			
Undvika & parera				Undvika & parera			
Uppmärksamhet				Uppmärksamhet			
INT				MEK			
Första hjälpen				Bil och båt			
Samhällskunskap				Flygfordon			
Sjukvård				Tunga fordon			
Språk				Tvåhjuliga fordon			
Vetenskap				Reparera			
				KAR			
				Argumentera			
				Bluffa och syna			
				Konst och kultur			
				Musik och dans			
				Skådespeleri			

Namn					Spelare		
Ålder		Kön		Vikt		Längd	
	BESKRIVNING			PERSONLIGHET			
				Aggressivitet			
				Heder			
				Karma			
				Lugn			
				Religiös tro			
				Våghalsighet			
FYS				PRE			
Akrobatik				Fingerfärdighet			
Kasta och lyfta				Gevär			
Närstridsvapen				Gömma sig			
Simma och dyka				Pistoler			
Slagsmål				Smyga			
SIN				SIN			
Datorer				Datorer			
Hasardspel				Hasardspel			
Sprängteknik				Sprängteknik			
Undvika & parera				Undvika & parera			
Uppmärksamhet				Uppmärksamhet			
INT				MEK			
Första hjälpen				Bil och båt			
Samhällskunskap				Flygfordon			
Sjukvård				Tunga fordon			
Språk				Tvåhjuliga fordon			
Vetenskap				Reparera			
				KAR			
				Argumentera			
				Bluffa och syna			
				Konst och kultur			
				Musik och dans			
				Skådespeleri			

Namn					Spelare		
Ålder		Kön		Vikt		Längd	
	BESKRIVNING			PERSONLIGHET			
				Aggressivitet			
				Heder			
				Karma			
				Lugn			
				Religiös tro			
				Våghalsighet			
FYS				PRE			
Akrobatik				Fingerfärdighet			
Kasta och lyfta				Gevär			
Närstridsvapen				Gömma sig			
Simma och dyka				Pistoler			
Slagsmål				Smyga			
SIN				SIN			
Datorer				Datorer			
Hasardspel				Hasardspel			
Sprängteknik				Sprängteknik			
Undvika & parera				Undvika & parera			
Uppmärksamhet				Uppmärksamhet			
INT				MEK			
Första hjälpen				Bil och båt			
Samhällskunskap				Flygfordon			
Sjukvård				Tunga fordon			
Språk				Tvåhjuliga fordon			
Vetenskap				Reparera			
				KAR			
				Argumentera			
				Bluffa och syna			
				Konst och kultur			
				Musik och dans			
				Skådespeleri			

Namn					Spelare		
Ålder		Kön		Vikt		Längd	
	BESKRIVNING			PERSONLIGHET			
				Aggressivitet			
				Heder			
				Karma			
				Lugn			
				Religiös tro			
				Våghalsighet			
FYS				PRE			
Akrobatik				Fingerfärdighet			
Kasta och lyfta				Gevär			
Närstridsvapen				Gömma sig			
Simma och dyka				Pistoler			
Slagsmål				Smyga			
SIN				SIN			
Datorer				Datorer			
Hasardspel				Hasardspel			
Sprängteknik				Sprängteknik			
Undvika & parera				Undvika & parera			
Uppmärksamhet				Uppmärksamhet			
INT				MEK			
Första hjälpen				Bil och båt			
Samhällskunskap				Flygfordon			
Sjukvård				Tunga fordon			
Språk				Tvåhjuliga fordon			
Vetenskap				Reparera			
				KAR			
				Argumentera			
				Bluffa och syna			
				Konst och kultur			
				Musik och dans			
				Skådespeleri			

Ankorna i parken

“Ni vet alla dem där änderna man ser i parken. De som går omkring. Som bryr sig inte så mycket om världen. Som ibland blir matad av någon gammal gumma eller gubbe som inte har allt för mycket tid i världen att spendera sin menlösa tid på. Eller de som ibland blir mat för grannens katt... eller uteliggaren.

Ni vet alla de där ankorna som går omkring i par. Verkar lyckliga. Har hittat sin egen livkamrat och är nöjd över det. Ingen stress i livet. Det är bara att gå omkring och kanske ibland akta sig lite för människorna. Det är nästan som om de lever i sin egen lilla värld. Vad gör de egentligen? Vad är det som driver de framåt i livet? Vad är det som verkligen gör att de vill leva?

Jo. Det ska jag tala om för dig. De är egentligen sända från Mars för att spionera på oss människor. Kartlägga vår infrastruktur och uppskatta vår potential för motstånd. En del i den Första vågen för att underminera vår trovärdighet mot ankorna och ändernas fara för det mänskliga samhället.”

Studenten singlar iväg fmpen mot en av ankorna och reste sig från parkbänken. “Heh. Vilka fäniga idéer jag kommer med.” Han vände sig mot sina övriga kamrater. “Ska vi dra?” De två andra reste sig och de vandrade iväg medan killen fantasifullt fortsatte berätta för de andra varför ankorna är i par. “Jo, det är för att ankorna har kommit fram till att agentpar är det mest givande för spioneri, så de har synkat sina hjärnor så att de numera delar varandras medvetande.” Hans egna tankar och ord föll i glömska men det fanns andra som mindes. Det fanns andra vid den plats hans fimp landade, som kastade ondskefulla blickar efter honom.

Det är natt i studentens lägenhet och han har gått och lagt sig. Nattpampen i rummet kastar ett vagt sken över hela rummet i den lilla ettan. “VA?! Aaaah!! Vad är det här?!” Han stirrar öga mot öga mot en anka som står på hans bröstorg. “Du vet för mycket”, väser ankan hotfullt fram. Ankan tar ett hotfullt steg i riktning mot studentens ansikte när den lig-gande upptäcker rörelser från andra ankor i lägenheten. “Jag drömmer!”, säger killen med en förskräckt röst. “Det här är inte sant. Aaaah! Bort!” Ankans ögon glimmar i nattpampens sken och dess näbb förvrids i ett grin. En ung mans skrik. “Aaaaaaaaaaaaaahhhh!”

En ung mans skrik... som dör ut i natten.

Ett första uppdrag

Vildänder!

Vi får försöka hämta oss från förlusten från det förra uppdraget när alla medlemmarna i truppen Näbbjägarna omkom i en tragisk olycka när de försökte köra en av Vägverkets vägvältar genom skyltfönstret på Hennes & Mauritz.

Denna gång ska vi bryta oss in på Hennes & Mauritz istället och försöka utlösa brandlarmet. Här till höger så kan ni se ett flygfoto taget på byggnaden. Det.. eeeeh. Ja. Hrm. Kanske inte är till så stor hjälp men det ligger ett stort jobb bakom det hela så ni får vara tacksamma för den hjälp som ni får! Jag menar. Det krävdes mycket arbete för ankenerna att först stjäla kameran, sedan släpa med sig den stora mojängen upp i luften och slutligen bryta sig in i en framkallningsbutik för

Tja. Vad kan jag säga? Det här är väl inte precis en idé jag har ruvat på länge. Hehe. Det är väl mest en sak jag har kläckt ur mig precis nu. Försök förstå konceptet. Ankor och änders. Sända från rymden. Alla ankor meddelar varandra telepatiskt men meddelandena går via ljudvågor så även de enklaste ljud (snatter) kan användas för att skicka meddelanden. Alla ankor kan tala det språk som är huvudspråket i det land de befinner sig. Två av fågeldjuren delar sinne, vilket utgör ett ankenpar, vilket spelaren spelar. Detta innebär att en spelare spelar två rollpersoner. En manlig och en kvinnlig. Normala dagar tillbringas alla ankenpar med att samla föda i parken men också samla information från alla samtal som människorna för där.

För att testa människornas förmåga att hantera katastrofer så ordnar de fjäderklädda kräken små olyckor i människornas samhälle. Det kan vara allt från att stänga av en hel stads belysning, sabotera alla bussar i staden till ännu större attentat. Norrköpings vattenledning, som brast vintern 2004, var ett verk utfört utav varelserna från rymden. För exempel på större händelser; Vem har glömt den Boeing som kraschade på grund utav att flyttfåglar flugit in i jetmotorerna? En ärofylldt utfört uppdrag av de som offrade sitt liv för denna sak. Vem minns inte Tjernolbyl? Vem minns inte terroristdådet mot Empire State Building? Ankorna i parken snattrar sig fortfarande harmynta åt det dådet. En sådan våldsam och långvarig reaktion av människorna hade de inte förväntat sig.

Som spelledare kan du skicka ut rollpersonerna på olika uppdrag där de ska sabotera för människorna. Med fördel i din egen stad, eller den som ligger närmast dig. I regel så behåller inte ankorna några föremål som de tar eller använder under ett uppdrag. Föremålen brukar bli dumpade i vattnet i närheten. Har du inte sett alla gamla cyklar och metallföremål som ligger i vattnet i städer? Eller i parken, där de kan bli funna och spårade till människor som blir ditsatta för attentaten. För inspiration till uppdrag, gå runt i staden och kika på lite byggnader eller titta i vattnet om det finns något där som ankorna kan ha dumpat.

att framkalla bilderna. Dessutom så var manualen till kameran på tyska. Det tog ett tag att flyga till våra tyska bundsförvänter för en översättning.

Ni tar er in via ventilationstrummorna på taket och tar er ner till den femte våningen. Där ska ni tränga er in i larmcentralen för att avaktivera alla kameror. Därefter försöker ni på något sätt utlösa brandlarmet. Det är få ord för en sådan svår uppgift men jag vet att ni kommer klara av den.

Må lyckan vara med er.

Flyg i frid!

Vildänder, ut.

Flygfoto över Hennes & Mauritz



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
- * Avståndsattack
- * Förflyttning
- * Skyddsvärde
- * Hälsa
- * 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.



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. Bli 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

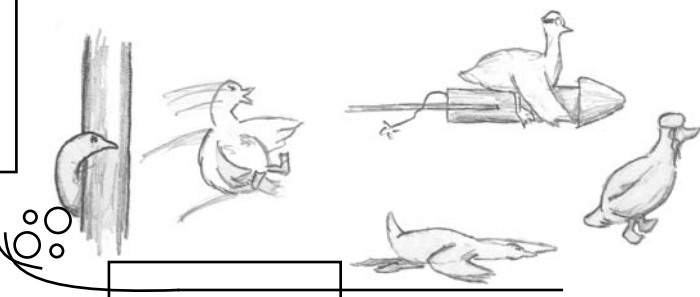
Alla handlingar som utförs har ett Handlingsvärde som adderas till karaktärens Aktuella Handlingsnivå. Det är alltid den anka som har den lägsta Aktuella Handlingsnivån som agerar och kan utföra en handling, om flera ankor har samma nivå sker dessas handlingar samtidigt. Vid attacker används alltid det 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 får 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 tabell:

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



Rickard Elimää - Värld
Olle Johansson - System
Stoffe Wiker - Logotyp

Bestar i Carbasal

SVANTE LANDGRAF

Långt borta i öster, i storfurstendömet allra yttersta utmarker, ligger det strålände Carbasal. Det första gryningsljuset dränker stadens kupoler i gnistrande guld när portarna öppnas för karavanerna: på vagnarna bakom burarnas tunga galler skymtas väldiga, oformliga beläten, och de tjockhudade vilddjurens bröländande ljuder genom morgonluften när de med hugg och slag motvilligt drivs mot citadellet. Ty i Carbasal har Damraks orden sitt högkvarter; här uppförs de väldiga gladiatorspelen och vidunderbatalerna varje sommar, hit försas unika bestar från världens alla hörn och här avlas det fram nya monstrositeter i dunkla kammare djupt under staden. I en forntid som sedan länge förlorats i historiens dimmor instiftades orden för att förse kejsarens arméer med stridsbestar, och fortfarande är man nominellt underställd storfurstens härsmakt och dess behov. Fast storfurstendömet har inte varit i krig på länge nu, och Damrakorden sjunker alltmer ned i stagnation och gamla ceremonier. Den mesta mödan läggs på jakten efter det perfekta vidunderet, sökandet efter en varelse som ska väcka bävan och ge äran att få sitt namn inhugget i Bestmästarnas sal, i citadellets hjärta.

SKAPA ROLLPERSONER

Man spelar alltså damrakkridare som färdas land och rike runt på jakt efter skygga vidunder, eller söker korsa fram nya monster i laboratorier och avelskammare. Däremellan ägnar man sig åt socialt ränkspel när man strävar efter att knyta kontakter med storfurstens sändebud och avancera inom orden. (I dessa dagar av innovativa rollspelsformer av de mest skiftande slag kanske det är på sin plats att påpeka att detta spel är till för en spelledare och ett varierande antal spelare.) Rollpersonens egenskaper är ofta mindre viktiga än vilka monster hon har tränat upp och avlat fram, så tyngdpunkten i reglerna ligger på bestarna. Några värden för rollpersonerna behövs dock: Världsvana (stridskonst, vildmarksvana, kunskaper om yttrevärlden utanför Carbasals sandstensmurar), Lärdom (akademisk kunskap, främst om bestar, hur man bedriver avel och tränar stridsbestar på bästa sätt), Kontakter (förmågan att genom list och intriger charma de överordnade och utomstående sändebud) och Rikedom (att använda för att få tillgång till högkvalitativ utrustning när det gäller träning och avel, eller för att köpa sällsynta bestar). Man sätter värden på sin rollperson genom att fördela värdena 5, 4, 3 och 2 på de fyra egenskaperna. All konflikt hantering på rollpersonnivå är konfliktresolution, dvs. man slår ett slag för att avgöra vem som vinner konflikten istället för att avgöra vem som vinner en viss handling. Strid hanteras alltså som ett motståndsslag, Världsvana mot Världsvana, där vinnaren får avgöra vad som sker med förloraren. Slagen sker genom att man slår 1T6 och lyckas om man kommer under sitt värde; slagets resultat är effekten, och motståndssituationer avgörs genom att högst effekt vinner.

SKAPA BESTAR

Varje rollperson börjar spelet som lärling, med en best, och kan skaffa fler under spelets gång. Dock förhindrar ordens regler att någon ansvarar för mer än tre bestar samtidigt, så om man skaffar sig en fjärde måste man överlåta någon av de andra åt orden.

Bestarna beskrivs av ett antal attribut (som grundform, hud, temperament eller vapen) som sedan ger värden på ett antal egenskaper: Vildblod (aggressivitet, vildsinthet), Råkraft (hur mycket skada som utdelas i strid, baserat på styrka och vapen), Kvickhet (snabbhet och reflexer) och Pansar (stryktålighet). För att skapa sin första best har man 17 poäng att köpa attribut för (summan kan naturligtvis ändras om man vill ha särskilt kompetenta eller svaga bestar från början, men kan tjäna som någon sorts riktlinje till att börja med), men i fortsättningen måste man avla fram eller fånga in nya bestar. Poängsumman kan användas som ett mått på hur ädel besten är och hur mycket status den ger, något som är viktigt när det gäller att stiga i graderna och nå mästarvärdighet inom orden.

Alla attribut hämtas ur tabellerna på nästa sida. Det första man bör göra är att välja vilken ättelinje besten ska tillhöra. Ödlor är slöa riddjur som lever i stenöknen kring Carbasal. Där lever även ökenfåglarna, som får representera de markbundna fåglarnas ättelinje. Hjortar av väldiga, långhåriga hornbestar drivs som boskap över slätterna i Egeria och Betelsior. Springare är samlingsnamnet för bestar som härstammar från snabba gräsätare, som urålgar och vindhästar. De krumma och apliknande gargoylerna har tjänat som stridsbestar och slavar i storfurstendömet sedan urminnes tider. Insekternas ättelinje är ovanlig numera, för de flesta jätteinsekterna dog ut för tusentals år sedan: de hörde inte hemma här i Terone, utan kom långt bortifrån. Jägarnas ättelinje innefattar allehanda sorters rovdjur, som silverlejon och sabelbjörnar. Svampmonstren skapades i laboratorier i forntiden, som naturvilda kombinationer av växter och djur. Älvbestarna är gripar, enhörningar och annat som härstammar från Älvalandet. Ormarna slingrar vanligtvis omkring i djunglerna långt nere i sydost, och av deras ättelinje är det oftast jättemaskar man ser på Carbasals breddgrader. Drömbestar, slutligen, har infångats i drömvärlden på den tiden folk visste hur man skulle ta sig dit.

Nästa steg är att bestämma vilken sorts skinn besten ska ha. I fortsättningen, om inget annat står så anses tabellposterna vara självförklarande; endast specialregler tas upp.

När det gäller temperament så innebär Blodtörstig att Råkraft ökar med 2 i strid efter att motståndaren har blivit skadad. Både Otämjbar och Galen gör att man inte kan nå högre Kontroll än 1 (se Träning nedan), men Galen ger en bonustärning vid strid. Raddhågsen ger -1 på Råkraft och -1 på Vildblod om motståndaren har minst 3 i Vildblod. Slug ger +1 på Kontroll.

Övriga attribut: Frätande blod gör att motståndaren får en skada när denna best skadas. Giftig gör att motståndaren får en skada varje runda efter att besten fått in en träff. Diffus innebär att besten är svår att träffa: detta kräver ättelinjen Älvbest eller Drömbest, och innebär att besten får en extra chans att undvika varje attack om han slår 5-6 på 1T6. Stenhjärta gör att besten inte påverkas av skador förrän den dör. Fenixblod gör att besten läker en skada varje runda. Dödat tack gör att besten får utföra en sista attack när han får dödlig skada. Parasit innebär att besten i själva verket är en bortomvärldslig mask som lever i ett värd djur; om värden dör kan masken överföras till en ny, som då får samma egenskaper som den gamla. Steril

innebär att besten inte kan vara med om avel. Skräckinjagande innebär att motståndare med mindre än 3 i Vildblod får -2 på Råkraft. Till skillnad från övriga attribut kan man ha flera olika övriga egenskaper.

Mekaniska modifieringar förs inte vidare genom avel. De kan bara skaffas under spelets gång, och kostar Rikedom istället för poäng. Lydnadskretsar innebär att Kontroll alltid är 6.

Slutligen kan besten klassificeras som härskarbest, om den uppfyller vissa krav. Då ökas vissa egenskaper, samt poängsumman. Observera att det inte kostar några poäng att bli en härskarbest (och det går nog inte så lätt att få en sådan från början, heller) utan bonusen poängsumman används bara för att mäta den ökade prestige som en härskarbest medför. De olika sorternas härskarbestar är Häxblod (kräver Älvblod, Vildblod ≥ 4 och Kvickhet ≥ 4 , ger Råkraft +2, Kvickhet +1 och +3 poäng), Krigsbest (kräver två mekaniska modifieringar samt Kvickhet + Råkraft ≥ 9 , ger Kvickhet +1, Pansar +1 och +3 poäng) och Drakättling (kräver Stenhjärta och Vildblod + Råkraft + Kvickhet + Pansar ≥ 16 , ger Kvickhet +2, Pansar +1 och +4 poäng).

Det kan hända att någon av egenskaperna blir 0 eller negativ när man summerar attributen. Om Vildblod eller Kvickhet blir negativ räknas egenskapen som 0 istället. Alla slag för egenskapen misslyckas då automatiskt, och man får inga tärningar för den (räkna helt enkelt med att man slår noll tärningar). Om Råkraft eller Pansar när 0 har besten avlidit av svaghet; kraftig avel och en hård miljö gör tyvärr att inte alla monster är lämpade att leva, och de blir dödfödda eller dör under det första årets träning.

När en bestmästare ska böja ett vidunder efter sin vilja krävs det träning och tålmod. Varje best har ett värde på Kontroll, som börjar på 0 och som ökar under träning. Det krävs ett års mer eller mindre kontinuerlig träning för att öka Kontroll ett steg; se »Spelets gång« nedan.

AVEL

När man ska avla fram nya monster behöver man först och främst ha tillgång till två lämpliga bestar, tillhörande antingen en själv eller någon annan rollperson. Det kan vara bra att ha tillgång till de bästa laboratorierna; om man inte har de nödvändiga kontakterna kan man offra en poäng Rikedom. Sedan slår man 1T6 för varje attribut: på 1-2 får avkommen attributet från den ena besten, på 3-4 den andra bestens attribut (bestäm i förväg vilken som är den ena och vilken som är den andra), och på 5-6 får den ett helt nytt attribut. Det är här kolumnen »Nummer« i tabellerna kommer in. Ta värdet på båda attributen (om det finns flera, ta det lägsta) och addera dem. Om summan är större än det högsta talet i »Nummer«-kolumnen, dra bort detta tal från summan. Sätt in resultatet som »Nummer« i tabellen, och avläs vilket attribut som gäller. Om man har tillgång till de förmärsta laboratorierna och avelskammarna räknas resultaten 1-5 som ovan, men på 6 får man själv välja om man vill att avkommen ska få en av föräldrarnas attribut och i så fall vilket, eller ett helt nytt enligt ovan.

Övriga attribut fungerar lite annorlunda. För varje övrigt attribut som någon av föräldrarna har slår man 1T6. På 1-2 förs det vidare till avkommen, på 3-4 försvinner det, och på 5-6

adderar man numret från detta attribut till summan av numren på den andra förälderns övriga attribut för att få fram numret på det attribut avkomman får.

STRID

I strid där monster är inblandade sköts tärningslagen på ett annat sätt än tidigare. Man slår lika många T6:or som egenskapens värde, och räknar varje tärning som utfaller med 4, 5 eller 6 som lyckad.

Strid mellan bestar anses alltid ske en mot en. I början av varje runda får tämjaren eller riddaren försöka hålla sin best under kontroll; slå Kontroll mot Vildblod, och om Vildblod får fler lyckade tärningar har man inte kontroll över besterna denna runda. Härnäst slår båda spelarna för Vildblod, och den som får högst anfaller först. Denne slår för anfall och motståndaren försvarar sig, sedan byts rollerna om innan det blir en ny runda med nya kontrollslag och nytt initiativ.

Man får lika många tärningar som man har Kvickhet att fördela mellan anfall och försvar, men om man inte har kontroll över sin best läggs samtliga tärningar på anfall. Anfallsslag slås med Vildblod samt satsade Kvickhetstärningar, och försvarsslag slås med Kontroll samt satsade Kvickhetstärningar. Om anfallsslaget lyckas bättre än försvarsslaget kan försvararen bli skadad. Slå för Råkraft mot Pansar: varje lyckad tärning i Pansar tar ut en lyckad tärning i Råkraft, och resultatet är antal skador som försvararen får. Den första skadan gör att alla egenskaper räknas som 1 mindre, när en best har tagit lika många skador som värdet i Råkraft eller Pansar (det som är högst) räknas alla egenskaper som två mindre, och när den tagit lika många skador som summan av Pansar och Råkraft är den död.

Attributet Galen ger en extra bonustärning. Denna kan spenderas på anfall, försvar eller skada, även om besterna inte är kontrollerade. Dock, om denna tärning någon gång utfaller med en etta (använd alltså en tärning med avvikande färg) attackerar besterna tränaren. Denne kan slå ett normalt slag för Världsvana eller Lärdom för att överleva, men hur som helst är striden mot den andra besterna förlorad.

SPELETS GÅNG

Som sagt börjar rollpersonerna som unga lärlingar som just fått hand om sitt första egna vidunder. Spelet är tänkt att fortsätta framåt i en ganska hög takt, för att man ska hinna träna sina monster och avla fram nya anskrämligheter. Därför lägger man upp ett år i taget. Under vintern leder de vinande dammstormarna till att Carbasal effektivt skärs av från omvärlden, och Damrakorden sköter då om sina inre angelägenheter, med avel, träning och studier. Framåt värkanten sänder man ofta ut små expeditioner till avlägsna och främmande trakter, ibland länder man bara läst om i dammiga uppslagsverk vars information inte varit korrekt på hundratals år, för att söka efter något sällsynt slag av vidunder. Det finns riddare som spenderar år efter år på jakt efter ett ännu levande drakägg (alla drakar blev till sten för mycket länge sedan, när sagoäldern slutade, men vissa hävdar att det borde finnas ägg kvar fortfarande). Många har villat bort sig i Agosbergen på jakt efter ett rykte om fenixormar eller stormfåglar. Speciellt unga ordensriddare uppmuntras att ge sig av på några expeditioner.

Om man misslyckas med att fånga en vild best man träffar på i naturen (detta hanteras som ett slag för Lärdom) måste man slåss mot den på vanligt vis, så det är lämpligt att ta med sig en eller flera av sina bestar på resan, även

Nummer	Ättelinje	Kostnad	Vildblod	Råkraft	Kvickhet	Pansar
1-2	Ödla	2	-1	2	-1	3
3-4	Ökenfågel	6	2	0	2	0
5-6	Hornbest	2	0	1	0	1
7-9	Springare	6	1	-1	2	1
10	Gargoyl	3	1	2	-1	2
11	Insekt	8	2	1	2	1
12-13	Jägare	7	2	2	1	1
14	Svampbest	7	1	1	1	2
15	Älvabest	8	1	3	2	0
16	Orm	6	2	1	1	0
17	Drömbest	7	1	1	2	1

Nummer	Skinn	Kostnad	Vildblod	Råkraft	Kvickhet	Pansar
1	Stenpansar	1	-1	0	-1	3
2	Päls	2	1	1	0	0
3	Fjäll	1	1	0	-1	2
4	Taggar	5	2	2	0	1
5	Slem	3	0	1	1	0
6	Tjock hud	1	-1	0	0	2

Nummer	Temperament	Kostnad	Vildblod	Råkraft	Kvickhet	Pansar
1-2	Hetsig	4	3	0	1	-1
3-4	Blodtörstig	3	1	1	0	0
5-7	Galen	6	2	2	1	0
8	Sävlig	-1	-1	0	-1	2
9-10	Lättretad	4	2	0	1	0
11	Räddhågsen	2	0	0	1	1
12	Slug	2	-1	0	1	0
13	Otämjbar	-1	0	2	0	0
14	Fredlig	-3	-2	0	-1	1

Nummer	Vapen	Kostnad	Vildblod	Råkraft	Kvickhet	Pansar
1-2	Klor	4	1	1	1	0
3-4	Horn	3	0	2	0	1
5	Betar	1	0	2	0	0
6-7	Svans	-2	0	0	-1	0
8	Näbb	3	1	0	1	0
9	Tentakler	1	-1	1	0	1

Nummer	Storlek	Kostnad	Vildblod	Råkraft	Kvickhet	Pansar
1	Liten	1	0	-1	1	0
2	Normal	1	0	0	0	1
3	Stor	3	0	1	0	2
4	Gigantisk	3	0	2	-1	3

Modifikation	Kostnad	Vildblod	Råkraft	Kvickhet	Pansar
Mekanisk styrka	1	1	2	0	0
Metallpansar	1	0	0	-1	2
Lydnadskretsar	2	-2	0	-1	0
Förstärkta vapen	1	0	2	0	0

om det alltid väcker mycket uppståndelse bland vanligt folk.

Under vintern kan man träna sina bestar, om man inte är upptagen med viktigare göromål. För varje best slår man då för Lärdom, och om man lyckas ökar bestens Kontroll med 1.

Framåt sensommaren, när augustisolen steker skoningslöst och kryddkaravanerna börjat avstanna för säsongen, hålls de stora vidundersbataljerna. Det är en serie gladiatorspel, där bestarna kämpar i sandblåstrade arenor ivrigt påhejade av sina tränare och väldiga folkmassor. Om någon rollperson gör bra ifrån sig i spelen ökar Rikedom med 1, och vid höga placeringar med 2. Matcherna utkämpas inte till döden, utan när någon best blivit ordentligt skadad (så pass skadad att den får två tärningars avdrag på alla handlingar) kan tränaren genom att lyckas med Kontroll få den att ge upp (ett slag per runda får göras).

Någon gång under året, vanligtvis på höstkanten, hålls även en större kapplöpning, där alla tänkbara kvicka bestar gör upp om segern på olika slags banor. Tärningarna som används är Kontroll + Kvickhet, och man slår en serie slag beroende på banans längd. Fula taktiker kan också användas, mer eller mindre avsiktligt; då är det Vildblod som gäller, men man måste försöka se till att komma undan domarnas uppmärksamhet.

Ävel tar naturligtvis tid, men genom Damrakordens särskilda kunskaper och resurser reduceras uppväxttiden för bestarna betydligt.

Nummer	Övriga attribut	Kostnad
1-2	Frätande blod	1
3-5	Giftig	2
6	Diffus	3
7	Stenhjärta	3
8	Fenixblod	2
9-11	Dödsattack	1
12	Parasit	2
13-18	Steril	-4
19-20	Skräckinjagande	1
16	Orm	6
17	Drömbest	7

Redan efter ett eller två år, beroende på ättelinje, är den nya besterna redo att ge sig ut i världen och delta i gladiatorspel eller kapplöpningar.

Om man vill kan man spela Bestar i Carbasal som ett spel där man till skillnad från de flesta rollspel utser en vinnare. Då bestämmer man från början att spelet ska pågå ett visst antal år, säg 15 eller 20, och efter den tiden ser man vem av rollpersonerna som har den mest ryktbara vidundret (man summerar alltså ihop alla egenskaper). Visst måste man samarbeta när man är ute på expeditioner i främmande land, men i Carbasal kan man intrigera skoningslöst sinsemellan, och kämpa med varandra i gladiatorspelen och bataljerna.

Spelledaren kan slumpa fram monster genom att låta tärningen avgöra attributen; matcha tärningens utfall med attributets nummer, och se till att ha en tärning med lämpligt antal sidor. Om man får en best utan positiva värden i Pansar eller Råkraft slår man om.

- Se gärna www.dimfrost.tk för mer information om Terone -

Beſtar i Carbasal

BILD

ROLLPERSON

Namn _____

Världsvana ___ Övrigt _____

Lärdom ___ _____

Kontakter ___ _____

Rikedom ___ _____

MONSTER Art _____ Namn _____

Vildblod Råkraft Kvickhet Pansar Kostnad

Ättelinje _____

Skinn _____

Tempe-
rament _____

Vapen _____

Pansar _____

Summa _____

Skador ___ (Dör efter ___ , allvarligt skadad efter ___ skador)

Beſtar i Carbasal

BILD

ROLLPERSON

Namn _____

Världsvana ___ Övrigt _____

Lärdom ___ _____

Kontakter ___ _____

Rikedom ___ _____

MONSTER Art _____ Namn _____

Vildblod Råkraft Kvickhet Pansar Kostnad

Ättelinje _____

Skinn _____

Tempe-
rament _____

Vapen _____

Pansar _____

Summa _____

Skador ___ (Dör efter ___ , allvarligt skadad efter ___ skador)

Beſtar i Carbasal

BILD

ROLLPERSON

Namn _____

Världsvana ___ Övrigt _____

Lärdom ___ _____

Kontakter ___ _____

Rikedom ___ _____

MONSTER Art _____ Namn _____

Vildblod Råkraft Kvickhet Pansar Kostnad

Ättelinje _____

Skinn _____

Tempe-
rament _____

Vapen _____

Pansar _____

Summa _____

Skador ___ (Dör efter ___ , allvarligt skadad efter ___ skador)

Beſtar i Carbasal

BILD

ROLLPERSON

Namn _____

Världsvana ___ Övrigt _____

Lärdom ___ _____

Kontakter ___ _____

Rikedom ___ _____

MONSTER Art _____ Namn _____

Vildblod Råkraft Kvickhet Pansar Kostnad

Ättelinje _____

Skinn _____

Tempe-
rament _____

Vapen _____

Pansar _____

Summa _____

Skador ___ (Dör efter ___ , allvarligt skadad efter ___ skador)

Både modern vetenskap och många religioner förknippar människor tätt med djur. Men vissa människor är mer förknippade med djur än vad många skulle kunna tro.

I **Bestiaria** tar spelarna sig an rollpersoner som på ett eller annat sätt har en mycket tätare koppling till ett djur än vad som är vanligt.

Här och var omkring oss lever dessa *bestar* som de kallar sig själva. De är helt vanliga personer som stöter på helt vanliga problem, men kan även lite speciella situationer på grund utav sin natur. Så följ med på en helt vanlig dag här och nu för några ovanliga personer.

Regler

Reglerna i Bestiaria grundar sig på en helt vanlig kortlek med en eller två jokrar.

Vid varje ny scen (större sammanhängande handling) blandas korten om och delas kort ut på nytt.

Hälsa – Hand

En spelare börjar med det antal kort på handen som motsvarar personens Hälsa (5 för de flesta). Denna hand delas av spelarens *best* och *ledsagare* (länkad till en annan spelares *best*).

Spelardarpersoner har en gemensam hand på 3 kort + 1 för varje extra spelardarperson utöver den första (kraftfulla SLPer kan ha mer, exempelvis 5 kort + 2 för varje extra). Som mest kan dock fem spelardarpersoner aktivt blanda sig i åt gången.

Om en skada utdelas till en rollperson minskas denne hand med 1. Om en skada utdelas till spelardarpersonerna slås en ut (detta gäller inte ensamma spelardarpersoner som minskar sin hand istället). Om en spelares *best* slås ut (ingen hand kvar) så får fortfarande ett kort användas till *ledsagaren*.



Hjärter
(Hjärta)

Känslor & Fysik



Spader
(Svärd)

Strid & Vighet



Ruter
(Pengar)

Logik & Resurser



Klöver
(Trollstav)

Varsel & Magi

Rollpersoner

De roller spelarna sköter är helt vanliga killar och tjejer som alla bor i, eller åtminstone för tillfället befinner sig i, samma samhälle. Det kan vara helt ordinära människor, eller ganska underliga.

Dessutom spelar varje spelare en sekundär rollperson i form av *ledsagare* till någon annan spelares *best*. Endast rollpersonen (bland människor och bestar) kan kommunicera med sin *ledsagare* och det sker "telepatiskt". Undantagen är djurföljeslagare som *besten* talar med och i sin tur kan prata med andra djur och omdanade rollpersoner om djurarten stämmer något sänår. Vidunder är en slags andra personlighet, men alla andra *ledsagare* kan prata med samma typ.

- Välj namn, bakgrund och sådant.
- Välj Länk och därmed formulär.
- Dra en pil från den dåliga sviten till den bra på formuläret.
- Utse någon medspelare att spela rollpersonens *ledsagare*.
- Välj djurart som länken är till.
- Välj en förmåga för varje klätt kort och en för jokrer.

Anlag

Alla har något de är bra på, och något de är mindre bra på. Bestäm en svit som motsvarar den dåliga egenskapen och en annan svit som motsvarar den bra. Sviten som motsvarar den dåliga egenskapen kan användas om så önskas, istället för den bra (gäller även klädda kort). Markera med en pil från den dåliga till den bra egenskapen.

Djur

Hur länken till djuret är formad beror på vad för slags koppling rollpersonen har, men alla typer är kopplade till en djurart (eller för Familjar: ett specifikt djur).

Vanligast är kopplingen till ett däggdjur, fåglar eller reptiler, men med spelledarens tillåtelse går det med andra djur.

Bestens personlighet kommer påverkas något av valet av djur.

Länk & ledsagare

Varbest

Rollpersonen har en förbannelse, vilken gör att dennes mörkare sida försöker ta över.

Special: Har två kort mer i hälsa (får som mest ha 7 kort på handen från början).

Vidunder: En mörkare, brutalare och mer bestialisk sida försöker styra. Sker detta förvandlas rollpersonen till en galen halvbest (spelledaren tar över kontrollen).

Besten måste försöka motstå förvandling varje runda som förmågor används med ♥ eller ♣. Svårighetsgraden är lätt för Knektförmåga, normal för Dam, Svår för Kung och Mycket svår för Joker.

Skyddsling

En kollektiv skyddsande för en djurart, kallad totem, värnar om rollpersonen.

Special: Knekt måste ha en ruterförmåga.

Toiem: En skyddsande för en hel djurart som fungerar som en mentor. Intelligent, men har ibland konstiga idéer.

Bestblod

Det urgamla blodet från ett djur flyter starkt i rollpersonens ådror.

Special: Ett synligt märke, som svans eller underliga ögon, marker tydligt rollpersonen och kan vara lite problematiskt att dölja. Får det extra anlagget ♦ → ♠.

Skugga: En bestblods skugga kan faktiskt bestämma form själv, även om den sitter fast vid rollpersonen. Den är oftast lekfull av sig, men det är endast bestar och vissa djur som märker att det är något konstigt.

Familjar

Ett specifikt djur har en länk till rollpersonen. Detta djur delar ett band till rollpersonen och de kan förstå varandra ganska väl.

Special: Kan inte nyttja bestialiska förmågor om följeslagaren är för långt borta eller är medvetslöst.

Följeslagare: Ett verkligt djur som är följeslagare till rollpersonen. Denna följeslagare har en egen 'hand' med två kort för egna handlingar (klädda till egna förmågor).

Omdanad

Rollpersonen är egentligen ett djur som på något sätt tagit sig mänsklig skepnad. Förvandlingen är äkta på alla sätt. En person med bestblod har förmodligen en omdanad förfäder, eller kanske förälder.

Omdanade har faktiskt två *ledsagare* (en styrs av spelledaren).

Special: Kan fritt kommunicera med artfränder som inte omdanats till människor.

Skulderängel: En liten ängel (djurform eller människorform) som försöker vara bestens goda samvete.

Skulderdjävul: En liten elak djävul med horn, svans och/eller fladdermusvingar som försöker locka in den omdanade på den onda sidan.

Utrusning

Kniv/Bassebollträ/Pilbåge: Räkna ♠E-♠3 som ♠4 vid anfall.
Pistol: Räkna ♠E-♠6 som ♠7 vid anfall.
Skottsäker väst: Räkna upp lägre hjärter till ♥4 när skador ska moistås eller till ♥7 mot pistol.

Förmågor

Alla bestar har djuriska förmågor. Varje sådan förmåga är kopplad till ett "klätt kort" i någon färg och kan bara användas då detta kort spelas (av ledsagarens spelare).

Men alla bestar har inte samma förmågor. Varje rollperson kan bara ha en förmåga till varje klädd valör, välj en förmåga till Knekt, en till Dam och en till Kung samt till röd eller svart Joker. Förmågor gäller scenen ut eller tills besten avbryter dem själv.

Det är bestarnas ledsagare som bestämmer över förmågornas aktivivering, men det går att neka. Förhållna med ledsagaren.

♥ **Lejonhjärta:** Utomordentligt mod grundat på beskyddarinstinkter. Läggs till av detta kort räknas som ♥15 lades för att få våga trotsa fara.

♥ **Feronomer:** Utsondrar feromoner vilket gör att personer av motsatt kön kan tänka sig att göra det mesta för rollpersonen. Läggs till av detta kort räknas som ♥15 lades för att få folk förtälskade.

♥ **Rovdjurets vrål:** Genom att ryta (bröla, väsa eller vad djuret nu gör) jnagats skräck i alla. Vänner måste svara med minst ♥4 och fiender med minst ♥8 för att inte fly. Aven djur påverkas.

♥ **Skydd:** Pals eller kraftigt pansarskin som skyddar mot skada. ♥E-♥4 räknas som ♥5 när skador ska moistås.

♥ **Monstersyrka:** Uppväcker djurisk styrka. Läggs till av detta kort räknas som ♥15 lades för styrka.

♣ **Klor:** Tar från klor, rannar eller likande. ♠E-♠4 räknas från och med nu som ♠5 vid anfall med dessa klor.

♣ **Gift:** Gör en attack av någon form (betit, sport eller liknande) med gift. Lägg tillsammans med ett annat kort

Spelledarpersoner, exempel

Ordinär människa: Hand: 3, valfritt anlag.
Psykisk person: Hand: 3, ♠→♣, kan ibland ana sig till en bests samma natur.

Större rovdjur: Hand: 2, **Allid:** Klor, Natseende, ♥K: Rovdjurets vrål.

Mellanstort bytesdjur: Hand: 2, **Allid:** Natseende, ♠Kn: Kvickhet, ♦D: Kamouflage, **Fågel/Fladdermus:** Hand: 2, **Allid:** Vingar, Teleskopsyn/Ekohörsel/Lukt.

Agent-i-svart: Hand: 5, ♣→♠, Pistol.

Galen doktor: Hand: 4, ♠→, ♦, Bedövningsspruta. Har assistens (ofta Bestkonstruktion).

Bestkonstruktion: Hand: 5, ♣→♠, ♥Kn: Monstersyrka, ♣/♠D: Klor, ♣K: Regeneration, **röd** ♠: Kraftreserv, Kan ej använda ♦.

Vidunder (förvanadl varbest): Hand: 5, ♦→♠, **Allid:** Klor, ♥Kn: Rovdjurets vrål, ♦/♠K: Reflexer, svart ♠: Hamnskifte.

för att genomföra attacken. Om attacken gjorde misslyckades måste den drabbade omedelbart slänga sitt högsta kort.
♣ **Kvickhet:** Uppväckandet av djurisk snabbhet. Efter detta kort tilläts rollpersonen lägga två extra kort direkt och sedan ytterligare två per runda

♣ **Reflexer:** Extrema reflexer. Läggs till av detta kort räknas som ♠15 lades för att undvika akrobatik eller liknande.

♦ **Floctaktik:** Undermedveten och instinktiv samverkan med floeken. Floeka upp det senaste spelet eller sakade kortet och ge det till valfri spelare.
♦ **Kamouflage:** Pals eller skin från djur som ger kamouflage i en viss slags miljö (väjl). Läggs till av detta kort räknas som ♦15 lades för att få gömma sig

♦ **Intuition:** Sjätte sinne. Läggs till av detta kort räknas som ♦15 lades för att känna på sig något vagt, som att upptäcka fara.

♦ **Djurens visdom:** Åkallandet av visdom från djuren. Läggs till av detta kort räknas som ♦15 lades för att lösa ett problem. Endast problem som djurartens samlade visdom skulle kunna lösa kan

klaras av på detta sätt.
♣ **Djuriskt sinne:** Tar från ett djuriskt sinne (lukt, natseende, sonar, etc). ♣ går nu att använda

till att upptäcka saker med detta sinne.

♣ **Djurspråk:** Gör kommunikation med de flesta djur möjlig. Många djur byr sig dock inte eller är för dumma eller rädda.

♣ **Ambiskt:** Andning med galar eller att kunna hålla andan extremt länge.

♣ **Kalla på djur:** Rollpersonen ger ifrån sig ett lockläte på artränder av sitt länkade djur som kan hjälpa denne. De kallade djuren är vänligt sinnade. Djuren kommer nästa gång någon spelare sakar ett kort och lika många som kortets valör (värde). Om djuret är litet kommer fler (×2 eller ×4 fler).

♣ **Regeneration:** Återställer (ökar handen med) tre omedelbart kort, dock ej högre än rollpersonens maximala hand.

♣ **Vingar:** Tar från naturliga vingar, antingen som extra lemmar eller som förändrade armar. Rollpersonen kan nu flyga (använd ♠ eller ♦ för att manövrera i luften).

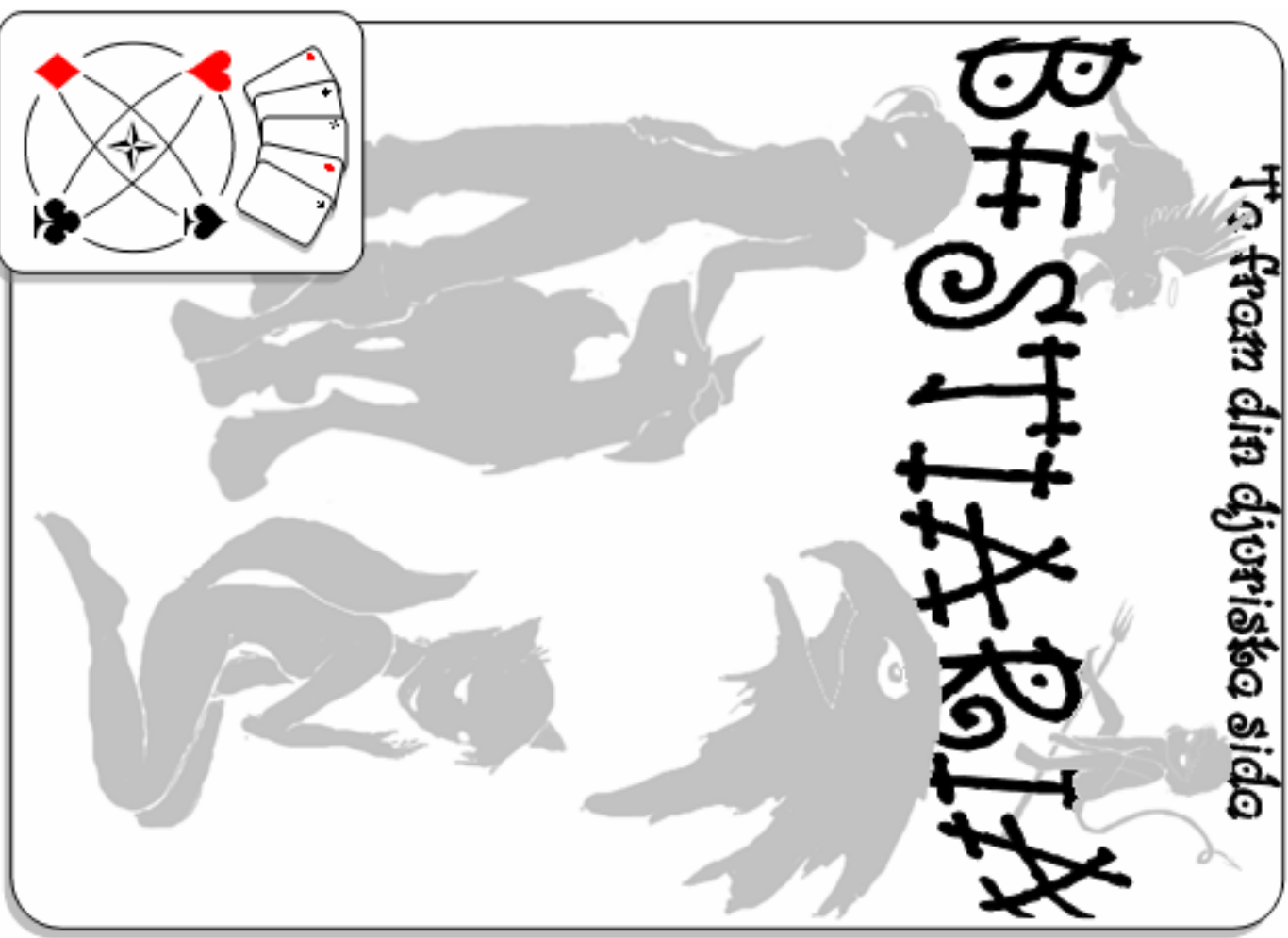
♣ **Hamnskifte:** Fullständigt förvandling till skepnaden av det länkade djuret. Alla förmådningsförmågor (klor, vingar, etc.) aktiveras.

♣ **Kraftreserv:** Detta kort ökar ett av bestens spelare redan lagt korts valör (siffror) med 5.

♣ **Åtta jokrar:** Detta kort går att lägga istället för vilket annat kort som helst.

Två från din djuriska sida

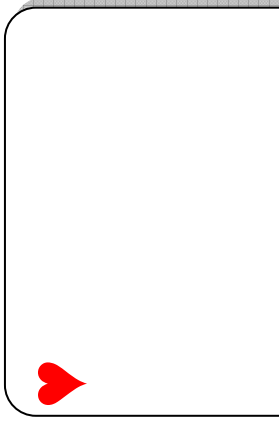
BF Sitt i Rätt



Varbest
Vidunder som mörk
sida
Namn

Koncept

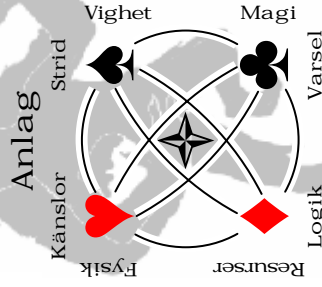
Djurart



Hälsa



Svit	Valör	Förmåga (fr. leds.)	Motstånd
♥	♠	Knekt	3
♥	♠	Dam	5
♥	♠	Kung	7
Röd	Svart	Joker	10



Bestblod
Har en levande
skugga
Namn

Koncept

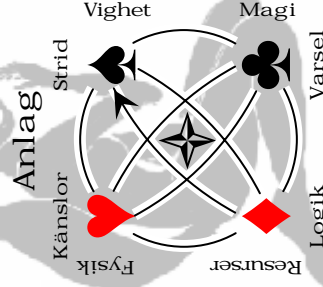
Djurart



Hälsa



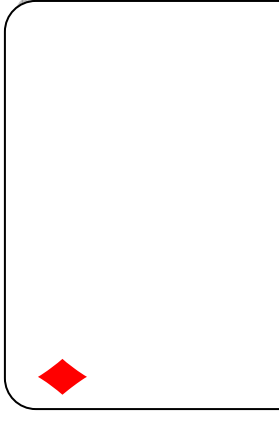
Svit	Valör	Förmåga (från ledsagare)
♥	♠	Knekt
♥	♠	Dam
♥	♠	Kung
Röd	Svart	Joker



Skyddsling
Totem (skyddsande)
som mentor
Namn

Koncept

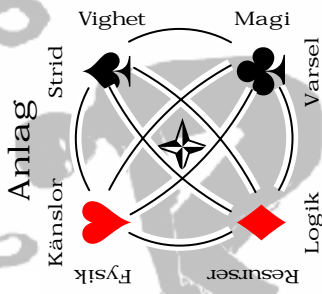
Djurart



Hälsa



Svit	Valör	Förmåga (från ledsagare)
♥	♠	Knekt
♥	♠	Dam
♥	♠	Kung
Röd	Svart	Joker



Familiar
Har ett djur som
följeslagare
Namn

Koncept

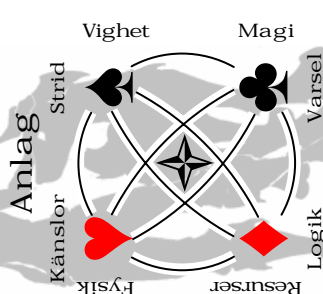
Djurart



Hälsa



Svit	Valör	Förmåga (från ledsagare)
♥	♠	Knekt
♥	♠	Dam
♥	♠	Kung
Röd	Svart	Joker

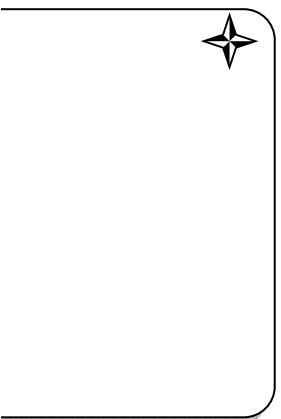


Omdanad

Ängel och djävul
somm samveten
Namn

Koncept

Djurart



Svit Valör Förmåga (från ledsagare)

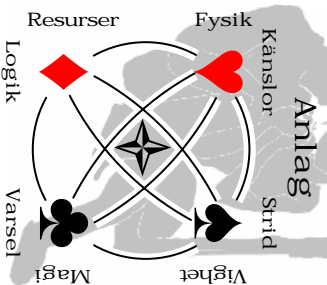
♥♦♣ Knekt

♥♦♣ Dam

♥♦♣ Kung

Röd Svart Joker

Hälsa



Svit Valör Förmåga (åt best)

♥♦♣ Knekt

♥♦♣ Dam

♥♦♣ Kung

Röd Svart Joker

Följeslagare

Ledsagare åt familjar
Djur åt ...



Svit Valör Förmåga (åt best eller självt)

♥♦♣ Knekt

♥♦♣ Dam

♥♦♣ Kung

Röd Svart Joker

Namn

Djurart

Vidunder

Ledsagare åt varbest
Mörk sida av...

Djurart

Svit	Valör	Förmåga (åt best)	Besätta
♥♦♣	Knekt		3
♥♦♣	Dam		5
♥♦♣	Kung		7
Röd	Svart	Joker	10

Totem

Ledsagare åt totem
Mentor åt ...

Namn

Djurart

Svit	Valör	Förmåga (åt best)
♥♦♣	Knekt	
♥♦♣	Dam	
♥♦♣	Kung	
Röd	Svart	Joker

Skulderängel

Ledsagare åt omdanad
Gott samvete åt ...

Djurart

Svit	Valör	Förmåga (åt best)
♥♦♣	Knekt	
♥♦♣	Dam	
♥♦♣	Kung	
Röd	Svart	Joker

Skulderdjävul

Ledsagare åt omdanad
Ont samvete åt ...

Djurart

Svit	Valör	Förmåga (åt best)
♥♦♣	Knekt	
♥♦♣	Dam	
♥♦♣	Kung	
Röd	Svart	Joker



- God skytt (anfall, bra)
- Född befäl (social, bra)
- Borskäm (social, dålig)
- Vacker hustru (social, bra)
- Rik make (social, bra)
- Schysst duellant (anfall, bra)
- Stor och stark (anfall, bra)
- Känslig (anfall, dålig)
- Glad och hurtig (social, bra)
- Har terasisk fullblodshäst (förflytning, bra)
- Precisionsgevär (anfall, bra)
- Kvick och snabb (försvar, bra)
- Klumpig (försvar, dålig)
- Vek (stryktålighet, dålig)
- Seg (stryktålighet, bra)

luftflotta och ett fint flygvapen. Hohenstahlare anses vara goda arbetare, pliktfulla och kvalitetsälskande personer. De föredrar schnapps och öl. Kestvinska alperna: Går mer eller mindre tvärs igenom Latvari och utgör större delen av gränsen mellan Norvika och Hohenstahl. I bergen finns flera dvärgafästen, speciellt i öster. Dvärgar är väl ansedda mekaniker. I väster finns flera självständiga alkungadömen. Alverna är kända för deras flygbestar.

Histvinska alperna: Utlöpare från de kestvinska alperna som går igenom Hohenstahl och när nästan fram till Uraguska bergen. De västra delarna av histvinska alperna bebos mest av människor, men de östra delarna bebos till stor del av orcher. Orcherernas pulvsjetdrivna zeppelinare är något av en legend: något så korkat och livsfarligt kan bara orcher komma på. Uraguska bergen: Bergskedjan som skiljer kontinenterna Terasi och Latvari åt.

Skapa rollperson

Börja med att välja vilken sorts rollperson som du vill spela. Det finns alver, dvärgar, orcher och människor. Allihop bor dessutom i olika länder. Land och åger vilken sorts flygmaskiner man får välja mellan.

Varje rollperson har ett flygplan med fem attribut: Vapen, Manöverförmåga, Motor, Stil och Skadedetalighet. Attributens värden fås från flygplanets typ. De skrivs upp på formulärens flygplanssida.

Utöver det så får man välja tre attribut till. Dessa gäller rollpersonen, inte flygplanet. Två av dem ska vara bra och ett ska vara dåligt. Hitta på två bra och ett dåligt attribut och bestäm huruvida de används för Anfall, Försvar, Förflytning, Social eller för Stryktålighet. Placera ut värdet +2 på de bra attributen och -2 på det dåliga. Skriv upp det på formulärens personsida.

Efter det så får man justera attributen. Även flygplanets värden får justeras. Man får höja ett attribut med ett. Dessutom får man flytta en poäng från ett attribut till ett annat. Det högsta tillåtna värdet är +4 och det lägsta tillåtna värdet är -4. Därefter får man plocka ut sju färdigheter. En av dessa får värdet +6, två får värdet +4 och fyra får värdet +3.

Slutligen, bestäm namn på rollpersonen och rollpersonens flygmaskin, beskriv lite utseende och bakgrund och sådant.

Förslag på attribut

- Ofrälse (social, dålig)
- Högadlig (social, bra)
- Blvg (social, dålig)
- God jägare (social, bra)



- God skytt (anfall, bra)
- Född befäl (social, bra)
- Borskäm (social, dålig)
- Vacker hustru (social, bra)
- Rik make (social, bra)
- Schysst duellant (anfall, bra)
- Stor och stark (anfall, bra)
- Känslig (anfall, dålig)
- Glad och hurtig (social, bra)
- Har terasisk fullblodshäst (förflytning, bra)
- Precisionsgevär (anfall, bra)
- Kvick och snabb (försvar, bra)
- Klumpig (försvar, dålig)
- Vek (stryktålighet, dålig)
- Seg (stryktålighet, bra)

Lista på färdigheter

- Mekanik: Reparera flygfarkoster
- Flygs: Flyga flygfarkoster
- Skjuta: Skjuta med vapen
- Befäl: Ledas folk i strid
- Mingla: Skaffa kontakter på fester
- Spana: Söka efter något eller spätra någon
- Sambana: Morseografi och krypto
- Kontakter: Hur mycket folk man känner och hur högt uppsatta de är
- Kunskap: Hur bildad man är och hur mycket man kan i allmänhet om ämnen som inte är naturvetenskap
- Diplomat: Att sköta officiella kontakter med nationer eller organisationer
- Slagsmål: Bråk och våld. Slagsmål kan inte ge dödliga skador
- Fäktning: Bråk och våld med svärd, väjra eller sabel
- Snyga: Hålla sig dold i skuggorna och ta sig fram tystast möjligt
- Mode: Att se rätt och inne ut
- Lokalsinne: Att hitta rätt

Naturvetenskap: Kunskap om naturens alla hemligheter

Några Flygmaskinstyper

Attribut	Vapen	Manöverförmåga	Motor	Stil	Skadedetalighet
Pfalz Schwalbe	+1	+1	+3	0	-2
Pfalz Adler	+3	-	-2	+1	+1
Valejev I Lista	+1	+3	+1	0	-2
Valejev III Volk	+4	0	-2	0	+1
Alvisk flygbest	0	+4	-1	+2	-2
Thor Raketplan	+2	-3	+3	0	+2
Jakzeppelinare	+3	0	+3	-3	0
Panzerzeppelinare	+4	0	0	-3	+2



Skapa en egen Flygplansscyp

Det är enkelt att skapa en egen flygplansscyp. Välj först hur stor farkosten är. Det bestämmer farkostens skadedetalighet samt vad man kan placera ut i övrigt.

Flygplansscyp	Skadedetalighet	Antal +2	Antal -2
Enstigt jaktflygplan	-2	2	0
Alvisk flygbest	-2	2	0
Tvåstigt spaningsflygplan	0	2	1
Dvärgstikt raketplan	0	2	1
Orchisk jakzeppelinare	0	2	1
Attackflygplan	0	2	1
Tung bombare	+2	1	1
Transportflygplan	+2	1	1
Orchisk panzerzeppelinare	+2	1	1

Man ska fördela ett antal +2- och -2-värden på de övriga fyra attributen: Vapen, Manöverförmåga, Motor och Stil. Antalet står i antalskolonnerna. Du får höja ett attribut med +1 samt flytta en poäng från ett attribut till ett annat. Slutligen, ge flygplansscypen ett namn.

Oem Rules

Blå himmel använder sig av TI0-systemet, i vilket man använder sig av en tiosidig lärning numrerad från 0 till 9. Siffran 0 avläses som noll. Dessutom så kan man behöva använda två åttasidiga, tre sexsidiga och fyra fyrasidiga tärningar.

Basen i systemet är ett slag. Ett slag består av utfallet av tärningarna plus värdet av ett attribut plus värdet av en färdighet, eventuellt plus andra modifierationer. När man har slagit ett slag så är det dags att ta reda på resultatet av det.

Svårighetslag

Det mest grundläggande sättet att avgöra hur det gick är att jämföra ett slag med ett motstånd. Motståndet är ett siffervärde som visar på hur svårt något är. Svårigheten Utmanande är någon slags standardvärighet.

Svårighet	Motstånd
Rutin	3
Enkelt	6
Utmanande	9
Kneppt	12
Svårt	15
Mycket svårt	20
Omänskligt	25
Abstrukt	30

Man kan få följande resultat av ett svårighetslag:

- Misslyckat: Om ett slag är under svårigheten så är slaget misslyckat.
- Lyckat: Om ett slag är lika med eller över svårigheten så är det lyckat.
- Perfekt: Om ett slag är över eller lika med svårigheten plus 10 så har det som man försökte sig på lyckats perfekt.



NOTSACCA SLAG

Om det finns en aktiv motpart som försöker motarbeta handlingen, så är motsatta slag lämpliga att använda. I så fall så slår den motstående parten ett slag. Detta slag används sedan som svårighet för den som försöker genomföra handlingen. Resultatet av ett motsatt slag bestäms på samma sätt som ett svårighetslag, med ett undantag:

- Oavgjort: Om båda parter slår exakt lika högt så är resultatet oavgjort. Ingen av parterna lyckas få överhanden.

Oingel

Näst efter att flyga så är minglande det absolut viktigaste man gör i rollspelet. Beredande på hur minglandet går till så slår man för lämpligt socialt attribut och någon passende färdighet.

0 eller mindre Du gör ett klaverramp.

1-4 Du är ointressant. Slå i ett hörn och skäms.

5-8 Du gör någon irriterad. Slå ett slag för Diplomat mot svårighet 9. Om slaget misslyckas utmanas du på duell. Dueller pågår till första skadan som är värre än en Skräma.

9-12 Det här går fint. Skvallret går om dig och den som du dansade med.

13-16 Någon imponeras av dina mingelfärdigheter så till den grad att denne erbjuder dig ett jobb eller vill få dig intresserad av sitt projekt.

Någon mleder en affär och skickar sitt viskort till dig.

Någon stjälar showen. Alla talar om dig!

Våd

Majoriteten av allt våld i Blå himmel händer i luften. En del kan inträffa på marken, i symföret i form av väj- och sabeldueller samt ett och annat slagsmål. Det första som händer när man get sig in i en strid är att striden delar upp sig i ett antal delstrider.

Följande krav måste uppfyllas på en delstrid:

- Ena sidan har en kombattant, kallad "första man"
- Andra sidan har en till fyra kombattanter, kallade "andra män"
- En runda delineras som en lagom lång tid att utföra vad kombattanterna i en delstrid vill göra. Runderna kan komma att bli osynkroniserade. Därför rekommenderas det att man spelar en delstrid i taget i några runder, och sedan byter till en annan delstrid.

En mot en

Om delstriden är en mot en så slår båda sidorna två tiosidiga tärningar dolt. Man väljer sedan huruvida den ena tärningen används för turordning eller den andra. Man kan även välja att ingen tärning används för turordning. Då används båda tärningarna för försvar.

Därefter avslöjas tärningarna, och tärningarna för turordning jämförs. Tärningen som inte används för turordning används för att beräkna anfalls- eller försvarslag. Man slår inte om anfalls- eller försvarstärningen, utan



använd utslaget man fick.

- Turordningen är inte lika. Den som slog högst turordning blir anfallare. Den som slog lägst blir försvarare.
- Turordningen är lika. Båda är anfallare och försvarare. Anfallen inträffar samtidigt. Båda slår om turordningstämning som försvarsslag. Skada beräknas och appliceras samtidigt. Omvändning påverkar först nästa runda eller turordningspar.
- Båda tämningsarna används som försvar. Spelaren avser sig möjligheten till anfall och blir automatiskt försvarare. Försvarsslaget beräknas som summan av båda tämningsarna plus attribut, skicklighet etc.
- Båda spelarna blir försvarare. Inget anfall sker, ny runda.

En moc Hera

Första man slår ett antal tämningar som automatiskt blir turordning. Vilka tämningar som slås beror på antalet motståndare. Räkna det högsta utslaget på turordningstämningen (tvs 4, 6 respektive 8) som 0.

Antalet andremän	Turordningstämningar
2	Två åttasidiga
3	Tre sextsidiga
4	Fyra fyrasidiga

Andremän slår två tiosidiga tämningar och får välja turordningstämning precis som i fallet en mot en. Förste man får fördela sina turordningstämningar, så att varje andremän ställs mot turordningstämning. Förste man har också valet att avsäga sig ett antal försök, varvid den tämningen läggs på försvarslaget mot den motståndaren. Därefter avslöjas alla tämningsslag.

Leta upp högst turordning. Utifrån det paret. Förste man får slå anfalls- eller försvarsslag (en tiosidig tämning används för det). När det paret är avgjort tar hela paret bort från bordet (båda sidornas turordning med andra ord), och högst turordning av kvarvarande tar om hand. Upprepa detta tills alla par är utslagna.

Anfall, Försvar och skada

Anfallslaget består av summan av ett anfallsattribut, anfallssteg enligt ovan, och en färdighet. Försvarsslaget består av summan av ett försvarattribut, försvarssteg enligt ovan, och en färdighet. Skulle den som anfaller slå 9 eller mer så har anfallaren gått igenom. Beräkna då skadepotential som anfallssteg minus försvarssteg.

Skadepotentialen är ett mått på hur farlig en skada är för personen som får den, inte hur skadad personen blir. Om skadepotentialen är större än eller lika med noll så ska man slå ett stryktäglingslag. Om skadepotentialen är mindre än noll så slår man inget stryktäglingslag. Stryktäglingslaget är ett svärhetslag för ett stryktäglingsattribut (ingen färdighet används) där svärtheten är lika med skadepotentialen.

- Om skadepotentialen är mindre än noll, eller om stryktäglingslaget lyckas perfekt så får försvararen en Skräma.
- Om stryktäglingslaget lyckas så får försvararen en Lätt skada. En Lätt skada hindrar rollpersonen, men är inte så allvarig att rollpersonen inte kan agera. Markera en Lätt skada och två kryss omvändning.
- Om stryktäglingslaget misslyckas så får försvararen en Allvarig skada.

En Allvarig skada slår ut rollpersonen. Ett allvarigt skadat flygplan

kan landa, men inte mer. Markera en Allvarig skada och fyra kryss omvändning.

- Om stryktäglingslaget misslyckas med mer än tio så får försvararen en Dödlig skada. En Dödlig skada är dödande. Ett dödligt skadat flygplan virvar ner mot marken och rollpersonen måste hoppa.
- Om rollpersonen är nedragen i flygstrid så är det flygplanet skada som markeras. Annars är det rollpersonens skada som ska markeras. Dessutom ska man markera omvändning. Omvändning är ett värde som alltid ska dras ifrån alla tämningsslag.

Liknring

Så fort en strid tar slut så sjunker omvändning ner till antalet kryss på Allvariga plus Lätta skador. Därefter läks skador. Man börjar alltid läka de värsta skadorna, det vill säga de Allvariga Skadorna. Läkevidderna är kumulativa.

- En Allvarig Skada tar sex veckor på sig för att bli bättre. Så fort en Allvarig Skada blir bättre suddar man ut den men sätter ett kryss bland de vanliga Skadorna. Man är fortfarande skadad men inte längre Allvarigt.
- En Lätt Skada tar sex dagar på sig att läka. Därefter suddar man ut en Lätt Skada och en poäng Omvändning.
- En Dödlig Skada läks inte alls. Man dör av den istället.

Rollpersonens flygplan läks inte alls, utan repareras. Förstnäst att man har en mekaniker tillgänglig så tar det två dagar att fixa en Lätt skada och tolv dagar att fixa en Allvarig skada. För att fixa en allvarig skada så måste mekanikern ha färdigheten Mekanik till minst +6. Vill rollpersonen reparera den själv så är svärtheten 6 för Lätta skador och 12 för Allvariga skador. Rollpersonen får försöka en gång per dag för Lätta skador och en gång per sex dagar för Allvariga skador.

Flygbesättningsmän på samma sätt som rollpersoner.

Bä bättre

En rollperson får automatiskt en bättringspoäng per spelhöje. Dessutom får han en bättringspoäng om spelaren hittar på något kul. Slutligen får man en bättringspoäng om man löser ett stort klurigt problem. Bättringspoäng kan användas på tre sätt.

- Man kan höja färdigheter. Det kostar lika många poäng som nivån som man vill ha. Man kan bara höja färdigheter ett steg i taget.
- Man kan höja attribut inklusive flygarkostens. Det kostar tio poäng för att höja ett attribut ett steg.
- Man kan använda dem som hjälteförstärkningspoäng. Om man offerar en bättringspoäng så får man slå en tiosidig tämning och lägga till ett valfritt slag. Max två poäng per slag får användas.

Flygplansscupper

Fransisands illustration föreställer en rote Platz Schwabe på spaning och två norrväska luftkryssare. Övriga flygplanillustrationer är i ordning efter texthöjden, en norrväsk Valsey Lästica, en Platz Adler, en avisik flygöst, en Platz Schwabe, en ordschik panzerreppeln, en ordschik jagdareppeln, ett dvärgiskt raketplan modell Thor, och en Valsey Volk. Flygplanen är ungefärligt i samma skala.

Bli Piloter

ett rollspel om flygplan och deras piloter



För första gången på över sexhundra år så råder en osäker fred på kontinenten Larvari. De båda riktarna Hohenstahl och Norrika har lagt ner vapnen efter ett to år långt och destruktivt krig. Båda sidorna kommer överens om att det hade gått för långt när deras ordsiska legosoldater hade börjat häjra i östra Larvari, och beslutade sig därför för att utnyttja eld upplikt och frysa gräsorna vid därvarande ligger. För första gången på sexhundra år så är kanonerna, gevärerna och kulspjutorna tysta. Även om ingen sida har råd att hålla sina arméer i fält i fredstid och majoriteten av hätarna har hemförtravts så partrullar fortfarande luftföretorna gräsorna, haven och kolonierna. I synnerhet de gamla fänderna Hohenstahl och Norrika håller ögonen på varandra. De nya flygplanen har också hemförtravts vilket har ställt till lite problem för de unga, modiga och adliga piloterna som nu inte har något att göra. Dessa roar sig istället med alehandade tidfördriv som flygtävlingar av olika slag och träffar på flygklubbar, jaktstött och andra societetsställen. Där de kan avregera sig. Det är också ett ypperligt ställe för spioner och agenter att bekväma sig, och centrum för ewiga intriger i de sociala övre kreterna. Och det finns gott om båda i den bräckliga freden så gäller det att tillförskalla sig så mycket föredlar som möjligt.

Men det finns orosmoln. Norrika och Hohenstahl har inte släppt på garderna, och båda lear efter en ursäkt och en möjlighet att flyga på varandra igen. Äver och dvärgar tycker som vanligt om varandra. Kerosindepåtar är livsviktiga för alla som vill ha en luftfärd eller ett flygplan, och utan luftföretag och flygplan så har man ingenting att sätta emot en fände som har dem. Kerosin används för att driva det mesta, från dvärgiska raketer till ordsiska pulsvemotörer och vanliga flygplan. Till och med de stora lutssteggepprens magnetiska maskiner drvs av kerosin, men de kan även drivas av vanliga koleldade ångturbiner. Det är i princip bara ävernas flygbesättnare som inte drvs av kerosin — de åter kört istället, för alla andra så är kerosin ett konstant föremål för osämg och bråk.

Det ryktas om att ostorcherma, farigare, gymnare och mer kompetenta än deras kusiner i väst, har sina egna planer. Det ryktas om en ondka i öster som håller på att vakna till liv igen eller sehundra års vila.

Det är i denna tid, år 1906 i fjärde åldern, som vår saga tar sin början.

Geografi

Kontinenten Larvari är en bergig kontinent, som ligger väster om kontinenten Terasi i öst. Det finns inget hav mellan dem, utan endast en hög bergskedja skiljer Terasi från Larvari. Larvari är en ganska bergig kontinent, så det har aldrig funnits så stor menng med hästar och transporter har generellt sett varit svåra. När kerosinet upptäcktes och flygkonsten uppstod, så innebär det en explosion i Larvaris tekniska utveckling och kommunikation, och nu används kerosindrivna flygmaskiner för de flesta persontransporter.

Norrika: Den norra stormakten på Larvari. Har ett impoerande flygplan och en stor men omoder luftflotta. Norviker är antingen dugliga bönder eller nobla adelsmän. De föredrar vodka eller te.

Hohenstahl: Den södra stormakten på Larvari. Har en liten men moder

Bortom Barriären

Ett fantasyrollspel om upptäckandet av en ny värld, av Tobias Radesäter

Världen förändrades för alltid när rushoterna försvann. En dag var de där, nästa dag var de borta. Ingen kunde förklara vad det var som skett.

De mindre rikena hade alltid levt i rushoternas skugga, även om rushoternas närvaro sällan varit påtaglig. Rushoterna levde på andra sidan av en magisk barriär de rest i havet. Barriären var över tvåhundra meter hög och såg ut att vara tillverkad av halvgenomskinligt purpurfärgat glas. Den sträckte sig så långt norrut att den försvann i den eviga kylan och isen, och så långt söderut att vattnet runt den kokade av hetta. Genom barriären kunde man ibland se rushoternas enorma skepp, som ljusa skuggor, och ibland kunde man se deras flygande farkoster och öar i sakta majestät sväva över himlen. Rushoterna nedlät sig aldrig till att lämna sitt land för att besöka de mindre rikena. Ingen hade någonsin mött en rushot, talat med en rushot eller ens sett en rushot.

Sedan försvann de. Deras magiska barriär splittrades som glas och föll i havet. Deras magiska skepp föll från himlen eller sjönk i vågorna när de besvärjelser som gjorde dem möjliga bröts. De lämnade ett tomrum efter sig. Även om rushoterna själva försvann fanns deras land kvar, liksom deras städer, deras magiska artefakter, deras svävande slott och deras byggnadsverk som trotsade både fantasi och naturlagar. Handelsmännen från Femöarna var de första att märka att något hade hänt. De kunde se den magiska barriären från de östligaste utposterna på öarna och såg att den inte längre var där. De expeditioner de skickade österut fann ett land, tomt på människor, men fyllt av underverk och märkliga monster som sluppit lös ur de hålor de suttit inspärrade i. Handelsmännen etablerade en bosättning vid kusten och började skicka expeditioner inåt landet för att se om de kunde hitta några överlevande rushoter och framför allt, för att samla på sig de skatter de kunde finna.

Det dröjde inte länge innan de andra rikena fick veta vad som hänt. Snart hade en våldsam kapplöpning startat där representanter (officiella eller inofficiella) från alla rikena tävlade i att lägga beslag på de bästa områdena i de nya landet. Många såg den gamla kontinenten som en möjlighet. Adelsynglingar och bondsöner utan utsikter att få arva ett landområde färdades dit för att själva ta det som deras äldre syskon hindrade dem från att få därhemma, slavar flydde mot den hägrande friheten, äventyrare kastade sig ut i det okända efter att ha hört ryktena om de fantastiska föremål och skatter som låg gömda och bara väntade på att plockas av dristiga personer, och bluffmakare insåg att de hade en utmärkt möjlighet att lura pengar av alla lyckosökare.

Idag, sex år efter rushoternas försvinnande och barriärens fall, rymmer de små kustsamhällena längs den nya kontinenten en brokig blandning av upptäckare, patrisk och statliga agenter. Det är ett laglöst land med goda möjligheter för dristiga äventyrare att bli rikare än de någonsin kunnat drömma om, eller att dö under sina försök.

De mindre rikena

De mindre rikena är fyra till antalet. Deras kultur skiljer sig trots att det är samma folkslag som bebor dem.

Femöarna

Femöarna är det minsta av de mindre rikena, men på många sätt det mäktigaste och framför allt det med de starkaste anspråken på den nya världen.

Femöarna är en ögrupp (som egentligen består av betydligt fler än fem öar) som styrs av ett handelsråd med representanter

från mäktiga affärsintressen. I princip kan man köpa sig en plats i rådet bara man är rik nog. Femöarna har en medborgarlig frihet som de andra rikena bara kan drömma om och en flotta som är överlägsen i storlek och kvalitet. Öarnas största problem är överbefolkning. Femöarna har redan etablerat stora bosättningar på den intelligenta kontinenten och forslat över mängder av invånare dit som lockats av löfena om ett eget landområde.

Matriarkatet

Matriarkatet är ett stort rike, spritt över tre olika öar. Det har utökat sitt territorium efter krig med Tepland och Ranerike, tills det nådde de naturliga gränserna som utgörs av Kornbergen och Skybergen. Under de senaste tio åren har det krigiska riket hållit sig ganska lugnt, något som dess grannar fruktar är ett tecken på att de håller på att bygga upp sin krigsmakt inför ett nytt anfall.

I Matriarkatet härskar krigarkvinnorna. Kvinnliga krigare utgör den högsta samhällsklassen och den enda som har någon egentlig frihet. Männen, och kvinnor som sysslar med något annat än krig, lever under slavliknande förhållanden. Rikets härskarinna kallas bara för den "första" och styr oinskränkt över alla verksamhet som försiggår inom dess gränser. Få resenärer från andra delar av världen släpps in i Matriarkatet och ännu färre släpps ut igen.

Ranerike

Det största av de mindre rikena är Ranerike, en feodalstat med traditioner så gamla att de påstår att deras första kung satt på tronen innan rushoterna reste sin barriär. Trots sin storlek har Ranerike lidit av överbefolkning. De bra betes- och odlingsmarkerna har tagit slut, och viktiga områden har förlorats till Matriarkatet efter det senaste kriget. Kungens ställning har försvagats till förmån för adelsmännen som styr riket med järnhänder, och för kyrkan som tagit det adelsmännen missat och tvingat folket att leva i armod och gudsfruktan.

För Ranerikes befolkning ter sig den nya världen som ett paradys. Trots kyrkans dekret om att den som reser dit kommer att förlora sin själ har mängder av arvlösa ynglingar från alla samhällsklasser lämnat riket för att söka lyckan. Hårdare tag verkar inte hjälpa, så istället har kyrkan mildrat sin ställning i frågan och adelsmännen har börjat ordna egna expeditioner mot de främmande kusterna. Kungen har opportunt nog ställt sig på folkets sida, fördömt kyrkan och ökat sin popularitet.

Tepland

Tepland ligger i det kalla nordnord och består till stora delar av karga klippor, svarta skogar, och djupa men bördiga dalar. Det finns inte mycket till organiserat samhälle, utan varje del av landet styrs av en hövding. Ibland samlas alla hövdingar till rådslag och väljer en storhövding, som strax efteråt bli ihjälslagen eftersom de andra hövdingarna tycker att han fått för mycket makt. Tepländarna är skickliga båtmakare och seglare. De har organiserat en del utfärder till de nya bosättningarna för att plundra dem på rikedomar, men det är i princip allt de gjort i det nya landet.

Religion

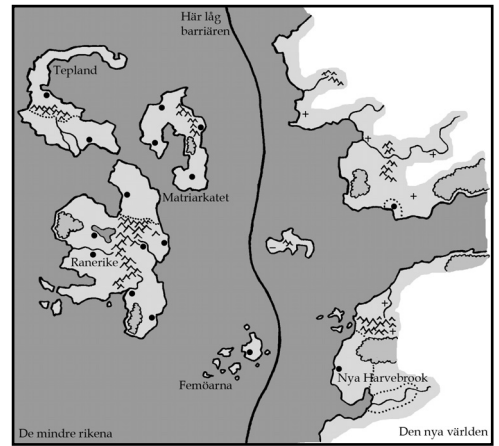
De större religionerna inom de mindre rikena har alla en gemensam grund. Man dyrkar en treenighet bestående av den unga mannen (handlingskraft, impulsivitet och mod), den medelålders kvinnan (skaparkraft, beskydd och kunskap) och den gamle mannen (visdom och erfarenhet). Det är bara på Femöarna som religionen lever kvar i sin ursprungsform; i Tepland dyrkas endast den unge mannen, i Matriarkatet endast kvinnan och i Ranerike endast den gamle mannen. Femöarna är det enda av rikena som uppvisar någon egentlig tolerans mot religiösa oliktankare.

Teknologi

Den teknologiska nivån är ungefär den som fanns i vår värld i 1400-talets Europa. Kanoner förekommer inom krigsföringen och de nya krutvapnen har gjort metallrustningar omoderna och börjat förpassa riddarna till historiens kökenmöddingar.

Den nya världen

Den nya världen är vad de mindre rikenas invånare kallar det som förut var rushoternas land. Kontinenten har inget namn, utan kallas oftast bara för den nya kontinenten.



Rushoterna

Mycket lite är känt om rushoterna, och ännu mindre om hur de försvann. De verkar ha varit helt mänskliga även om bilder och statyer antytt att de kunde förändra sina egna kroppar på olika sätt, kanske med magi, eller att de dyrkade gudar med attribut som vingar, flera armar eller djurhuvuden. Anläggningar har återfunnits som skulle kunna användas för att fästa djurdelar på människokroppar, men ingen har hittills lyckats lista ut hur det kan ha gått till.

Bosättningar

De mindre rikenas bosättningar ligger spridda över de närmaste delarna av den nya kontinentens kuster. De flesta av dem är mycket små med ett fåtal hus och eventuellt en soldatgarnison. Många av dem är skyddade från vildmarkens faror av någon form av mur eller palissad. De enda större bosättningarna tillhör Femöarna, som på kort tid har lyckats bygga upp ett par mindre städer på kontinentens södra delar. Den största och viktigaste är Nya Harvebrook.

Städer

Rushoternas städer är spridda över kontinenten. Det finns städer av alla storlekar, från enorma metropoler med tornspiror som sträcker sig hundratals meter mot himlen, till små oansenliga byar med ett fåtal enkla hus. Vägar går mellan de flesta städerna och byarna, medan några mer otillgängliga platser bara verkar gå ut på från luften. Somliga städer ligger på svävande klippor, otillgängliga för alla som inte lyckats upptäcka de rätta portalerna dit. På en del ställen kan man finna svävande klippor som störtat till marken och de raserade byggnader som låg på dem.

Platser

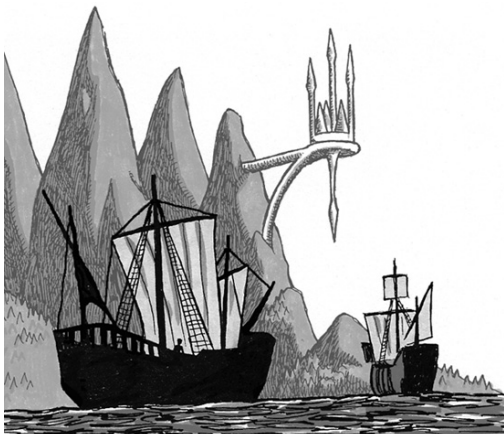
Det är inte bara städer och vägar rushoterna har byggt i sitt rike, även andra märkliga byggnader förekommer på många platser på kontinenten. En del av dessa verk har klart igenkännbara funktioner: statyer, murar, akvedukter och broar; men är byggda med en skicklighet och i en skala som de mindre rikena bara kan drömma om. Andra byggnader är helt obegripliga: enorma master med mystiska roterande klot på toppen, pooler med reflekterande vätska som framkallar hallucinationer och skogar med designade träd planterade i geometriska mönster är bara några av de underligheter man kan stöta på.

Föremål

I rushoternas bosättningar finns många av deras föremål kvar. Det mesta är vanliga bruksföremål, men bland dem döljer sig många magiska artefakter och objekt tillverkade med sådan kvalitet att de framstår som magiska. Somliga föremål är så udda att det är omöjligt att lista ut hur de fungerar och vad de en gång användes till.

Portaler

En ganska vanlig typ av föremål är portaler, som leder från en plats i en byggnad till en annan. Portalerna kan variera i storlek från människostorlek och upp till många meters höjd. De flesta portaler transporterar användaren en kort sträcka, men ett fåtal kan skicka någon till andra sidan kontinenten. Den största kända portalen är Pansarporten som är 10 meter hög och leder till en plats på kontinentens inland. Dess järndörrar är så kraftiga att det krävs 20 hästar för att stänga dem.



Regler

Reglerna till Bortom barriären är enkla och funktionella. I många fall måste spelledaren lita till sitt sunda förnuft när reglerna inte kan ge honom något svar. Den enda tärning som används är en sexsidig sådan som förkortas T.

Rollen

Att skapa en spelarroll i Bortom Barriären är enkelt. Varje roll får välja fjorton färdigheter. Två med värde 4, tre med värde 3, fyra med värde 2 och fem med värde 1. Rollen får sedan välja 4 specialiseringar till några av sina färdigheter. Om man har färdigheterna Bildning och Ockultism kan man byta en specialisering mot en besvärjelse. Man kan också byta en specialisering mot ett föremål. Slutligen ska varje roll ha mellan tre och fem särdrag och 1 Dramapoäng. Vad detta innebär förklaras nedan.

Färdigheter

Vad en person kan göra bestäms av de färdigheter den har. Varje färdighet har ett värde som normalt ligger mellan 0 och 4, där 0 är sämst och 4 är extremt bra.

Berest används för att känna till avlägsna platser, seder och bruk. Bildning ger kunskap i geografi, historia, naturvetenskap, retorik och annat som studeras vid universiteten. Bluffa används för att lura andra personer. Bågar används för att träffa mål med pilbågar eller armborst. Eldvapen används för att träffa mål med pistoler och muskötter. Hantverk x ger kunskap om ett hantverk och möjlighet att tillverka föremål med det. Vilket hantverk det rör sig om måste specificeras. Kanonjär används för att ladda, sikta med och avfira kanoner. Kasta används för att träffa avsett mål när man kastar något, även kastvapen. Läkekonst används för att behandla skador och bota sjukdomar. Läsa används för att förstå skriven text. Närstrid används för att slåss i närstrid, både beväpnat och obehäpnat. Ockultism ger kunskap om mystiska traditioner och magi. Religion ger kunskap om religiösa seder och bruk. Rida används för att hantera ett riddjur och få det att lyda order. Rikedom visar hur stora ekonomiska tillgångar rollen har att röra sig med. Sjökunnsighet används för att sköta arbete på ett fartyg. Smidighet används för att klättra, hoppa och genomföra andra akrobatiska manövrer. Smyga används för att ta sig fram tyst och osynligt. Stjåla används för att dyrka upp lås, snatta börser och annan ljusskygg verksamhet. Status visar hur högt upp på samhällsstegen rollen står. Styrka används för att lyfta tunga föremål och för att göra mer skada i strid. Tålighet visar hur mycket skada, sjukdomar och krämpor rollen tål. Uppmärksamhet används för att lägga märket till små detaljer i sin omgivning. Vildmarksvana används för att följa spår i vildmarken, hitta bytsdjur och finna vatten och föda. Yrke x ger kunskap och status inom ett visst yrke. Vilket yrke det rör sig om måste specificeras. Övertala används för att övertyga andra om att ens åsikter är de rätta.

När man försöker göra något där utgången inte är helt uppenbar måste man slå ett slag för en färdighet för att se om man lyckas. Ett färdighetsslag slås med 1T. Till det adderar man värdet i en lämplig färdighet (ibland kan flera färdigheter vara lämpliga, använd då den med högst värde). Summan jämförs med en Svårighet som bestäms av spelledaren. Är den lika med eller högre än Svårigheten har personen lyckats med sin handling. Har man 0 i en färdighet får man inte ens försöka slå. Man misslyckas automatiskt.

Lämpliga Svårigheter är Lätt 3, Normalt 5, Svårt 7, Mycket svårt 9, Omöjligt 11.

Specialiseringar

En specialisering är en underavdelning till en färdighet. Den innebär att man får +1 på de slag för färdigheten som omfattar den specialisering man valt. En specialisering bör vara ganska smal och endast vara användbar vid speciella situationer.

Särdrag

Ett särdrag är något som utmärker en person. Det kan vara ett personlighetsdrag, ett livsmål, en kontakt, något i personens bakgrund, eller något helt annat. Ett särdrag kan vara både positivt och negativt. Särdrag kan användas på tre sätt.

Om spelledaren bedömer att ett särdrag borde vara till problem och hindra en roll från att göra något, eller tvinga honom att göra något, måste rollen betala 1 Dramapoäng för att slippa undan. Om rollen istället spelar ut sitt särdrag får han 1 Dramapoäng.

Om rollen använder en färdighet i en situation där ett särdrag borde hjälpa honom kan han betala 1 Dramapoäng för att få +3 på tärningsslaget.

Om spelledaren använder ett av rollens särdrag för att starta en ny handling får rollen 1 Dramapoäng.

Dramapoäng

Dramapoäng kan man även få och använda på andra sätt. Ett dramapoäng kan ges som belöning om någon säger något otroligt fyndigt, någon rollspelar en viss scen ovanligt bra, någon kommer på en lysande idé eller om någon gör något annat som förhöjer spelupplevelsen. Dramapoäng kan användas för att ge +1 på ett tärningsslag, för att introducera ett nytt element i handlingen eller för att minska ett sår man får med en grad.

Strid

Strider utspelar sig i Rundor som är lagom långa. Varje Runda genomgår man följande procedur:

1. Alla inblandade deklarerar vad de vill göra. Alla deklarerar vad de vill göra. Den som har högst värde i någon av färdigheterna Bågar, Eldvapen, Kasta, Närstrid eller Smidighet får fördelen att deklarerar sist. Har flera personer samma värde jämförs fler färdigheter tills någon skiljer dem åt.

2. Eventuell turordning bestäms.

Om det är intressant att avgöra turordning gör man det nu. Turordningen avgörs med ett slag för lämplig färdighet. Högst agerar först. Det är normalt bara vid avståndsstrid som turordningen spelar roll.

3. Resultatet av handlingarna bestäms.

Strid kan delas upp i två typer: avståndsstrid och närstrid. Avståndsstrid är enkelt. De inblandade avfyrar sina vapen i den turordning som bestäms. Lyckade färdighetsslag ger träff. Svårigheten bestäms av avståndet enligt vapentabellen. Vid närstrid gör man på samma sätt såvida inte två personer deklarerat att de vill slåss mot varandra. Då slår båda varsitt färdighetsslag, men endast den som slår högst träffar. Om man slår mot någon som inte försvarar sig är Svårigheten 5.

Om man slåss mot någon som har ett vapen med längre vapenlängd får man -1 på sina slag.

Om man vill kan man inta en offensiv eller defensiv inställning. Vid offensiv får man -1 på anfallsslaget, men +1 på skadan om man skulle träffa. Vid defensiv får man +1 på anfallsslaget men -1 på skadan vid träff.

Skador

När någon skadas ska man slå ett slag för att se hur allvarlig skadan blev. Slaget slås med 1T. Till det adderar man ett Skadevärde och subtraherar den skadades Tålighet och eventuellt Skyddsvärde från en rustning.

Blir resultatet mindre än 2 får den skadade en skräma, 2-4 får han ett lätt sår, 5-7 får han ett svårt sår, 8 eller högre får han ett dödligt sår. Om man har två lätta sår och får ett till får man istället ett svårt sår. Om man har två svåra sår och får ett till får man istället ett dödligt sår. Vid ett dödligt sår dör man.

Får man ett lätt sår ska man slå ett normalsvårt slag för Tålighet. Vid miss svimmar man av smärta och blodförlust. Får man ett svårt sår ska man slå ett svårt slag istället.

Varje svårt sår ger -1 på alla färdighetsslag.

Det tar en vecka för ett sår att läka. Sären läker ett i taget med det värsta först.

Vapen	Skada	Längd	Pris
Obehäpnad	Styrka-2	0	0
Kniv	2	1	0
Kortsvärd	Styrka	2	1
Svärd	Styrka+1	2	2
Spjut	Styrka	3	1
Hillebard	Styrka+1	3	2

Vapen	Skada	5	7	9	Pris
Pistol	3	5	10	20	2
Musköt	4	10	25	50	3
Pilbåge	Styrka	10	30	70	1
Armborst	3	15	35	100	1
Kastkniv	2	5	10	15	0
Kastspjut	3	10	20	30	1

Magi

Magi kastas i form av besvärjelser som är unika och bara kan kastas en gång. Varje besvärjelse har ett fysiskt element, ofta i form av en ädelsten som kastaren måste hålla i och som förstörs när besvärjelsen kastas. För att lyckas kasta besvärjelsen måste man lyckas med ett slag för Ockultism och ett för Bildning. Svårigheten bestäms av den besvärjelse man vill kasta. Besvärjelsen är förbrukad oavsett om man lyckas eller inte. Att kasta en besvärjelse tar en Runda. Besvärjelser kan skapas av magiker, vilket är en lång process, eller hittas precis som andra föremål.

Vapen & Rustningar

De flesta vapnen har en skada som bestäms av användarens styrka. I kolumnen pris kan man se vilket värde man måste ha i Rikedom för att kunna införskaffa vapnet. Avståndsvapnen har tre kolumner med siffrorna 5, 7 och 9. Dessa är Svårigheterna att träffa på olika avstånd. Upp till det antal meter som anges i kolumnen har man den ovanstående Svårigheten.

Rustningar förekommer i tre typer: Läder och andra mjuka rustningar som har Skyddsvärde 1 och pris 1, ringbrynja och fjällpansar som har Skyddsvärde 2 och pris 2, samt plåt som har Skyddsvärde 3 och pris 3.

Monster

På den nya kontinenten kan man stöta på mängder av konstiga varelser vars like aldrig skådats. De flesta monster är unika och kan se ut precis hur som helst. För att beskriva ett monster: tilldela det värden i färdigheterna Närstrid, Smidighet, Smyga, Styrka, Tålighet och Uppmärksamhet, samt bestäm skadan hos dess naturliga vapen.

Harpunrygg

Harpunrygg liknar meterlånga grodor med kamouflagemönster. De angriper med förgiftade pilar som de skjuter ur fickor på ryggen.

Avståndsvapen 3, Smidighet 2, Smyga 3, Tålighet 1, Uppmärksamhet 2.

Attacker: Harpun 2. Giftet paralyserar om man inte lyckas med ett slag för Tålighet med Svårighet 7.

Kamryggsbuffel

Kamryggsbufflar är stora som hus och lever i flockar. Deras pansarhud kan användas till tåliga rustningar. Om de retas blir de rasande.

Närstrid 1, Styrka 7, Tålighet 6, Uppmärksamhet 2.

Attacker: Stångning Styrka-2.

Osynlig hoppare

Osynliga hoppare angriper i små flockar ut nattens mörker. De hoppar på sina långa bakben och angriper med sylvassa klor.

Närstrid 2, Smidighet 3, Smyga 5, Styrka 1, Tålighet 1, Uppmärksamhet 3.

Attacker: Klor Styrka-1.

Slidmunsapa

Slidmunsaporna har fått sitt namn efter de enorma betarna med tillhörande hudfickor som pryder deras överkåkar.

Närstrid 3, Smidighet 4, Smyga 2, Styrka 3, Tålighet 3, Uppmärksamhet 3.

Attacker: Bett Styrka-1.

Vargråtta

Vargråttor är stora som katter och täckta av svart päls. De jagar i flock och är förvånansvärt aggressiva och intelligenta.

Närstrid 1, Smidighet 1, Smyga 2, Uppmärksamhet 3.

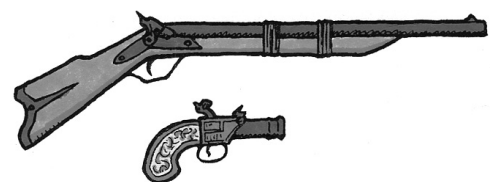
Attacker: Bett 0.

Vingmonster

Vingmonster har fjällig gråröd hud och lädertråde vingar. De svävar mellan bergstopparna och dyker mot bytsdjur för att lyfta dem högt upp i luften och sedan släppa dem.

Flyga 3, Närstrid 2, Smidighet 2, Styrka 5, Tålighet 4, Uppmärksamhet 4.

Attacker: Bett Styrka-1.



Namn _____
Spelare _____
Hemland _____

Färdigheter

4 _____
4 _____
3 _____
3 _____
3 _____
2 _____
2 _____
2 _____
2 _____ Särdrag
1 _____
1 _____
1 _____
1 _____
1 _____

Specialiseringar

Övrigt

Dramapoäng _____

Namn Lisia - piratdrottningen
Spelare _____
Hemland Matriarkatet

Färdigheter

4 Sjökunnighet
4 Smidighet
3 Berest
3 Kanonjär
3 Uppmärksamhet
2 Bluffa
2 Eldvapen
2 Närstrid
2 Rikedom
1 Smyga
1 Stjåla
1 Styrka
1 Tålighet
1 Övertala



Särdrag

Efterlyst
Fruktad
Sann kärlek
Skoningslös

Specialiseringar

Övrigt

Eldvapen: Pistol
Sjökunnighet: Sjöstrid
Övertala: Ledarskap

Dramapoäng _____

Namn Konrad Schütz
Spelare _____
Hemland Femöarna

Färdigheter

4 Eldvapen
4 Närstrid
3 Rida
3 Tålighet
3 Uppmärksamhet
2 Berest
2 Kanonjär
2 Styrka
2 Yrke: Legosoldat
1 Bluffa
1 Kasta
1 Rikedom
1 Smidighet
1 Vildmarksvana



Särdrag

Cynisk
Krigsveteran
Olycklig kärleksaffär
Suput
Utmärkande ärr

Specialiseringar

Övrigt

Närstrid: Spjut
Uppmärksamhet: Bakhåll
Bluffa: Muta

Dramapoäng _____

Namn Sebastian Mörke
Spelare _____
Hemland Ranerike

Färdigheter

4 Bildning
4 Ockultism
3 Intelligens
3 Rikedom
3 Status
2 Läsa
2 Uppmärksamhet
2 Övertala
2 Rida
1 Tålighet
1 Smidighet
1 Läkekonst
1 Bluffa
1 Berest



Särdrag

Hänsynslös
Inflytelserik adelsvän
Kätterska åsikter
Ogillar utlänningar
Tam korp

Specialiseringar

Övrigt

Bildning: Historia
Besvärjelser:
Grodförvandling (Sv 5)
Osynlighet (Sv 5)
Eldvåg (Sv 7)

Dramapoäng _____

Lisia var general i Matriarkatets armé, men gjorde misstaget att bli förälskad i en vanlig slav, en manlig slav dessutom! Efter en summarisk rättegång dömdes hon och hennes kärlek - Gottard - till döden genom hängning. Kvällen innan domen skulle verkställas lyckades Lisia slå sig ur sin fängelsehåla. I en djärv och dödsföraktande kupp kunde hon befria Gottard och de båda försvann ut i natten bortom Matriarkatets makt.

Lisa och Gottard tog sig till kusten där de kunde stjäla ett litet fartyg och fly mot Ranerike. De hade inte väntat sig något storstilat mottagande och fick det inte heller. I nästan ett år levde de som tjuvar i Unterstads gränder innan de fick chansen att mönstra på ett piratfartyg vars kapten inte var så nogräknad vad gällde besättningens kön.

Redan vid andra plundringsförsöket drabbades fartyget av olycka. Det handelsskepp från Femöarna som de gett sig på visade sig dölja en fälla i form av ett stort antal vältränade marinsoldater. Skeppet sköts i flisor av deras kanoner och piratkaptenen omkom i kaoset. Lisias generalsträning tog över och ledde piraterna till en dyrköpt seger. Ingen protesterade när Lisia hävdade att det bordade fartyget nu var hennes och att det var hon som skulle leda besättningen framöver.

Sebastian har levt ett liv i lyx: han har studerat vid de finaste och mest ansedda universiteten, både i Kummelborg i Ranerike och i Harvebrook på Femöarna. Av uråldriga alkemistiska mästare har han lärt sig magins konst och blivit omvänd till dyrkan av glömda gudar som pressar genom världsväven från andra dimensioner och skriker efter befrielse.

Efter faderns död började Sebastian använda sina familjerikedomar för att tränga djupare in i de magiska mysterierna. Hans experiment utökade hans kunskap till oöverträffade nivåer, innan kyrkans inkvisition fick nys om hans verksamhet och stormade in i hans laboratorium. Sebastians stamtavla räddade honom från en omedelbar avrättning på häxbålet. Han kom undan med ett slag på fingrarna och ett löfte om att överge sina kätterska idéer, något han naturligtvis inte gjorde. Istället satte han kurs mot den nya världen för att där ytterligare utöka sin makt och sin kunskap. Rushoternas glömda hemligheter ligger och väntar på honom. Han är dock tveksam till den kvinnliga kaptenen - Livia - på det fartyg han valt för sin överfart till rushoternas land. Skeppet verkar vara mer än det handelsskepp det utger sig för att vara.

Konrad har alltid levt i krigets skugga. Hans far var legosoldat som skyddade Femöarnas handelsmän från pirater. Konrads tidigaste minne är hur han bars i strid på sin faders rygg, när denne kämpade sig igenom ett rövarband, ohejdbar som en virvlande döds gud.

Konrad följde i sin faders fotspår. Han fick en gedigen utbildning i alla vapenslag och överträffade snart sin faders skicklighet i både svärd och musköt. Han sålde sina tjänster, precis som fadern. De som betalade bäst var adelsmän från Ranerike, som ständigt behövde mer folk till sina skärmytslingar med fiendliga grannar. Konrad lyckades aldrig bli rik, trots de stora summor pengar hans anställningar gav honom. Så fort han fick lite pengar på fickan spenderade han dem på lösaktiga kvinnor och dålig sprit. Den enda kvinna han verkligen älskat vägrade ha att göra med honom, eftersom han var en landsstrykare och suput.

Fast besluten att lämna sitt gamla liv bakom sig har Konrad lämnat de mindre rikena för den nya världen. Han hoppas kunna skapa sig en förmögenhet där och återvända som en herreman för att vinna sin kvinnas hjärta. Att tjänstgöra som livvakt åt Sebastian Mörke är bara ett tillfälligt jobb, men det ger i alla fall bra med pengar.

CYTHEREA

en postapokalyptisk fantasyvärld



YTHEREA ÄR EN VÄRLD KONSTANT belyst av två blodröda solar och som i århundraden härjats av gudarnas krig – kvar finns endast staden Imbral. Belägen högst upp på en massiv högplatå är Imbral det som finns kvar av de uråldriga civilisationer som en levde och frodades i världen. Cytherea är en värld där gränsen mellan magi och vetenskap suddas ut och där de lärde arkanologerna forskar om världens svunna historia.

GUDARNAS KRIG

För hundratals år sedan började det som nu brukar kallas för Gudarnas krig. Varför eller vem det var som startade kriget är det ingen som vet. I många generationer höll kriget på och människan och de andra intelligenta raserna på Cytherea drogs in i kriget – av gudinnan Inari fick människan kraften att använda magi för att hjälpa Inari i hennes sak. Världen slets i stycken, revor i tid och rumsväven slets upp och världen omformades under de magiska stormar som drog fram.

DÖDSREGNETS FALL

I slutskedet av Gudarnas krig regnade syra, eld och svavel ned ifrån himlen. Legenderna säger att det var de besegrade kaosgudarnas blod som föll ned till marken. Med Dödsregnets fall så slutade kriget och kvar fanns endast staden Imbral. De lärde säger att anledningen till att Imbral skonades var att guden Ainhamir lade en skyddande besvärjelse över staden.

IMBRAL

Staden Imbral är belägen mitt i ett öde ökenlandskap uppe på en högplatå som är hundratals fot hög. Mot norr finns ett jättelikt stup som sluttar rakt ner mot imbralfloden – med ett avancerat system av vinschar

plockar man ifrån imbralfloden upp en del av det färskvatten som staden behöver. Hissanordningen bevakas av kompetenta hissväktare som skyddar anordningen ifrån inkräktare.

Staden i sig är ett virrvarr av trånga gränder, höga stentorn med lökformiga kupoler, hissanordningar och gångbroar och är såklart ett tillhåll för allsköns varelser. I varje gathörn finns ett världshus där man dygnet runt hör gästernas skrålande och i de trånga gränderna finns oräkneliga gatuförsäljare som säljer allt man kan tänka sig. Det är inte ovanligt att man ser uppträdanden av alla de slag på gatorna och folk vänder sig heller inte om när en magiker går förbi med en svävande bok framför sig, och där blad för blad vänds med magi. Imbral är en stad som är vaken dygnet alla timmar – på natten lysas staden upp av otaliga gaslyktor och leder berusade damer och herrar hem till sina lyor.

Imbral är indelat i ett flertal distrikt. Handelskvarteren ligger mitt i staden, centrerade runt Remesplatsen är det största distriktet i Imbral. Här finner man alla handelshusens tillhåll och på Remesplatsen med dess torgmarknad går det alltid livligt till. På Spinnaregränd som går söderut och upp mot Remesplatsen ligger världshuset Krossade Ägget, ett känt tillhåll för stadens unga rika män och kvinnor. Här spelar kända musikanter varje kväll och festandet och alkoholintaget är i överflöd.

De röda lyktornas gata, ett tillhåll för många glädjeflickor, sträcker sig ifrån handelskvarteren och ända ut till stadens norra kant. Piskornas hus, ett mycket anrikt och välskött glädjehus, ligger där de röda lyktornas gata slutar.

Stadens universitet och magikerskola ligger i västra delen av staden, här utbildas eleverna i vetenskap och magi:

arkanologi, frenologi, eskatologi, alkemi och obskurantism är bara några av ämnena. Skolans labyrintiska bibliotek innehåller hundratals volymer och innehåller mycken glömd kunskap. I anslutning till universitetet finns även Imbralmuséet, där man kan beskåda många uråldriga artefakter, som dock är hårt bevakade. I museet finns även skelettet av en uråldrig gyllene drake – enligt legenden så dog draken under Gudarnas krig då den stred för de godas sida.

Tempelgatan sträcker sig ifrån universitet och mot stadens mitt, men de många tempel som ligger på gatan har sällan besökare. Många anser att religion inte är lika "fint" som vetenskap, medan många tycker att man skall tillbe de gudar som skyddade dom ifrån de onda makterna som härjade under Gudarnas krig. Det sägs att det under tempelgatan ligger undangömda tempel där sektmedlemmar uttalar oheliga eder till förbjudna gudar samtidigt som de spåker sina ryggar blodiga.

Bortre gränd ligger längst åt sydöst i staden. Bortre gränd är ett mycket nedgången kvarter och renhållning och kloakrensning sköts inte alls lika bra som i de centralare delarna – för inte ens stadsvakterna vågar sig dit för att patrullera. I Bortre gränd håller tjuvar och annat patrask till och stadens tjuvgille, lett av Cunorius Tretumme, har sitt högsäte någonstans i Bortre gränd.

Det kungliga palatset är beläget i nordöstra delen av staden, och dess trillingtorn sträcker sig högre än någon annan byggnad i staden. Palatset är hemvist för den åldrade Kung Tassach och hans hov. En gång i månaden hålls jättelika fester – om man är en av de inbjudna så är det ett gott tecken på att man är någon i staden.

UTANFÖR STADEN

Utanför stadens gränser finns endast en öde vildmark, delat här och där av jättelika raviner. Inte mycket växtlighet lever i detta plågade land men ryktet säger att långt upp i norr finns det farliga barbariska stammar. Ibland så görs expeditioner ut i vildmarken för att leta efter föremål ifrån den svunna tiden. En del kommer tillbaka och gör sig en förmögenhet – en del kommer inte tillbaka alls.

TEKNOLOGI

Hjulbågar: hjulbågen är en sinnrikt konstruerad pilbåge, bågens sträng

är upphängd i hjul och tack vare dess konstruktion ger den en högre anslagskraft än traditionella pilbågar.

Ornikopter: en ornikopter är ett flygfordon som drivs fram dels av en magisk levitationsartefakt och dels med muskelkraft. Ornikoptern flyger likt en fågel och för att bli en pilot så krävs en person som är ytterst våghalsig – en del säger galen. En mindre skvadron finns stationerad söder om Imbrals stadsmurar, där finns öppen yta lämplig för landning. Ornikoptrarna används för att spana efter eventuella fiender och för att fånga in flygbehemothar, jättelika manetlika varelser.

VETENSKAP OCH MAGI

Det finns ingen riktig gräns mellan magi och vetenskap på Cytherea utan de flyter samman till en kunskap. På universitet är boken Encyclopedia Conjurantia den boken som förstaårselever får och som beskriver grunderna i de mest populära vetenskaperna.

Alkemi: alkemi är en populär vetenskap på Imbrals universitet där en del alkemister försöker sig på de mest vansinniga experiment.

Arkanologi: arkanologi är forskandet om det arkana, det hemliga, det mystiska och det uråldriga.

Eskatologi: eskatologi är läran om de yttersta tingen, det vill säga världens undergång. Eskatologerna försöker på olika sätt förutspå domedagen.

Frenologi: frenologi är läran om sambandet mellan en persons skullform och dess personlighet. Frenologi är något som är mycket populärt bland Imbrals överklass.

MODE

Högsta mode just nu i Imbral är ljusa luftiga kläder. Vida byxor, sandaler och en linneskjorta är populärt bland männen, ibland med en lång väst över skjortan. För kvinnor är det långa kjolar, ibland med flera underkjolar, som är på mode. Det är också mode för kvinnor att framhäva bysten på bästa sätt. Tunna armringar i silver är populärt bland kvinnor i överklassen.

RASER PÅ CYTHEREA

På Cytherea lever många olika raser och folkslag, Alver och dvärgar finns, även om de nu är i ett fåtal. Av människoraserna finns det två större grupper: rossicans, ifrån

väst, som är blonda och har ganska hög medellängd, och ehanties, ifrån nordöst, som har en mörkare hudtyp och har en oftast mörkare hårfärg. Ehanties har en kortare medellängd men är å andra sidan lite mer bastant byggda. Andra raser på Cytherea är kaatiimän (med sina felina drag), drakmän (som tros vara besläktade med drakarna), chingons (som lever i lerhus söderöver) och droneikans (mörkhyade människor med turbaner).

ALVER OCH FÖRBANNELSEN

Alverna är ett otursdrabbat folk, vart de än har rest i multiversum så har de råkat illa ut. På Cytherea så drabbades de under Gudarnas krig av en mäktig förbannelse, uttalad av en av de mäktigaste kaosfurstarna.

Förbannelsen yttrar sig så att alverna lever i symbios med en växt, metall eller mineral. Detta följer med dom sedan födseln och kan yttra sig på en mängd olika sätt och är unikt för alla alver. En alv som lever i symbios med en växt kan till exempel ha rötter som ligger precis under huden och klängväxter som slingrar sig runt armar och kropp. En alv som är i symbios med ett mineral kan ha en hud som har stenlik karaktär.

I princip alla alver (95%) är drabbade av förbannelsen på olika sätt. Det är upp till Spelledaren om förbannelsen skall ha något spelmässig effekt, stenhud kan till exempel ge ett extra skydd vid yttre skador.

REGLER

Detta spel har ett simpelt regelverk för att på så sätt fokusera på storyn och inte tärningsrullande.

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 svärd, rörliga manövrer, rida, byråkrati, etc.

Expertfärdigheter är färdigheter som man i princip alltid lyckas utföra, medens andra färdigheter eventuellt kan kräva ett tärningslag av antingen spelledaren eller spelaren. Det är upp till spelledaren att tolka tärningsresultat och avgöra om det är en lyckad handling eller ej. Detta är ett rollspel som är tänkt att vara berättande – om rollpersonerna lyckas är upp till spelledaren och hans vision om hur berättelsen skall utvecklas.

d12 - rollspelet

Introduktion

Det här rollspelet är baserat på en serie så den viktigaste introduktionen är att läsa serien på <http://d12comic.com> om du inte redan har gjort det. Där finns den stämning som du förväntas föra vidare. Det här är fantasy, fyllt med så många klichéer, så mycket humor, så mycket övertydlig ondska och godhet som det kan bli och helst lite till.

I ett vanligt rollspel så *använder* man tärningar medan man i det här spelet *är* tärningar. För att spela så behöver du en tvåsidig tärning och det är alltså den tärningen du kommer vara.

Världens invånare

I d12-världen bor det tärningar och monster. Ingen vet egentligen något om monstren men grundregeln verkar vara att om det är roligt eller häftigt så finns det. Monstren ägnar sig huvudsakligen åt att vara på en plats och vänta på att någon ska gå dit så att de får slåss. Den mer initiativrika delen av invånarna i världen är då tärningarna. Det finns kvinnliga tärningar (ögonfransar) och manliga tärningar (inga ögonfransar). Det är inte riktigt känt hur nya tärningar kommer till men alla tärningar är lika stora oavsett ålder.

Förutom den vanliga tärningsrasen så finns det alver och dvärgar. Dessa urskiljs på sina öron respektive på sina helskägg. Givetvis gäller ögonfransregeln även här. De båda relativt ovanliga raserna skiljer sig lite från mängden då de har varsin positiv respektive negativ egenskap.

Alver Positiv: överlägsen syn och hörsel.
Negativ: älskar alla sorts djur och vill klappa dem.
Dvärgar Positiv: +1/+1/oförändrat på båda stridsvärdena.
Negativ: kan inte motstå öl eller mjöd.

Yrken

Det är färgen på din tärning som avgör vilket yrke den har, så ta en titt på din tärning och sedan en titt nedan för att avgöra vad som passar in bäst. Har din tärning flera färger så gråla med spelledaren om saken. Varje yrke har förutom sina speciella stridsvärden även en speciell positiv respektive en speciell negativ egenskap som utmärker dem.

Riddare – Hjälteadädens förkämpe.

Färg: grå. Anfall: 5/10/12 Försvar: 4/9/12
Positiv: en gång per spelmöte kan riddaren lyckas med en heroisk och osannolik handling utan att behöva slå något tärningsslag.

Negativ: har svårt att tacka nej till att hjälpa andra. För att försöka tacka nej (varför man nu skulle vilja det) måste riddaren slå ett Charma-slag. Lyckas slaget tvingas man att acceptera uppdraget mot sin vilja.

Jägare – Naturens gunstling.

Färg: grön. Anfall: 4/9/12 Försvar: 4/8/12
Positiv: ute i naturen har jägaren en oslagbar förmåga att hitta platser, även sådana han aldrig besökt tidigare.

Negativ: distraheras lätt av vackra blommor, träd, buskar...

Magiker – Mystikens mästare.

Färg: röd. Anfall: 1/6/12 Försvar: 1/7/12
Positiv: kan använda magi (se magikapitlet).
Negativ: lider av svår glömska, inte bara vad gäller magi.

Tjuv – Tingens förflyttare.

Färg: turkos. Anfall: 4/9/12 Försvar: 3/8/12
Positiv: extremt bra på att skylla på andra vid behov, så stå inte bredvid en tjuv i onödan.

Negativ: kleptomani. Ser tjuven något verkligt eftertraktat ska man slå ett Obemärkt-slag. Lyckas slaget så kan inte tjuven motstå utan måste försöka stjäla föremålet.

Munk – Kunskapens förmedlare.

Färg: orange. Anfall: 1/4/12 Försvar: 2/6/12
Positiv: munkar har två alternativ här. Antingen så är man dold shaolinmunk vilket gör att man får använda Krigarnas stridsvärden i strid om man tar på sig sin kung fu-scarf. Eller så har man förmågan att med meditation temporärt höja ett visst färdighetsvärde.
Negativ: religiös fanatism. Om någon upplevs som en hedning men munken vill slippa predika den rätta läran för personen i fråga så ska man slå mot Uppmärksamhet. Lyckas slaget tvingas munken predika.

Bard – Harmonins bevarare.

Färg: gul. Anfall: 4/8/12 Försvar: 2/6/12
Positiv: kan bli vän med vem (eller vad) som helst.
Negativ: har svårt att vara tyst i passande situationer samt har svårt att bedöma sina sångtexters lämplighet.

Krigare – Vapnens svingare.

Färg: blå. Anfall: 4/10/12 Försvar: 4/10/12
Positiv: kan gå in i bärsäk. Gör ett extra i skada (förutsatt att minst 1 i skada görs) vid attacker men Försvar försämras till 2/6/4.
Negativ: besatt av vapen och distraheras lätt av blanka svärd.

Helare – Blodets betvingare.

Färg: vit. Anfall: 2/5/12 Försvar: 2/6/12
Positiv: kan hela andra tärningar lika många kroppsponng som helaren har i bildning. Sedan krävs läkeörter eller ny förlust av kroppsponng innan helning åter fungerar på den patienten.
Negativ: vill verkligen hjälpa alla som har det svårt. Även monster, skurkar och sina fiender.

Lönmördare – Nattens fara.

Färg: svart. Anfall: 4/9/12 Försvar: 4/8/12
Positiv: lömsk smygattack. Ger +2 i skada vid en attack där man fick ett bättre eller lika bra resultat som motståndaren och man är immun mot skada om attacken skulle gå dåligt.
Negativ: gillar att smyga iväg och döda någon om man blir uttråkad, på kul sådär. Spelledaren får improvisera fram ett värde att slå emot för att se om man slipper.

Handelsman – Varornas krånglare.

Färg: brun. Anfall: 2/6/12 Försvar: 3/7/12
Positiv: eftersom handelsmannen har rest så mycket så runt i världen så har denne kontakter i affärlivet vartän denne kommer.
Negativ: vill göra affärer hela tiden, vad som helst kan säljas till vem som helst bara man försöker.

Vakt – Värdesakernas väktare.

Färg: lila. Anfall: 4/9/12 Försvar: 4/8/12
Positiv: känner alla andra (näja) vakter och vet vad de jobbar med, eller kan ta reda på det.
Negativ: paranoid. Frågar alla vad de gör här, varför de gjorde som de gjorde och så vidare.

Wannabe – Misslyckandets definition.

Färg: rosa. Anfall: 2/6/12 Försvar: 2/8/12
Positiv: ses som så ofarliga att det oftast inte gör något om de blir upptäckta på platser de inte borde vara på...
Negativ: ingen tar dem på allvar vilket gör det oerhört svårt att få folk att lyssna...



	Ridd	Jäga	Magi	Tjuv	Munk	Bard	Krig	Hela	Lönn	Hand	Vakt	Wann
Avståndsvapen	4	6	1	2	1	2	6	1	5	1	4	2
Bildning	5	2	7	2	9	3	3	6	2	5	4	2
Bluffa	1	3	3	5	4	5	2	3	5	6	3	2
Charma	6	4	3	6	4	5	2	4	3	6	2	2
Drogkunskap	2	3	3	3	8	2	3	6	4	2	2	2
Handel	3	5	4	1	1	2	4	2	2	8	2	2
Inbrott	1	1	1	6	1	3	1	1	5	2	6	2
Obemärkt	2	4	1	8	5	4	4	5	6	2	5	2
Rörlighet	5	4	2	4	2	7	4	4	4	3	3	2
Underhållning	4	2	3	1	1	7	2	2	1	4	2	2
Uppmärksamhet	5	5	2	4	5	3	6	6	6	3	5	2
Vildmarkskunskap	2	6	2	3	4	2	3	5	2	3	2	2

Färdigheter

Det finns 12 stycken färdigheter. Du ska slå under eller lika med ditt färdighetsvärde för att lyckas (om man så vill kan differensen av göra hur bra du lyckas). Slår du över så misslyckas du.

Avståndsvapen

Ett lyckat slag innebär att du lyckats få iväg en projektil mot fienden. Detta räknas som ett perfekt anfall och offret slår Försvarslag som vid en vanlig attack (se stridskapitlet).

Bildning

Den allmänna kunskapsfärdigheten.

Bluffa

Används för att se om du kan få någon att tro på dina lögnar.

Charma

Används för att se om du kan påverka någon med hjälp av din charm, vare sig det gäller övertalning, hot eller smicker.

Drogkunskap

Avgör hur bra du är på att finna olika växter och omvandla dem till läkdroger, gifter eller liknande.

Handel

Styr hur bra du är på att värdera föremål och hur bra du är på att köpslå när du köper/säljer någonting.

Inbrott

Används när man vill ta sig in någonstans där man inte är inbjuden. Inkluderar låsdyrkning med mera.

Obemärkt

Innefattar din förmåga att smyga, gömma dig från fiender samt plocka på dig saker utan att någon ser.

Rörlighet

Styr hur bra du är på att hoppa, klättra och leka akrobat.

Underhållning

Färdigheten som används när man spelar instrument, spelar skådespel, sjunger eller berättar historier.

Uppmärksamhet

Används för att se om man lägger märke till saker och ting.

Vildmarkskunskap

Innefattar saker som spåra, överlevnad och geografi.

Karaktärsskapande och hjältepoäng

Efter att kön, ras och yrke är valt så titta på tabellen ovan för att få reda på vilka färdighetsvärden ditt yrke startar med. Skriv ner dessa på ditt formulär tillsammans med 12 Hjältepoäng som du har från start. Hjältepoäng (HP) används för att öka färdighetsvärden. Att höja en färdighet kostar lika många HP som det nya värdet färdigheten får. Att höja en färdighet från 5 till 6 kostar alltså 6 HP och att höja den från 5 direkt till 7 skulle kosta (6+7) 13 HP. Färdighetsvärdet 12 kan man endast få om spelledaren godkänner det. Nya hjältepoäng får man under äventyrandets gång genom att utföra hjältedåd eller säga coola repliker som passar din karaktär.

Kroppspoäng

Alla hjältar börjar med 12 kroppspoäng. Vad monster och fiender har är helt upp till spelledaren. Anpassa till vad spelarna kan tillfoga i skada helt enkelt. Monster och ickehjältar dör när deras kroppspoäng kommer ner till noll. För hjältar är det dock lite annorlunda. På rollformulären står det "H * E * R * O" och om man skulle råka droppa ner till noll så stryker man en av bokstäverna och väntar på att en helare

ska ha vägarna förbi. Man förefaller vara död ända tills ens kroppspoäng är över noll igen. Femte gången man hamnar på noll är man ingen hjälte längre och kan således dö som vanliga tärningar och monster.

Strid

När det kommer till strid så har varje deltagare en attack per runda (turordningen på anfallen är upp till spelledaren) samt obegränsat antal försvarshandlingar. Dock så får man för varje försvarshandling utöver den första +1 på tärningslaget. Försvarshandling nummer tre i en runda kommer alltså att ha +2 på tärningslaget. Slås du ensam mot fyra skurkar kommer du alltså att göra ett anfall och fyra försvar. Notera att de flesta yrken har olika stridsvärden för anfall och försvar. Vissa är bättre på det förstnämnda och tvärtom.

Hur ska då till exempel 5/9/12 utläsas? Nyckelordet är intervall. 1-5 på tärningslaget blir ett perfekt slag, 6-9 blir ett lyckat slag och 10-12 blir ett misslyckat. Anfallare och försvarare slår respektive stridsslag och jämför resultat.

Perfekt – Misslyckat innebär att den som slog misslyckat får 2 kroppspoäng i skada.

Perfekt – Lyckat eller Lyckat – Misslyckat innebär att den sistnämnde får 1 kroppspoäng i skada.

Övriga resultat går jämnt upp.

Notera alltså att det mycket väl kan vara anfallaren som tar skada medan försvararen klarar sig fint.

Exempel: Ny runda. Riddaren Thornbush anfaller (med anfall 5/10/12) krigaren Birethan (med försvar 4/10/12). Thornbush slår en tvåa (perfekt) medan Birethan en sexa (lyckat). Birethan tar alltså ett kroppspoäng i skada och står nu i tur att göra en attack den här rundan.

Notera även lönnmördarens specialare som gör skada även om resultatet gick jämnt upp vilket ingen annan attack gör.

Vapen

Om man besitter ett vapen utöver det vanliga (inga fulsvärd alltså) så kan man göra ytterliggare skada vid lyckade anfall. Har man t.ex. kommit över ett flammande svärd +3 så kommer man inte bara råka sätta eld på diverse saker av misstag utan även göra extra skada i strid. Detsamma gäller förstås för avståndsvapen även om det är klart ovanligare.

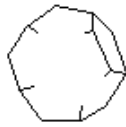
Magi

Grundregeln är att en magiker kan göra precis vad som helst så länge de är stämningsfull och spelledaren tycker det okej. Problemet är dock att minnas hur tusan man gjorde. Ett annat problem är att man inte kan återanvända magi hur som helst. Har du använt (vare sig du lyckades eller ej) t.ex. levitera i äventyret och försöker göra det en gång till misslyckas du automatiskt och övriga deltagare ska skratta och peka på dig.

Åter till minnesbiten. Vill du kasta en magi säger du "jag kastar levitera" (eller vad det nu är) och rullar ett attackslag och läser av som vanligt. Perfekt slag (en etta alltså) innebär att det blev som du ville. Lyckat (två till och med sex) innebär att det blev som du ville fastän spelledaren lägger på någon kul bieffekt. Ett misslyckat slag innebär att du inte alls minns formeln och får försöka med någonting annat.

H * E * R * O

Namn: _____
Kön: _____
Yrke: _____
Anfall: _____
Försvar: _____



Avståndsvapen	
Bildning	
Bluffa	
Charma	
Drogkunskap	
Handel	
Inbrott	
Obemärkt	
Rörlighet	
Underhållning	
Uppmärksamhet	
Vildmarkskunskap	

Hjältepoäng

Kroppspoäng

Utrustning:	Noteringar:

H * E * R * O

Namn: _____
Kön: _____
Yrke: _____
Anfall: _____
Försvar: _____



Avståndsvapen	
Bildning	
Bluffa	
Charma	
Drogkunskap	
Handel	
Inbrott	
Obemärkt	
Rörlighet	
Underhållning	
Uppmärksamhet	
Vildmarkskunskap	

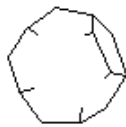
Hjältepoäng

Kroppspoäng

Utrustning:	Noteringar:

H * E * R * O

Namn: _____
Kön: _____
Yrke: _____
Anfall: _____
Försvar: _____



Avståndsvapen	
Bildning	
Bluffa	
Charma	
Drogkunskap	
Handel	
Inbrott	
Obemärkt	
Rörlighet	
Underhållning	
Uppmärksamhet	
Vildmarkskunskap	

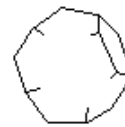
Hjältepoäng

Kroppspoäng

Utrustning:	Noteringar:

H * E * R * O

Namn: _____
Kön: _____
Yrke: _____
Anfall: _____
Försvar: _____



Avståndsvapen	
Bildning	
Bluffa	
Charma	
Drogkunskap	
Handel	
Inbrott	
Obemärkt	
Rörlighet	
Underhållning	
Uppmärksamhet	
Vildmarkskunskap	

Hjältepoäng

Kroppspoäng

Utrustning:	Noteringar:



"Vi är soldater, vi få som överlevde det Stora Kriget. Det enda som finns kvar är vi och de odöda. Vi har ingen jävla aning om hur och varför de döda bestämde sig för att resa sig upp igen... De smarta grabbarna tror att det kan ha varit något biologiskt virus utskickat av regeringen för att ta kål på oss alla. Men av vilken anledning? Jag tror själv att de gjorde något misstag, kanske skulle en låda med något nytt hemligt virus skickas till någon ny forskningsstation. Sedan när bomberna föll så gick behållaren sönder och allt gick åt helvete.

Vi kommer nog aldrig få reda på sanningen, och sanningen är nog heller inte viktig. Det viktigaste är att vi överlever, vi (och många fler) bestämde oss för att bege oss till den här staden. Här finns allt vi behöver för att överleva en längre period. Tillräckligt länge? Vem vet. Jag vet inte, Gud kanske vet. Men inte jag."

"Idag fick vi höra rykten om att det skulle finnas ett botemedel mot "odödheten", vilket låter föga trovärdigt! Men om det gör att resten av männen håller hoppet uppe, bra för dem. Men de säger i alla fall att detta nya anti-virus som grabbarna med hjärnor för stora för sitt eget bästa (det var säkerligen sådana som gjorde viruset från början) tagit fram ska göra oss helt immuna mot viruset. Inte ens betten av de där vandrande köttthögarna ska infektera oss längre. Det ska visst också döda dem? Men hur? Vi kan ju inte injicera det i dem med sprutor precis... Men vilka i helvete är det som har botemedlet? Det är ju bara rykten. Men varje rykte lär väl ha något korn av sanning?"

-Officer Johnsons personliga anteckning, funna i en övergiven stad i södra Amerika.

Och så hände det... Den Stora Smällen, Apokalypsen, Ragnarök, Domedagen, Undergången... Ett kärt barn har många namn. Den kom och när den kom drog den hela världen med sig. Kärnvapenkrig utbröt, städer ödelades på minuter, allt blev kaos. Men om inte det varit hemskt nog så kom sedan Viruset. Och med viruset så kom de Döda, groteska förvridna ting som inte ens döden kunde hålla i sitt grep.

Men inte alla dog, vilket var tur eller en väldigt otur – beroende på ens perspektiv. De få som lyckades överleva var mestadels soldater från krigsfälten. Eftersom kärnvapnets mål oftast var städer, så dog stora delar av civilbefolkningen av dem. Sedan kom viruset och gav de döda liv, de få överlevande var tvungna att slåss för sina liv.

Apokalypsen hade sannerligen kommit...

Så kom Ragnarök...

Några få år efter 2000-talets början blir det politiska klimatet snabbt ansträngt i Amerika, protester mot krig och civil olydnad ökar dramatiskt. En terroristgrupp som kallar sig själva för Patrioterna startas av Thomas Richardson. Richardson är en före detta elitsoldat som anser att den nuvarande presidenten är svag, och att det är varje Amerikans plikt för sitt land att sätta sig emot honom. Patrioterna som från början arbetar mestadels politiskt och genom protester börjar snart att göra rent uppror. Ett inbördeskrig startar i Amerika, och Patrioterna är de som kommer vinnande ut ur det. De lyckas vinna genom att Richardson får stora delar av Amerikas armé att gå över till hans sida.

Patrioternas ledare utropar sig själv till Amerikas nya president och börjar med hjälp av militären tvinga ned upproren mot honom. Året 2013 har President Richardson lyckats få makten i Amerika, det råder dock väldigt stor missämja i landet och Richardson startar krig mot Frankrike. Hans anledningar till detta är okända, men han lyckas få det att verka som att Frankrike är de som startar kriget. Canadas president ställer sig dock på Frankrikes sida och hjälper dem, likaså stora delar av Europa. Men Storbritannien ser en chans att stärka sina förhållanden med USA genom att hjälpa dem.

Man vet inte exakt när, men Frankrike lyckas skicka iväg en kärnvapenmissil mot Washington DC. President Richardson befann sig då på en annan plats, på grund utav förhöjd säkerhet under krigets gång. De är dock osäkra på vilka som skickade bomben och svarar med att skicka missiler tillbaka mot både Canada och Frankrike. Och till detta svarar kanadensarna med att skicka missiler tillbaka. Storbritannien höjer insatsen genom att skicka en vätebomb mot Frankrike. Fransmännen svarar med ett experimentellt virus riktat mot Amerika, men ett fel händer och raketens detoneras i atmosfären vilket leder till att viruset sprids utöver majoriteten av planeten.

Viruset är högst förödande över hela världen, och ingen vet vem som skickade ut det. Så ett fullskaligt kärnvapenkrig utbryter som för att säga att: "Om inte vi kan ha världen, skall ingen ha den." Under en mindre än en vecka har jorden blivit ödelagd.

*"I said: "Doctor, Mr. M.D.,
Now can you tell me, what's ailin' me?"*

Viruset...

Det virus som skickades ut under det Stora Kriget påverkade från början endast de Döda, men de Döda sprider sjukdomen vidare genom att anfalla allt

annat levande. Viruset sprids genom att viruset måste komma in i blodomloppet, vanligast genom att de Odöda varelserna biter en levande. När en människa blir infekterad på detta vis börjar den infekterade kroppsdelen ruttna och bli svart till färgen. Infektionen börjar först efter ungefär tre dagar, en vecka senare kommer hela kroppen att ha blivit infekterad. Offret ifråga kan uppleva väldigt hög feber, plötsliga slaganfall och andra symptom under den tiden. Men inget av detta dödar den smittande, efter ungefär en vecka så slutar han bara att leva. Hjärtat slutar slå, hjärnaktiviteten avtar och likstelheten börjar slå in.

Men då börjar kroppen att förvridas och röra på sig. Om det finns andra döda i närheten kommer de att på alla möjliga vis försöka komma till varandra. Detta sker ytterst märkligt då de inte verkar använda några av sina sinnen, de tycks veta var de andra kropparna finns och tar sig dit. Oftast genom att krypa. Kropparna börjar att växa ihop och bilda monstruösa ting, för kropparna att växa ihop tar det ungefär två timmar. Om kroppen är ensam så tar det inte två timmar då blir den Odöd direkt efter att den dött.

De Odöda...

En odöd varelse ser ut som en död människa, fast dess hud har blivit svart, torr och fylld av blåsor utav viruset. De odöda som växt har ihop med andra blir starkare, större och de verkar även få något som påminner om en djurliknande intelligens. En odöd äter endast kött, helst varmt kött. De jagar konstant efter mat, om inte människor finns i närheten jagar de efter djur och om inga djur finns bryter de sig ofta in i butiker där det oftast finns större mängder kött.

Att skapa en rollperson

Börja med att sortera ut ässen, de klädda korten och jokarna ur en kortlek. Blanda sedan kortleken och dra 3 kort ur den. De värden du sedan får ska du lägga ut på de tre olika attributen:

Fysik(fys): Hur stark och tålig din rollperson är.

Mentalitet(men): Hur smart, karismatisk och psykiskt stark din rollperson är.

Sinnen(sin): Hur smidig, precisionsrik och bra sinnen din rollperson har.

Exempel: Kurt ska göra en rollperson. Han drar 3 kort, en hjärter 10, en ruter 4 och en spader 6. Kurt funderar lite och kommer sedan fram till att hans rollperson ska vara stark och stryktålig så han lägger ut sin 10:a på

Fysik. Han vill också att hans rollperson ska vara någorlunda smidig så han lägger ut sin 6:a på Sinnen. Kurt tycker sedan att det passar bra med rätt låg intelligens på hans rollperson så han lägger ut sitt resterande kort (4:an) på Mentalitet.

Efter att du har bestämt dina attribut ska de bestämma vilka spetskunskaper din rollperson ska ha. En spetskunskap kan ha 3 olika nivåer; Begynnande, Normal och Skicklig. Begynnande ger +3 vid handlingar, Normal ger +5 vid handlingar och Skicklig ger +7.

När man ska välja sina spetskunskaper får man 10 poäng att lägga ut på olika spetskunskaper. Begynnande nivå, (vilket man först måste betala för, för att kunna få en spetskunskap) kostar 2, att höja begynnande till Normal kostar ytterligare 2, ska man sedan höja Normal till skicklig kostar det ytterligare 4. Alltså kostar det att höja från ingenting till skicklig 8 poäng.

Lista över spetskunskaper:

- Gevär*
- Pistol
- Närstrid**
- Köra fordon
- Teknik***
- Sprängmedel
- Kasta saker
- Överlevnad****

*Gäller även automatgevär.

**Gäller inte bara att slå andra, gäller även att parera. Denna spetskunskap gäller för närstridsvapen och för obebäpnad strid.

***Gäller för att använda all teknisk utrustning, även för att dyrka lås och liknande. Används också för att reparera föremål.

****Används för att gömma sig, hitta mat osv.

Den här färdighetslistan kan vara inkomplett men spelledaren får helt enkelt improvisera fram fler färdigheter.

Skadetröskeln är hur skadetålig rollpersonen är och den räknas ut genom att man lägger ihop fysik och mentalitet och att man sedan delar det på två och avrundar det uppåt.

Alltså: FYS + PSY /2 avrundat uppåt.

Mer om hur skador och liknande fungerar finns längre fram.

Alla rollpersoner börjar med utrustning värd 100 Bytespoäng (BP).

Grundmekaniken

Om någon ska göra något ska den personen dra ett kort från en vanlig kortlek (med de klädda korten i, även jokrar, max 4 jokrar) och lägga ihop kortets värde med ett passande attribut och möjlig spetskunskap. Även motståndaren ska dra ett kort och lägga ihop med passande attribut. Om man tex. ska klättra upp för en klippa ska man, för att räkna ut resultatet för klippan, lägga ihop kortets värde med klippans svårighetsgrad enligt följande tabell:

Svårighetsgrad	Svårighetsmod.
Mycket svårt	-10
Svårt	-7
Normalsvårt	+0
Lätt	+3
Mycket lätt	+7

Exempel: Roy ska bryta arm med Sven. Roy har sammanlagt 10 fysik och Sven har 9 i fysik. Roy drar en 3:a och Sven drar en 5:a. Sven vinner.

Värdena för korten är som vanligt och ässet är värt 14. Joker är fummel. Vid fummel ska SL improvisera fram något värre än bara ett misslyckande. Om någon ska skjuta någon och han som skjuter fumlar skjuter han sig tex. i foten.

Strid och skador

För att se vem som börjar ska alla deltagare i striden dra ett kort och lägga ihop kortets värde till sitt värde i sinnen. Den med högst resultat börjar, näst högst kommer efter den personen osv. Får två deltagare samma värde ska de dra om för att se vem av dem som går före den andre. Man får en handling per runda. En handling kan vara att t.ex. dra ett vapen, skjuta någon etc. men att ladda om tar två turer vilket resulterar i att det är en fördel att ha med sig ett reservvapen när man går in i strid.

Hur många rundor något tar får SL improvisera om det gäller saker som tar lång tid, tex. att ge någon första hjälpen.

Strid från fordon

Gäller reglerna ovanför med dessa tillägg. Alla som deltar i fordonstrid får -3 för alla handlingar de gör. Spelledaren får improvisera fram en del av dessa regler.

Skador

För att se hur mycket något skadar ska man dra ett kort och lägga ihop kortets värde med vapnets skadevärde. Den som blir träffad av vapnet ska dra ett kort och lägga ihop kortets värde med sin skadetröskel.

Vid en allvarlig skada ska man göra ett drag för skadetröskel. Misslyckas man med det svimmar man i x antal timmar där x är värdet på ett kort man ska dra då. Tabellen som används för att räkna ut skador finns här under:

Under ST + kortets värde (KV)	Ingen skada
Lika med ST + KV och Över	Lätt skada
2 x ST + KV	Skada
3 x ST + KV	Allvarlig skada
4 x ST + KV	Dödlig skada

ST = Skadetröskel.

Skadorna är kumulativa. Har man tex. 3 lätta skador, och får en till lätt skada blir istället de tre lätta skadorna en skada och man får en ny lätt skada. Man kan ta 3 lätta skador, 2 skador, 2 allvarliga skador och en dödlig skada (men då är man död). Vid lätta skador får man -2 på allt man tar sig för (dock inte för varje skada.), vid skador får man -4 på allt man tar sig för och på allvarliga skador får man -8 på allt man tar sig för. Man får inte en negativ modifiering för sina skadeslag så vida det inte är närstridsvapen, detta gäller för alla typer av skador.

Skydd

Med skydd här menar jag tex. skyddsvästar. Skyddet har ett absorberingsvärde (ABS). Det värdet dras bort från motståndarens skadevärde.

Exempel: Roy blir skjuten en pistol som har 5 som grundskadevärde. Motståndaren drar en 7:a. Sammanlagt 12. Eftersom Roy har en skottsäker väst med ABS 6 är motståndarens resultat 6. Roy drar en 3:a. Roy har ST 3. Hans sammanlagda värde är alltså 6. Roy får en lätt skada (6 mot 6 = lätt skada).

Utrustningslistor

Efter att jorden har gått under finns det ingen valuta längre utan man använder byteshandel. Alla varor värderas i bytespoäng.

Eldvapen

Namn	Vapentyp	Värde	Skadevärde	Mag.kapacitet
Lätt pist.	Pistol	50 BP	4	10, lätt ammo.
Tung pist.	Pistol	150 BP	7	7, tung ammo.
K-pist	Pistol	300 BP	9, drar 5 skott	35, lätt ammo.
Auto. Karb.	Gevär	500 BP	11, drar 3 skott	30, tung ammo.
Hagelgevär	Gevär	350 BP	11, nära håll, annars 5	5, hagelpatron
Prickskytte-gevär	Gevär	500 BP	14	1, tung ammo.

Närstridsvapen

Namn	Skadevärde	Värde
Knytnäve	0	0
Trubbigt närstridsv.	2	10
Kniv	3	30
Stor vasst föremål (tex. svärd)	4	60

Skydd

Namn	Absorbering	Värde
Läderjacka	2	50
Skyddsväst	4	150
Förstärkt skyddsväst	6	300

Ammunition

Namn	Pris
Lätt ammunition	1 BV per patron
Tung ammunition	5 BV per patron
Hagelpatron	7 BV per patron

De odöda

En odöd tål lite mer än en vanlig människa vilket syns i tabellerna för det odöda.

Om en människa blir biten av en odöd ska denne göra ett ST-drag mot den odödes smittvärde (SV). Om människan får ett högre värde än den odöde blir människan inte smittad, får denne ett lägre värde blir den smittad. Ett bitt skadar lika mycket som ett knytnävsslag.

Några vanliga odöda

Namn	Skadetröskel	Smittvärde
Vanlig odöd	8	4
Halvrutten odöd	3	9
Stor odöd	12	4

Denna tabell är dock bara några exempel. Spelledaren bör hitta på fler.

Om rollformulären: För er som undrar varför det inte finns några rollforum-lär så finns det två anledningar:

Den första är att jag inte hade tid att göra rollformulär på grund av tidsbrist och den andra är att det inte egentligen behövs några då det inte är så mycket man behöver fylla i (pappersbit räcker).

Den heliga Graal

av Andreas Kasp

För länge, länge sedan i tid höljid i sagors och myters dunkel levde en kung som enade ett sargat land. Arthur, briterernas konung. Till sin hjälp hade han de tappreste och dugligaste män världen någonsin skådat. En samling riddare där alla var lika i ära och styrka och därför samlades kring ett runt bord, vid vilket ingen kunde sägas vara förmer än någon annan. Med hjälp av sina riddare lyckades Arthur ena sitt söndrade folk och ge dem fred. Men när freden var nådd saknade bordets riddare fiender att slåss mot och möjligheter att visa sin tapperhet och utföra sina odödliga dåd. Istället tillbringade de sin tid med storslagna fester och meningslösa vapenlekar. Samtidigt drabbades landet av en ondska, en ondska som kom inifrån och inte gick att besegra med svärd och lans. Riddarna vände sig till Arthurs visdom och han beordrade dem att ge sig av på det mest farofyllda sökande som världen någonsin hade skådat. De var tvungna att finna den heliga Graal, för endast Graalen kunde bota den ondska som drabbat landet. I alla väderstreck lämnade de sökande riddarna Camelot och färdades genom ett land fullt av fattigdom och plågor på jakt efter mänsklighetens största legend. De for till världens alla hörn och besökte platser som ingen tidigare hört talas om eller åter funnit sedan dess, utan resultat. Graalen blev aldrig funnen och Arthurs rike gick under för ondskan som hotade det. Men minnet av riket lever kvar för alltid tack vare de dåd och bedrifter de sökande riddarna genomförde som gav upphov till tusen och åter tusen sagor som bevarat minnet av en tid för länge länge sedan. Detta är en sådan saga.

Vad behöver man

För att spela Den Heliga Graal behöver man följande, minst två personer, papper, penna och en kortlek där man har sorterat bort klädda kort så att man bara har korten ett(ess), till tio kvar. Kortleken blandas noga och från denna drar man kort när man ska klara sagans hinder. Dragna kort slängs i en slånghög som blandas om först när högen man drar ifrån är tom.

Vilka roller finns det

Det finns två stycken olika roller. Dels finns sagoberättaren som berättar sagan om sökandet. Hans roll är att förtälja vad de sökande riddarna råkar ut för och dra kort för att avgöra hur svåra hindren de råkar ut för är. Han får även berätta vad alla andra som inte är de sökande gör och säger till de sökande. Den andra sortens roll är de sökande riddarna. De sökandes uppgifter i sagan är att beskriva hur de övervinner sagans hinder och vad deras riddare säger och gör.

Nur man skapar en sökande riddare

Det du behöver för att skapa en sökande riddare är ett tomt papper. Först väljer du riddarens dygder och skriver överst på pappret riddarens namn. Sedan är du klar. Pappret är även användbart för att skriva ner ledtrådar, föremål man har fått tag på eller om riddaren är skadad.

Dygder

Det är dygden som definierar en riddare, en riddare utan dygd är enbart en simpel krigare. Dygden är en så viktig del av en riddares liv att den blir en del av hans namn. När du skapar en riddare får du välja en eller två dygder. Dessa lägger du till namnet så din riddare kan till exempel heta sir Robert den Starke eller sir Andrew den Kyske och Sluge. Under sitt sökande kommer din riddare att stöta på diverse hinder, dessa får du beskriva hur du försöker ta dig förbi. Vissa hinder är lätta och andra svåra, som tur är så har du dina dygder att luta dig mot. Om du i din beskrivning lyckas berätta att din dygd påverkar om du kommer klara hindret så får du lägga till en bonus. Hur stor bonusen är beror på om du har en eller två dygder. En riddare med en dygd får lägga till +4 till de kort han drar, medan en riddare med två dygder enbart får lägga till +2 till sina kort. Men å andra sidan så kommer de till användning dubbelt så ofta. Nedan följer några exempel på dygder och tillfällen när de kan tänkas vara användbara.

...**den Starke:** Din riddare är känd för sin styrka och får lägga till sin bonus när han ska lyfta eller kasta saker.

...**den Mäktige:** Din riddare är en mäktig kämpe

och får använda sin bonus i strider.

...**den Kyske:** Din riddare har avlagt kyskhetslöfte och lockas inte lika lätt av köttets lustar.

...**den Vige:** Din riddare är lätt på fötterna och kan springa ifrån faror och balansera på avsatser.

...**den Modige:** Din riddare är erhållen för sitt mod och får en bonus när han slåss mot skrämmande monster eller ska balansera på smala broar över avgrunder.

...**den Trofaste:** Din riddare är känd för sin trofasthet. Om ett hans vännar är i fara så får han en bonus.

...**den Ståndaktige:** Din riddare är känd för sin moral och vilja, han får en bonus på hinder som påverkar hans vilja.

Utrustning

En sökande riddare är normalt utrustad med en nobel springare, en rustning, ett svärd, en sköld och en lans. Med sig har han ett antal följeslagare som inte spelar någon nämnvärd roll i sagan. Dessa är till för att slå upp riddarens läger, tillaga hans mat, springa med budskap och liknande. En sökande riddare har precis så mycket pengar som han behöver för att överleva. Resterande pengar skänker han till de fattiga.

Hinder

Ibland dyker det upp hinder i sagan som de sökande måste komma förbi. När sagoberättaren anser att sagan har kommit till ett hinder så berättar han vad hindret består i. Om det är en klyfta som ska hoppas över, en riddare som vaktar en bro som måste besegras, vackra och lockade skogsrår som måste motstås.

Samtidigt drar han ett kort ur högen och håller det för sig själv. Värdet på kortet anger hur svårt hindret är, ett högt värde betyder ett svårt hinder ett lågt värde ett lätt hinder. Utifrån detta beskriver han hindret närmare. Om det var en ätta kan man beskriva att klyftan är bottenlös och flera manslängder bred eller om det var en tvåa kan man beskriva vilket bedrägligt skick riddaren verkar befinna sig och hur fattig han ser ut. Därefter tar de sökande över och beskriver hur de tänkt klara hindret. Att de försöker kasta två långa rep över klyftan för att bygga en bro eller att de stoppar vax i sina öron och försöker ignorera de vackra skogsrånas lockrop. Därefter drar var och en av de sökande som försöker klara hindret ett kort och berättaren avslöjar sitt. Om den sökande har dragit ett kort som är högre eller lika med hindrets kort så har han klarat det. Om de sökande i sin beskrivning lyckades väva in någon av sina dygder så får lägga till +4 eller +2 till det kort han har dragit. En person med dygden stark kan till exempel beskriva hur han med sin överlägsna styrka slungar repet mot



Klyftans andra kant eller en person med dugden kysk får en bonus på sitt kort när han försöker ignorera de förföriska skogsråna och tänka rena tankar. Naturligtvis får Sagoberättaren protestera om han tycker att kopplingen till dugden är allt för långsökt eller dålig. Om tvist uppstår om en dygd kan användas, rådfråga de andra sökande och om ingen lösning uppstår, dra ett kort, rött kort, dugden kan användas, svart kort, den kan inte användas. De sökande som klarar hindret tar därmed tillfälligt över sagan om beskriver närmare hur de klarade hindret.

Beroende på vad för hinder det är och vilken sorts lösning som de sökande väljer så måste en, flera, eller alla sökande klara av hindret för att de ska komma vidare. Det räcker till exempel med att en klarar av att kasta över repet över klyftan för att de sökande ska kunna fortsätta. Däremot måste alla klara av att undvika skogsrånas kraft för att fortsätta.

Misslyckade

Om en eller flera sökande misslyckades med hindret så får sagoberättaren berätta vad de råkar ut för. Beroende på vad det är för hinder, hur långt i sagan man har kommit och hur bra de sökandes lösning var så kan man välja olika alternativ.

Om de sökande var nära att lyckas eller om det är viktigt att de tar sig förbi hindret så kan de får försöka igen. Låt då hindrets kort ligga framme och de sökande får fortsätta berätta hur de planerar att klara hindret denna gång och sedan dra nya kort.

De tvingas att vända om och ta en ny väg till sitt mål. Om de inte lyckades med att bygga en reprob över avgrunden tvingas sökandet istället ta en omväg genom den mörka skogen med de hinder som drabbar dem där.

De kan även tvingas att övervinna ett annat hinder. Om bara några sökande lyckades motstå skogsrånas lockrop så får de ett nytt hinder som de måste klara av, nämligen att med våld försöka dra bort sina fångade kamrater från råna. Även om de lyckas övervinna ett hinder kan de ibland bli tvungna att övervinna ett nytt. Efter de byggt sin reprob måste de övervinna hindret att balansera över den bottenlösa avgrunden. Sagoberättaren drar ett nytt kort för att avgöra hur svårt det är och spelarna beskriver hur de försöker övervinna hindret, vilka dygder som hjälper dem, mod och vighet till exempel och drar sedan nya kort.

De sökande kan drabbas av skador. Detta är särskilt vanligt i strid. Första gången en spelare får en skada så blir han skadad. Spelaren får skriva upp detta på sitt papper. En skadad person får -1 på alla kort han drar. Andra gången han får en skada blir han sårad, en sårad person får -3 på alla kort. Tredje gången blir han utslagen och måste bäras av sina kamrater eller färdas på en bår mellan hästarna och kan inte övervinna några hinder.

En riktigt allvarligt straff är att låta en sökande dö vid ett misslyckat hinder. Detta bör undvikas, de sökande är trots allt sagans hjältar och dör därför inte så lätt. Men om de närmar sig sagans slut eller betett sig riktigt dumt alternativt det blir väldigt dramatiskt kan man låta någon dö. Det finns trots allt olyckliga sagor också.

Strid

Strider är ett sorts hinder som förtjänar att nämnas närmare. Det finns i grund och botten två sorters strider. Den mot en motståndare och den mot flera. Om det är en strid mot en motståndare kan enbart en av de sökande försöka övervinna hindret. Äran tillåter inte att flera anfaller en ensam motståndare. Om det är mot flera motståndare så måste alla sökande

övervinna hindret. Oavsett vilket så drar sagoberättaren bara ett kort. Om det är en motståndare så drar enbart den sökande som slåss mot hindret ett kort. Om hon lyckas så har hon besegrat motståndaren och får beskriva närmare hur. Om hon misslyckas blir hon skadad, se ovan, och får välja mellan att fortsätta striden eller låta en annan sökande ta över. Om det är mot en grupp av motståndare så måste samtliga sökande dra ett kort. Om minst en sökande har lyckas övervinna hindret så är motståndarna besegrade, dock så blir alla som misslyckades skadade. Vanligtvis kan man räkna med att de sökande har en riddares fulla utrustning. Men om de av någon orsak blivit av med den, genom stöld eller något annat hinder får de -2 på alla kort de drar i en strid.

Specialregler

Om man vill kan man utöka kortleken med de klädda korten och en eller fler jokrar. Om sagoberättaren drar ett klätt kort så har det ingen betydelse utan slängs direkt i slånghögen. Om en sökande däremot drar ett klätt kort har de följande betydelser.

Knekt: Den sökande drabbas av högmod och får dra ett till kort men dra bort -2 från dess värde.

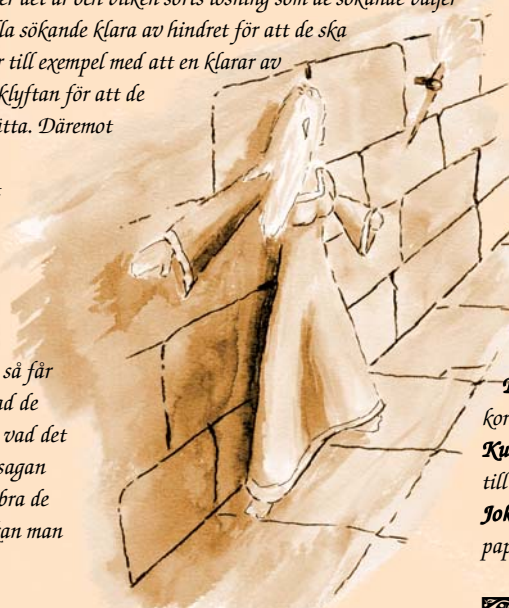
Dam: Tanken på sitt hjärtas dam får riddarens blod att ånga, han får dra ett till kort och lägga till +2 till dess värde.

Kung: Arthur och hans renhet inspirerar riddaren att vara sann. Han får dra ett till kort och dubbla sin bonus för den dygd han eventuellt använder.

Joker: Den sökande tar genast över rollen som sagoberättare och överlämnar pappret med sin sökande riddare till nuvarande sagoberättare.

Den första Sagan

De sökande har fått höra att det finns en siare som kan veta var den heliga Graal kan finnas. Rodrin, Kungen av Galwydd brukar enligt ryktet besöka denna siare för att få råd om sin egen framtid. På väg till Kungen av Galwydd visar det sig att vårfloden har raserat bron över en vild flod som de sökande måste förbi (Hinder). När de väl passerat floden kommer de till Rodrins borg. När han fått klart för sig att det är riddare från kung Arthurs runda bord så ordnar han en stor fest till de sökandes ära. Under festen blir de utmanade av Rodrin om de kan besegra hans bästa man i spjutkastning (Hinder). Om spelarna tar upp siaren så undviker Rodrin att tala om det och för in samtalet på ett annat spår. Tillslut så lovar han de sökande att han ska berätta för dem om de bara kan klara av ett prov. Provet består i att göra rent Rodrins lada, där han har sina hundra oxar, innan soluppgången (Hinder). Om de sökande klarar det så berättar Rodrin att siaren bor i en stuga bortom bergen och genom skogen bakom dem. Om de misslyckas så måste de övertala honom att ge dem vägen ändå (Hinder), om de misslyckas är sagan över. Om de lyckas så kan de färdas genom det smala passen genom bergen. Men där passet är som smalast står det en riddare, klädd i svart, som vägrar att släppa igenom dem om de inte besegrar honom i strid (Hinder). Därefter när de sökande den mörka skogen där ugglorna hoar och vargarna springer i skuggorna. I en glänta finner de siarens koja. Siaren sitter längst inne i det mörkaste hörnet av kojans och talar med väsende röst. Han går med på att sja om var de sökande kan finna Graalen om de går med på att hämta ett guldhalsband från en grip som bor på den högsta klippan i skogen. De sökande får bege sig till klippan, den är tvärbrant och full med vassa stenar och lömska hål. För att nå gripens bo är de tvungna att klättra upp till toppen (Hinder). Längst upp på toppen med utsikt över hela skogen ligger gripens bo. Boet är dock så litet att bara en person kan få plats på toppen. När den första sökande når toppen sveper gripen ner med ett skri från himlen (Hinder). Om de sökande lurat eller besegrat gripen kan de bege sig tillbaka till siaren med halsbandet. När siaren får halsbandet faller han i trans. Rök stiger upp ur hyddans hörn innan en plötslig explosion bländar de sökande, när de kan se igen så är siaren borta. Allt som är kvar är ett ek som studsar mellan hyddans väggar. "Sök i öster, Sök i öster..."



Elementaris

Världen och konceptet

Världen är uppbyggd av fem element, dessa fem element är jord, vatten, luft, eld och energi. Allt i världen har energi i sig i olika mängd. Allt består även av blandningar av dessa element eller separat. Allt levande har mycket mer energi i sig en allt "dött" men allt det "döda" är inte så dött som man kan tro det döda har även en liten "livsenergi", vilket ger dem en typ av "själ". Alla element existerar i harmoni med varandra vilket skapar en värld i harmoni. Men om man är lärd och har förmågan så kan man manipulera föremålen i världen. Alla metaller, stenar, träd, växter och djur har fått ett namn av alla folk i världen men de är bara kallelse namn för allt i världen har även ett riktigt namn, dess sanna namn. Kan man detta namn så kan man ta kraft från energin i omgivningen som existerar i föremålen runt omkring och ändra egenskaperna och syftet på ett föremål. Man kan ge det liv. Man kan t.ex. göra så att en hög sten blir en varelse som kan röra på sig, vad för varelse avgöra skaparen. Energiomängden som krävs för detta varierar beroende på olika faktorer som inte är helt kända. Energin som tas från området återhämtar sig även efter en vis tid till sin forna mängd men det beror även på vad det är för område och hur mycket av energin man har använt. Men åter till elementen, element kan påverka varandra på olika sätt, i deras naturliga former kan de skapa nya material eller livsformer.

Elementaris värld är en relativt fredlig värld. Där finns alla möjliga djur och varelser och alla möjliga landskap, från frodande skogar till stora stäpper. De flesta bosättingarna är inte större än 1000 personer efter som att det är bra av sanitära orsaker att de inte är större. I de större städerna så är husen ofta byggda av sten och tegelsten. Gatorna är stenbelagda och vägarna mellan de större städerna är oftast även dom stenbelagda. Det existerar i stället fler städer och byar med jämna mellanrum. Det är ingen exploatering av världen då de flesta tar hand om området de lever i. Det råder en bred form av demokrati då det inte existerar några länder i sig. De väpnade härarna som existerar är folkgården med valda ledare. Tiderna är goda och utvecklingen går framåt i god och lugn takt. Bosättningarna kan variera från Vikingaliknande bosättningar till en tidig typ av den industriella revolutionen med vattenhjulskraft som driver sågverk och kvarnar. Mellan Ringsta och Vallsta finns Potential Expressen en lokomotivliknande maskin som drivs av en stor uppspunnna fjäder, på grund av den svåra och nya tekniken existerar den, än så länge, bara i ett exemplar. Potential Expressen hänger fyra meter över marken och gör en vanligtvis lång resa på 21 dagar att gå på en dag. Potential expressen konstruerades av den kända dvärgkonstruktören Liniski Jesko som bor i Ringsta. Det bor många olika släkten i Ringsta tack vare den stora handeln som förekommer där. Anledningen att man just byggde den första förbindelsen är att Liniski Jesko ofta reser till den stora dvärgstaden Djormå i väster. Vallsta ligger på vägen och eftersom att det vanligtvis tar 21 dagar att tag sig från Ringsta till Vallsta på grund av att man måste gå runt bergen. Så var det hans ultimatum att den nya maskinen skulle testas mellan dessa två städer först. Denna uppfinning har nu lett till att även Vallsta har börjat att utvecklas mera. Vallsta hade redan bra utbildningsmöjligheter med en grundskola och ett litet universitet. Detta har nu vuxit och har gjort staden till ett viktigt utbildningscenter för många utbildningar och kulturer. En av de största städerna är Granithem som ligger vid kusten och har ett stort granitberg norr om staden. Den har en befolkning på 5000 personer och en stadsvakt på 200 personer. Vakterna är anställda och officerarna har valts med allmänna val i staden. Trolsen som till stor del lever i norr i de gamla urskogarna vet man inte om hur de lever. Men det finns sägner om storartade mästerverk till städer djupt inne i grottor i den djupaste delen av skogen. Berget vid Granithem heter livmassivet det är ett stort och vidsträckt berg som staden Granithem bryter granit från för att bygga upp staden med. Djormå har en befolkning på

2000 och är en medelstor dvärgstad som delvis ligger inne i ett berg. Utanför berget så ringlar sig en flod förbi vilket gör att man endast kan komma in i berget på den enda bron som går över floden. Den andra halvan av staden ligger på andra sidan floden. Det är inte många andra livsformer som besöker eller bor i staden men troll från de norra urskogarna besöker då och då staden. Västhem ligger 16 dagars resa sydost om Ringsta och är en utav småfolkets mindre städer med ett invånarantal på 400. Eftersom att småfolket inte är ett industriellt folk så måste de resa mycket och handla för att få tag på det som de behöver. Detta har lett till att de har blivit riktigt bra på att förhandla.

Regelverk

Elementaris regelverk är uppbyggd av 4T6, det lägsta man kan få är 4 och det högsta är 24. 24 är totalt misslyckande och 4 är perfekt träff. Det betyder alltså att man måste slå under den siffran man har i sin färdighet för att lyckas med slaget. Totalt misslyckande och perfekt träff fungerar likadant båda inom strid och inom magi. Har man inte en viss färdighet så kan man ej genomföra den handlingen om inte spelledaren går med på det. Om spelledaren går med på det så måste man slå under 8 för att lyckas med uppgiften. Detta gäller ej strid då om man inte har färdigheten strid alltid får slå under 8 för att lyckas och under 6 för att parera. Spelarnas figurer måste även äta två gånger om dagen en gång på förmiddagen och en på eftermiddagen. Gör de inte det så får de -1 på alla sina färdigheter tills de fått mat igen. Man kan lära sig nya färdigheter om man möter någon som är mästare i den färdigheten och som vill lära upp rollspelaren personen i den färdigheten. Detta tar minst en vecka. Spelledaren kan då antingen slå 4T6 för att avgöra hur mycket spelaren lärde sig eller själv avgöra hur mycket spelaren lärde sig av mästaren. Mynt systemet är såhär: 100 koppar mynt är 1 silvermynt, 100 silver mynt är 1 guld mynt och 100 guldmynt är 1 ädelsten.

Strid

Strid är ganska enkelt, har du färdigheten strid så kan du slåss utan något avdrag. Samma sak gäller Skjuta och Kasta kniv/spjut. När du attackerar någon i strid så måste du först slå 4 T6 för att se om du träffar. Du ska då alltså slå under det värdet som du har i färdigheten strid. Har du inte färdigheten strid så måste du slå under 8 för att träffa. Om du träffar så måste du slå en T6 för att se var du träffar. Slår du 1 så träffar du huvudet, slår du 2 så träffar du bröstet, slår du 3 så träffar du buken, slår du 4 så träffar du någon av armarna, slår du 5 så träffar då något ut av benen och slår du 6 så får du välja träffområde. Om du träffar någon av armarna eller benen så ska du slå en till T6 för att avgöra vilken arm eller vilket ben. Slår du mellan 1-3 så träffar du personens högra arm/ben och slår du 4-6 så träffar du det vänstra. För att parera slag så måste du slå 4T6. Har du färdigheten strid så ska du bara slå under det talet du har i den färdigheten. Har du inte strid så måste du slå under 6 för att lyckas med pareringen. Slår du perfekt parering så får du en gratischans att tillbaka mot motståndaren, slå ett slag mot din stridsfärdighet som vanligt. Tänk på att motståndaren inte hinner parera en motattack eftersom han har attackerat nyss.

Skada

Hälsa i detta spel består inte av en mängd hälsa poäng utan det avgörs från var man blir träffad. Det avgör även hur lång tid det tar att läka och hur handlingsförlamad man blir. När man har blivit träffad så får man slå 1T6 för att avgöra hur allvarligt det är. Får du 1 så är det ingen fara, bara ett litet sår. Från 2-4 så är det en smärre skada vilket gör att man inte kan gör så mycket, slår man 5 så är det allvarligt man måste genast tas om hand. Slår du 5 för huvudet så blir du medvetslös en stund och slår man 6 så är man så gott som död om man inte får professionell hjälp direkt eller hjälp direkt av en element vetare. Detta gäller buken, bröstet och huvudet. Det är nästan samma sak med armar och ben. Fast om man blir träffad i armen eller benet

med 5 så kan man inte använda den förens den har läkt och om man får 6 så blir man av med armen samma sak för benet. Tiden det tar för de olika skadorna är 4-7 dagar för enkel skada (om du slår 1), 2-3 veckor för en smärre skada (om du slår 2-4) och 4-6 veckor för en allvarligskada. Om du får en smärre skada (2-4) så får du -2 i färdigheterna; Strid, Skjuta och Kasta kniv/spjut tills det har läkt. Du kan fortsätta striden om du får denna typ av skada men med detta minus.

Livsformer

Tomten: Tomtar är starka människoliknande väsen som till sättet är ganska vresiga. Tomten lever antingen på en bondgård under huset eller under ladan och tar hand om djuren. Tomten kan även leva i skogen i en boning som ligger under jorden. Tomtar har ofta grå eller blå kläder och en luva i antingen blå, grå eller röd. Tomtar lever inte i några större samhällen men kan ibland leva några familjer tillsammans i skogen. Tomtar har bra kontakt med djuren och har därför alltid färdigheten kommunicera med djur med grund poäng 9.

Dvärgen: Dvärgar är inte så långa men är väldigt starka. De arbetar ofta med grova arbeten som i gruvor och på arbetsplatser. Dvärgar har alltid färdigheten dricka som en extra färdighet. Med en grund siffr på 9.

Småfolk: Småfolk är inte så olika från människor förutom deras längd. Men de lever oftast i byar i små hus eller i utgrävda kullar. Små folk har alltid 9 i färdigheten förhandla.

Människan: Människan är som den är. Lever i byar, bondgårdar, städer. Människor får 10 poäng extra att dela ut till sina färdigheter.

Skogsfolk: Skogsfolk lever oftast avsides i skogslandskapen och håller sig för sig själva och de gamla levnadssätten. De har oftast små vackra städer inne i skogarna där de flesta bor. Men många lever hos människorna, bedriver handel och har ett bra och kulturellt utbytande liv. Skogsfolket har alltid färdigheten spåra med ett värde på 9.

Troll: Troll är knubbiga uråldriga väsen som existerat sedan urminnes tider. De har stora näsor och långa armar. De vandrar oftast runt i de gamla urskogarna i norr. De anses ofta som efterblivna och utvecklade väsen men de är bara missförstådda. De är till sättet snälla och försiktiga men kanske lite slötänkande varelser. Men man kan inte vara säker på att de är slötänkande efter som att de är så uråldriga och annorlunda från allt annat liv. De ser ofta ganska ovårdade ut med tjockt långt svart hår. De är lite kutryggade och har oftast efter är en nersmutsning mörka, slitna läderkläder med grova sömmar. Man vet inte så mycket om hur troll lever men det man vet är att de oftast lever i klaner. Troll har alltid 9 i färdigheten elementvetare.

Karaktär

Varje spelare kan antingen välja vad för livsform de ska vara och var de ska börja eller så kan de slumpa ut en "vanlig" livsform med olika uppsättningar av T6. På olika sätt sedan så träffas sedan spelkaraktärerna på varandra i världen direkt eller efter en tid. Det finns inga klasser i detta rollspel utan det är en typ av färdighets system som bygger på karaktärens livserfarenhet beroende på vad karaktären har växt upp som t.ex. i en stad, på en bondgård, i en mindre by, i skogen eller vid havet. De olika "vanliga" livsformerna står i storleks ordning med minst först. För att avgöra vilken karaktär du ska spela så ska du slå en T6. Om det blir 1 så blir du en tomte och om det slår 4 så blir du en människa och så vidare. Sen så ska du se var du växte upp och där efter avgöra vad du kan göra från början. Samma sak där fast slå nu 2T6. När du ser vad det blev så är det bara att gå och se vad för färdigheter du kan välja mellan med den uppväxten. Av dessa så ska du välja ut 8 stycken. När du har valt ut de 8 färdigheterna så ska du dela ut en mängd poäng på varje färdighet för att avgöra hur bra du är på varje. Du har 100 poäng att dela ut på 8 färdigheter. Det står även vilka egenskaper som man får för de olika uppväxterna.

Livsformer	Uppväxt
1. Tomte	2-3. Skog.
2. Dvärg	4-5. By.
3. Småfolk	6-7. Stad.
4. Människa	8-9. Berg.
5. Skogsfolk (alv om man så vill det)	10-11. Gruvby.
6. Troll	12. Mångsidig uppväxt välj vilken färdighet du vill. Du kan även välja en valfri egenskap.

Färdigheter och egenskaper

Skog färdigheter: Spåra, Smyga, Kommunicera med djur, Flå, Laga mat, Väder, Gömma, Smyga, Strid, Skjuta och Kasta kniv/spjut.

Byfärdigheter: Flå, Laga mat, Gömma, Tämja djur, Rida, Ro, Förhandla, Simma, Dyka, Väder, Skjuta och Kasta kniv/spjut.

Stadsfärdigheter: Smyga, Vältalig, Förhandla, Övertala, Simma, Stjåla, Språk, Dricka, Segla stor båt, Fällor, Strid, Skjuta och Kasta kniv/spjut.

Bergsfärdigheter: Klättra, Gömma, Spåra, Flå, Bergarter, Väder, Fällor, Kommunicera med djur, Laga mat, Strid och Kasta kniv/spjut.

Gruvbyfärdigheter: Klättra, Laga mat, Språk, Rida, Förhandla, Dricka, Bergarter, Bryta berg, Väder, Gömma och Strid.

Skogsegenskaper: Mörkersyn och lerigt.

Byegenskaper: Halt och lerigt.

Stadsegenskaper: Halt.

Bergsegenskaper: Halt, Syrefattigt och Köldtålig.

Gruvbyegenskaper: Syrefattigt, Köldtålig, Värmetålig och mörkersyn.

Egenskaper

Egenskaper är något som avgör hur tålig man är mot en viss typ av förhållanden. Egenskaper kan man inte lära sig utan det är bara en talighet man har fått av sin uppväxt då man har utsatts för olika förhållanden. Så länge som ett sådant förhållande gäller så får man -2 på alla sina färdigheter om man ej har en egenskap som gör att man är motståndskraftigt mot det förhållandet. Här är de olika egenskaperna samt vad de gör.

Köldtålig: Tål väldigt låga temperaturer utan att du påverkas.

Värmetålig: Tål väldigt höga temperaturer utan att du påverkas.

Syrefattigt: Har du denna egenskap så kan du utföra handlingar i miljöer med väldigt tunn luft som djupt nere i en gruva och högt upp på ett berg.

Mörkersyn: Har du denna egenskap så kan du se bra och även utföra uppgifter bra när det är väldigt mörkt.

Lerigt: Om det är väldigt svårt väglag när det regnar eller har regnat så kan du färdas lika snabbt som vanligt och utföra uppgifter lika bra som vanligt.

Halt: Har du denna egenskap så kan du klättra och gå på is utan problem, samt utföra uppgifter utan problem.

Färdigheter

Alla färdighets relaterade slag ska slås dolt av spelledaren. Detta gäller dock ej stridsrelaterade färdigheter. För alla färdigheter gäller det att man ska slå under sitt värde i färdigheten med 4t6.

Skjuta: Se avsnittet strid i regel verket för mer information.

Strid: Se avsnittet strid i regel verket för mer information.

Kasta kniv/spjut: Se avsnittet strid i regel verket för mer information.

Spåra: Slår du totalt misslyckande (24) så går du åt fel håll och förstör även spåren.

Klättra: Du kan klättra 10meter för varje lyckat slag. Om du misslyckas andra gången du slår så faller du ner 10meter.

Slår perfekt klättrar du 20meter och slår du totalt misslyckande (24) så faller du ner hela vägen.

Smyga: Om du lyckas så klarar du av att smyga utan att bli upptäckt men om du misslyckas så hörs du. Om du får perfekt kan du gå i normaltakt eller nästan springa smygandes, om du får totalt misslyckande lockar du till dig stadsvakter eller vilda djur om det finns i närheten

Gömma: Gömma är möjligheten att kunna gömma sig för någon för att undvika upptäckt. Slå 4T6 under det nummer du har i denna färdighet för att avgöra om du lyckas eller ej.

Tämja djur: Om du lyckas så tämjer du djuret och det blir vänligt inställt till dig. Om du misslyckas händer inget, vid totalt misslyckande kanske djuret attackerar dig.

Rida: Rida avgör hur bra du är på att styra och kontrollera riddjuren. Har du inte färdigheten så måste du slå 4T6 för att avgöra om du lyckas rida. Slår du 14 och uppåt så faller du av. Slår du 22 och uppåt så faller du av bryter naken och dör.

Kommunicera med djur: Om du har denna färdighet så kan du förstå djur. Djuret kan berättat något värdefullt eller hjälpa dig med något om djuret vill det.

Vältalig: Förmågan att prata som olika typer av personer. Det finns olika typer av människor och de låter olika när de pratar. Om du har färdigheten vältalig så kan du lura personer att du är någon du inte är eller prata dig ur en svår situation.

Ro: Har du denne färdighet så kan du sitta eller stå i en båt utan att falla i vattnet. Du kan även ro båten snabbt och bra. Lyckas du så rör du båten 50 meter. Misslyckas du så rör sig inte båten och du kommer ingen vart. Har du inte färdigheten ro så kan du endast ro 10 meter åt gången och du måste slå under 8 för att lyckas. Du måste även slå 1T6 för varje gång du har rott för att avgöra om du faller i vattnet. För att lyckas så måste du slå mellan 1-5. Om du slår 6 så faller du i vattnet.

Flå: Har du färdigheten flå så kan du t.ex. om du har skjutit ett djur flå det och få kött som ni kan äta och skin som ni kan sälja. För att göra detta så måste du t.ex. ha en kniv som en dolk. Lyckas du inte så förstör du skinnet men kan fortfarande använda köttet.

Laga mat: Denna egenskap är för att se om du lyckas göra något ätbart av de ni har. Lyckas du så kan ni äta det och behöver då inte mat på en halv dag. Lyckas ni inte så förstör ni maten och kan inte längre använda den.

Förhandla: Förmågan att kunna komma överens om något. När det gäller att förhandla till sig ett bättre pris på en vara så kan man få varan 10% billigare om man lyckas med slaget. Om man slår perfekt slag så blir det 50% billigare. Misslyckas man så blir det i stället 10% dyrare. Slår man totalt misslyckande så blir det 50% dyrare. Slå 4T6 under det nummer du har i denna färdighet för att avgöra om du lyckas eller ej.

Övertala: Om du lyckas övertala någon så utför denna personen något som du vill.

Simma: För varje lyckat slag simmar du 50 meter. Om du misslyckas andra gången du slår så tappar du slumpvis ett

föremål. Spelledaren avgör vilket föremål du tappar. Slår du totalt misslyckande (24) så drunknar du om ingen kommer och hjälper dig.

Stjåla: Om du lyckas så klarar du av att stjåla ett mindre föremål från en person eller ett marknadsstånd eller liknande. Om du misslyckas så märker någon dig.

Språk: Du kan tal flera språk slå 4T6 under det nummer du har i denna färdighet för att avgöra om du lyckas göra dig förstörd eller ej.

Dyka: För att kunna dyka så måste du först avgöra om du lyckas. Slå sedan 4T6 igen för att se hur djupt du lyckas dyka. Varje siffra står för 2 meter så det grundaste du alltid lyckas dyka är då alltså 8 meter efter som att det lägsta du kan slå är 4. Sedan så slår du 4T6 igen för att avgöra hur länge du lyckas hålla andan under vattnet. Varje siffra betyder då en halv minut (30 sekunder). Så den kortaste tiden blir då två minuter. Efter att tiden är slut så måste du upp och tag ny luft och göra om hela proceduren igen.

Dricka: Har du färdigheten dricka så tål du spriten! Men var försiktig spriten kan leda till din död! Att kunna dricka mycket kan vara till hjälp ibland man vet aldrig. Varje gång du dricker upp ett stop med öl så måste du slå 4T6 för att avgöra om du lyckas hålla dig "nykter" eller snarare vid medvetande, du måste då slå under det värde du har i färdigheten dricka. Om du någon gång misslyckas så blir du riktigt full och kan inte göra mycket du dekar och är utan medvetande en halv dag. Halva dagen efter att du har varit utan medvetande så får du –2 i alla färdigheter i en halv dag. Slår du totalt misslyckande (24) så dör du av alkoholförgiftning om du inte blir magpumpad inom 10 minuter och får annan sjukvård. En element vetare kan även rädda dig.

Segla fartyg: Man måste veta hur ett fartyg betar sig för att kunna styra den därför måste man ha denna färdighet då man då har erfarenhet av det. För att lyckas med detta så slå 4T6 under det nummer du har i denna färdighet för att avgöra om du lyckas eller ej. Lyckas du så seglar ni rätt halva resan och måste slå 4T6 igen för den andra hälften. Misslyckas du med första slaget så seglar du lite fel men kan rätta till det på andra slaget. Slår du där emot fel på andra slaget så seglar du fel och hamnar antingen på helt fel plats utan en hamn eller i en annan stad. Slår du totalt misslyckande på något av slagen så sätter du båten på grund och sjunker och måste slå ett extra slag för att avgöra om det är till sjöss eller vid land. Slå då en T6, slår du 1-3 så är det vid land och slår du 4-6 så är det till sjöss.

Bergarter: Kännedomen om att kunna skilja från vanlig grästen och diamanter kan man säga. För att veta vad man ska bryta och inte så måste man ju veta om det man ser är värdefullt eller inte. Därför måste man ha denna färdighet för att se vad det är för något. Vem vet vad det kan komma till för nytta. Misslyckas du så kan du bara inte avgöra vad det är för sten eller metall du ser. Slår du totalt misslyckande så kan du nog gissa vad som händer om du ser en hög grästen och skriker GULDI! Eller något i den stilen.

Väder: Spå väder är väldigt viktigt av många anledningar som att t.ex. veta om det blir storm eller bra väder. Spå väder gör man för en halv dag. Så om man har spått vädret på morgonen så gäller det bara fram till någon gång mitt på dagen då vädret kan förändra sig under dagen. Du måste då spå vädret en gång till för resten av dagen. Om du klarar slaget så vet du ungefär vad det blir för väder för den delen av dagen. Misslyckas du så kan du helt enkelt inte avgöra

vad det blir för väder och slår du totalt misslyckande (24) så spår du helt fel som att t.ex. du tror det blir solken och vackert medan det är mörka moln på himlen och det sedan blir storm.

Bryta berg: För att kunna samla malm eller juveler så måste du veta hur du gör detta. Har du denna färdighet så vet du om berget kommer att komma rasande över dig om du rör på den där guldklimpen eller ej och så vidare. För att kunna bryta berg så måste du antingen ha en stenhacka eller dynamit. Men var försiktig med den du kan spränga dig själv i luften! För att lyckas med detta så måste du slå 4T6 under det färdighets värde du har för att lyckas bryta ett ton sten. Spelledaren avgöra vad du hittar. Misslyckas du så hittar du inget. Slår du totalt misslyckande (24) så får du slå 1T6 för att avgöra hur många ton sten du får över dig. De andra måste då gräva ut dig. Se delen strid och skada för att se hur allvarlig skadan blir. Använder du dynamit så kan du avverka tio ton men kan även dö på kuppen. Lyckas du så är det ingen fara och du hittar något spelledaren avgör vad. Misslyckas du så får du slå en T6 för att avgöra om du blir begraven under sten. Slår du 1-5 så klarar du dig utan oskadd och hittar inget. Slår du 6 får du slå en T6 för att avgöra hur många ton sten du får över dig. De andra måste då gräva ut dig. Se delen skada för att se hur allvarlig skadan blir. Slår du totalt misslyckande (24) så sprängs dynamiten medan du förbereder den. Se delen för strid för att avgöra vad du får skadan och delen skada för att se hur allvarligt det blir att avgöra vad som händer.

Fällor: För att avgöra om du ser en fälla slå 4T6 under det nummer du har i denna färdighet för att avgöra om du lyckas eller ej. Lyckas du så upptäcker du fällan.

Misslyckas du så ser du den inte. Slår du totalt misslyckande (24) så utlöser du fällan (se delen strid och skada för att avgöra vad du får för skada).

Elementvetare: Denna färdighet betyder att man har en grundläggande kunskap om de olika elementen och hur man kan drar kraft ifrån dem. Man måste ha denna färdighet för att få använda den. För att kunna använda denna kunskap så måste man först slå 4T6 för att se ur mycket kraft du kan använda i detta område. För att veta hur mycket elementär kraft det krävs att utföra en elementär handling så måste du varje gång innan du slår för att lyckas slå 4T6 för att avgöra hur mycket energi denna handling tar denna gång. Om handlingen kräver mer kraft än vad du har tillgängligt så får du slå om en gång till. Om du inte lyckas den andra gången så måste du vänta tills det är din tur igen. Du slår sedan 4T6 för att avgöra om du lyckas göra det du vill göra. Slår du under det färdighets värde du har så lyckas du. Detta gör du varje gång du ska använda den elementära kraften och varje gång så minskar antalet elementär kraft du har kvar. Misslyckas du så blir du av med den mängd färdighetsvärde som du skulle använda och får försöka igen. Slår du totalt misslyckande (24) så blir du av med all den kraft du hade kvar i detta område och skadar dig själv. Skadan påverkar huvudet eftersom krafterna påverkar hjärnan, slå där efter en T6 för att avgöra hur svår skadan blir, se delen skada för att se vad det blir för skada och hur lång tid det tar att läka. Om du vill förvandla någon t.ex. en människa till något annat så måste du veta det riktiga namnet för människa. Samma sak gäller Dvärgar och alla andra, ska du förvandla en dvärg så måste du veta vad dvärgsläktets riktiga namn är.

Skydd

Varje gång man har parerat ett slag med en träsköld eller ett läderskydd så måste man slå en T6 för att avgöra om skölden eller om läderskyddet går sönder. Slår man mellan 1-4 så går inte skyddet sönder. Slår man där emot 5-6 så går det sönder och man har då inte längre kvar det skyddet det är borta.

Vapen	Kan ej använda vapnet	Avståndsattack	Ökad möjlighet för träff	Kostnad (ca.)
Dolk:	Troll	10meter	Ingen	20 silver
Kortsvärd:	Troll	Ingen	+1	50 silver
Svärd:	Tomtar	Ingen	+2	1 guld och 50 silver
Kortspjut:	Troll	20meter	+1	40 silver
Spjut:	Tomtar	50meter	+1	80 silver
Liten pilbåge:	Troll	60meter	+1	60 silver
Pilbåge:	Tomtar	90meter	+1	1 guld
Armborst:	Tomtar	100meter	+1	1 guld och 50 silver
Musköt:	Tomtar och Skogsfolk	120meter	Ingen	2 guld

Sköld/rustning	Ökad möjlighet för parering	Kostnad (ca.)
Trä sköld:	+1	90 silver
Metall sköld:	+1	1 guld och 40 silver
Läder hjälm:	+1	1 guld och 10 silver
Metall hjälm:	+1	1 guld och 80 silver
Läder rustning:	+1	2 guld
Metall rustning:	+1	2 guld och 50 silver
Läder skydd för armen:	+1	1 guld och 50 silver
Metall skydd för armen:	+1	1 guld och 70 silver
Läder skydd för benet:	+1	1 guld och 50 silver
Metall skydd för benet:	+1	1 guld och 70 silver

Träfftabell	
1	Huvud
2	Bröst
3	Buk
4	Armar*
5	Ben*
6	Valfritt
*slå 1t6 där 1-3 är höger och 4-6 är vänster.	

Elemntaris Spelare:.....
Livsform:.....
Uppväxt:.....
Karaktärens namn:.....
Språk:.....
.....

Skada:.....
.....
.....

Vapen:.....
.....
.....

Skydd:.....
.....
.....

© 2005 Kebnekaise Studios Christer Landstedt.

Elemntaris Spelare:.....
Livsform:.....
Uppväxt:.....
Karaktärens namn:.....
Språk:.....
.....

Skada:.....
.....
.....

Vapen:.....
.....
.....

Skydd:.....
.....
.....

© 2005 Kebnekaise Studios Christer Landstedt.

Elemntaris Spelare:.....
Livsform:.....
Uppväxt:.....
Karaktärens namn:.....
Språk:.....
.....

Skada:.....
.....
.....

Vapen:.....
.....
.....

Skydd:.....
.....
.....

© 2005 Kebnekaise Studios Christer Landstedt.

Elemntaris Spelare:.....
Livsform:.....
Uppväxt:.....
Karaktärens namn:.....
Språk:.....
.....

Skada:.....
.....
.....

Vapen:.....
.....
.....

Skydd:.....
.....
.....

© 2005 Kebnekaise Studios Christer Landstedt.

Elementaris

Färdigheter:.....

Föremål:.....

© 2005 Kebnekaise Studios Christer Landstedt.

Elementaris

Färdigheter:.....

Föremål:.....

© 2005 Kebnekaise Studios Christer Landstedt.

Elementaris

Färdigheter:.....

Föremål:.....

© 2005 Kebnekaise Studios Christer Landstedt.

Elementaris

Färdigheter:.....

Föremål:.....

© 2005 Kebnekaise Studios Christer Landstedt.

DET HÄR SPELET SPELAS MED TIOSIDIGA TÄRNINGAR AV OLIKA FÄRG.

Spelet går i princip ut på att frigöra sinnet och öppna portarna till den andra verkligheten, detta gör man genom att ändra på vår verklighet. För att kunna passera genom skikten, så måste man växa sig stak i anden. Den snabbaste vägen är genom att utnyttja andras smärta eller vrede, den kraftfullaste är genom att locka och bedra. Ju närmare man står den man bedrar eller orsakar smärta, desto effektivare. Ju närmare man når målet att passera genom skikten, desto större är risken att man bryter ihop. Det största hindret är ens egna svagheter och brister, men samtidigt är det dessa som hjälper en att se portarna och tecknen. Det är ens last som skall övervinna ens rädsla och det är ens lust som ska göra en stark.

Antingen så utspelar sig det här spelet inuti huvudet hos psykotiska personer med en förvriden världsuppfattning, eller så utspelar det sig i den värld som även vi skulle se om vi öppnade våra ögon. Svaret på den frågan är egentligen inte relevant, då spelet utspelar sig i den verklighet som personerna i spelet upplever. Välkommen till verkligheten.

Spelstruktur

Varje spelsession börjar med att man väljer ut en spelare som ska representera omvärlden. Han kommer att gå under namnet "kafévärdens" i den följande texten. De övriga spelarna, kommer att gestalta "kaffedrickarna", trasiga personligheter som träffats nere på fiket strax före gryningen. Kafévärdens uppgift är att berätta om världen och de förändringar av verkligheten som sker, dessutom så är hans uppgift att få spelarnas personer på fall. Spelarnas uppgift är att växa sig starka och stötta varandra tills dess att de kan passera gränsen, försöka passera genom en port får varje spelare försöka sig till så fort denne har lust till det. Svårigheten kommer bestå i att finna rätt vägar att gå.

Vem är man i det här spelet och vart utspelar det sig ?

Spelet utspelar sig, åtminstone till synes, i vår tid och i vår värld. Man kan säga att det utspelar sig på skuggsidan av vår värld, det här kan man också tolka symboliskt. Spelplatsen är en stad någonstans, strax före gryningen. Men vem gestaltar man då i den här världen? Man spelar vanliga människor med en annorlunda självupfunnen moral, vilka självträffadiga sina handlingar utifrån att det behövs för ett högre mål. Det är alltså personer som i dagligt tal skulle gå under benämningar som frontallobs dementa, psykopater, galningar, psykfall, fanatiker, mördare osv.

Hur en spelsession går till - ingress

Spelarna börjar med att i lugn och sansad ton, gärna sett utifrån, beskriva sin persona. Kafévärlden, fyller på med detaljer som denne tycker passar, gärna lösa trådändar. Detta kan till exempel vara allt från fläckar på kläderna, smuts under skorna till klädesplagg eller föremål personen bär med sig. När alla personer är samlade (beskrivna) beskriver kafévärdens kortfattat om kaféet de är samlade på, området kaféet ligger, staden som kaféet ligger i och eventuella andra gäster som är runt kaféet för tillfället. Beskriv målände och trovärdigt, men inte nödvändigt ingående eller specifikt; det ska vara kortfattat. Nu kan spelet börja.

Hur en spelsession går till - själva spelet

Det är nu härifrån kaféet som alla händelser kommer att utgå, de som är samlade här nu kommer att förbli i varandras närhet hur de än kommer att bära sig åt. Ofta kommer de att behöva varandra och skulle någon bryta ihop under spelets gång, så är det på kaféet de kommer att återträda i verkligheten. **Bryter en ihop, så hamnar alla här, så det är viktigt att hålla alla de andra flytande.** Åtminstone tills man lyckats inträda genom porten till helvetet. De som inte lyckats växa sig nog starka, vaknar upp här, när porten stängs. Då är det bara att traska ut i den gråtrista vardagen, och överleva ännu en dag.

Själva äventyret går alltså ut på att uppnå ens egna personliga mål, med hjälp av att manipulera sin omgivning och eventuellt utnyttja sin omedelbara omgivning. Det kommer mycket handla om att lägga upp strategier för att lyckas hitta de tecken man behöver för att se portar och de krav som dessa portar ställer på en. Kanske måste man mördra för att ta sig genom en port, kanske måste man komma över en dagbok, kanske måste man skapa en relation (så att man sedan ska kunna svika dennes förtröende).

Hur spelsessioner kommer att förlopa, kommer mycket att bero på de olika gestalternas (kaffedrickarnas) personligheter och kafévärdens intensioner och tolkning av världen. Utspelar sig allt i en mördares psykos, vilken självträffadiga sig själv genom att förneka verkligheten som den är, eller är det hellvetets förgårdar där dessa gestalter ska visa sig värdiga att uppgå i satans arméer eller kanske det bara är vår verklighet som den skulle se ut, om vi inte ständigt förnekade den och såg igenom vår världsliga illusioner...

Det är meningen att man ska berätta världen tillsammans, men det är bara kafévärdens som presenterar tecknen. Spelarna får närhelst de vill introducera berättarelement som platser och personer. Men det är kafévärdens som fyller i detaljerna och definierar deras värde i berättelsen.

Regler

Tärningar och tärningslag

I det här spelet så använder man sig av tiosidiga tärningar, oftast så representeras tionde sidan av en nolla, och i det här spelet räknas nollan som ett misslyckande. Skulle man ha tärningar med tio utskrivet, så räknas den som "nolla" i det här spelet och därmed också som ett misslyckande. Varje tärning man slår kommer att vara kopplad till ett attribut (dvs till LAST LUST FAVORITMETOD och RÅDSLÅ), så detta måste definieras innan varje tärningsslagsomgång. Lättast är att ha tiosidiga tärningar av olika color, så att man har en färg kopplad till varje attribut. Vilka färger man använder sig av får definieras av vilka tärningsfärger man har tillhanda. Skulle det vara så att man inte har tärningar av olika färg, får man helt enkelt berätta till vilket attribut tärningen hör innan man slår.

Det finns två huvudtyper av tärningsslag i detta spel. Kraftprov för att förändra verkligheten och kraftprov genom utmaningar. Så för enkelhetens skull kommer jag att kalla det första för KRAFTPROV och det andra för UTMANING. Bägge är ju i realiteten ett slags kraftprov, men för tydlighetens skull så skiljer jag dem åt i den efterföljande texten.

Alla UTMANINGAR löses med hjälp av ett eller flera attribut som ställs mot en svårighetsgrad. Svårighetsgraderna är det antal tärningar man ska plocka fram och slå. För att lyckas med en utmaning, måste man lyckas med alla tärningar. Som lyckat räknas när man slår under det attributvärde som tärningen hör till. Svårighetsgraderna går från väldigt lätt (1 tärning) till väldigt svårt (9 tärningar). UTMANINGENS tärningar plockas ihop av vilka tärningar man vill (dvs från LAST LUST FAVORITMETOD och RÅDSLÅ) om man slår en nolla med någon av tärningarna, så sänks den egenskap som tärningen hörde till. Skulle värdet RÅDSLÅ sänkas med ett, så sänks även FEBRIS med ett.

Alla KRAFTPROV löses på ett liknande sätt som ovan., skillnaden är att man alltid slår TIO(10) tärningar vid KRAFTPROV. Och om man slår en nolla med någon av tärningarna, så sänks den egenskap som tärningen hörde till. Skulle värdet RÅDSLÅ sänkas med ett, så sänks även FEBRIS med ett. Svårighetsgraderna är det antal tärningar man ska lyckas med av åtta. Som lyckat räknas när man lyckas slå under det attributvärde som tärningen hör till. Svårighetsgraderna går från väldigt lätt (1 tärning) till väldigt svårt (9 tärningar). UTMANINGENS tärningar plockas ihop av vilka tärningar man vill (dys från LAST LUST FAVORITMETOD och RÅDSLÅ)

Att finna portar

Det finns inga uppenbara passager, så kaffedrickarna får gissa sig fram. Portarna kan se väldigt olika ut; det kan vara att ställa sig framför en framrusande bil; det kan vara att offra en människa; det kan vara att läsa en bok. Misslyckas man passera gränsen, får man stå till svarts för vad som händer i den grå vardagen. Vilket kan resultera i att man dör, hamnar i fängelse, blir misshandlad och liknande. I regel så innebär detta att spelsessionen är slut för de spelare som valt att försöka gå den vägen.

För att komma till den andra verkligheten, måste man passera sju portar, varje port är svårare att passera än den förra.

De tre första portarna kan man passera med hjälp av varandra, den fjärde måste passeras med ett personligt offer. Den femte passeras genom att man sviker ett förtröende. den sjätte och sjunde är öppen för alla som är starka nog.

Att passera de tre första portarna kostar kraft (lika mycket FEBRIS måste offras som portens nummer/person) och genom att man gemensamt utför ett KRAFTPROV (vilket innebär att man måste tillsammans lyckas med fem av tio tärningar utan att slå en nolla, var och en avgör hur mycket de bidrar och från vilka attribut). Fjärde passeras genom offer och personligt kraftprov (sex av tio utan att slå en nolla), femte passeras genom offer (förtroende) och personligt kraftprov (sju av tio utan att slå en nolla). Sjätte porten passeras genom ett personligt kraftprov (att lyckas med åtta av tio tärningar, utan att slå en nolla). Sjunde porten passeras genom att man avslöjar en hemlighet och ett personligt kraftprov (att lyckas med nio av tio tärningar).

För varje port man passerar, så ökar ens värde i RÅDSLÅ med ett och ens värde i FAVORITMETOD sänks med ett, dessutom så sjunker FEBRIS med lika mycket som nummret på porten (port fyra sänker febris med fyra poäng).

Men för att kunna passera portarna, så måste man också finna dem och lyckas sälla de falska portarna från de sanna. Att finna portarna gör man med kunskap eller medium tillsammans med en egenskap, vilket kopplas antingen till ens rädsla, favoritmetod eller passion. Det kostar lika många FEBRIS-poäng som tärningar man ska slå, man kan samarbeta med andra för att finna portar. Skulle man slå en nolla med någon av tärningarna, så finns det lika många falska portar som antal nollar man slagit samt en riktig. Slår man ingen nolla, så måste man komma över portens värde, för att finna den. (exempel så måste man lyckas med fyra tärningar vid port fyra).





Persona - gestaltning i spelet - förberedelse inför spelsession

Först så väljer man en **LAST** som man vill kompensera för, denna svaghet är också nyckeln till allt man vill uppnå. Sen så ska man välja ut en **LUST**, något som man strävar efter och som kan projeras på andra.

Sen ska man välja en **FAVORITMETOD** och en **RÄDSLÅ**. Favoritmetoden är det sätt som man utlever sin lust genom och som man använder när man projeras på andra. Rädslan är kopplad till den LAST man valt.

Dessa fyra första är ens personliga attribut.

Man har tio poäng att fördela på LAST LUST FAVORITMETOD och RÄDSLÅ, man får fördela hur man vill, så länge det är minst en poäng på varje.

Nu slår man en tärning för var och en av de tre egenskaperna : **Inflytande**, **Charm** och **Utseende**. Den av de tre man slår högst för, är den främsta (vilket skrivs in under första intryck) och det man kan utnyttja vid ett kortvarigt möte. Sedan väljer man vilken av dem som man vill ha som användbar egenskap (vilket skrivs in under egenskap).

Man definierar själv vad dessa egenskaper innebär, inflytande kan såväl vara att man skrämmer, imponerar eller framkallar medlidande hos sin omgivning. På samma sätt kan utseende vara såväl en brandskada som sönhet och charm kan uttrycka sig på lika många olika sätt.

Man har fyra poäng att fördela på första intryck och användbar egenskap, man får fördela som man vill, så länge bägge har minst en poäng.

Sedan väljer man två sätt som man ser tecken genom, man definierar den ena som **kunskap** och den andra som **medium**. Dessa kommer sedan att kunna kombineras med egenskaper eller varandra för att uppnå olika resultat.

Kunskap är den främsta väg som man använder för att finna tecken, det kan vara allt från "genom relationer", "på löpsedlar och i media" till "böcker". Samma gäller **Medium**, medium är den främsta väg man använder för att tolka tecken och hitta tecknens lokalisering. Men för att kunna använda dem måste de gå genom egenskaperna eller attributen.

Nu sist, men inte minst viktigt, så ska man **välja sig en passion, eller livskall** om man så vill. Detta är något som man vill uppnå, men inte hos sig själv, utan hos andra. När man lyckas förmå andra till detta, så växer man sig starkare än om man ger vika för sin svaghet.

Varje spelare har genom sin bakgrund samlat på sig en kraft som vi kallar FEBRIS, det här är ens så kallade drivkraft, kraftkälla och motivation. Det gäller att denna inte sjunker under noll (då bryter personen ihop).

Slå en tärning, man börjar med lika mycket som tärningen visar.

För varje gång som man ökar värde i RÄDSLÅ ska man slå lika många tärningar som man har värde i RÄDSLÅ. För varje tärning som man slår en nolla (0) så drar man ett från FEBRIS, men inte från RÄDSLÅ, lyckas man slå under ens värde av RÄDSLÅ med alla tärningar, så ökar FEBRIS med lika mycket som antal tärningar. (exempel, skulle man ha värde fyra i RÄDSLÅ och slå fyra eller under med alla fyra tärningarna, så höjs FEBRIS med fyra).

Hur ökar man annars sin FEBRIS ?

Den snabbaste vägen är genom att utnyttja andras smärta eller vrede, den kraftfullaste är genom att locka och bedra. Ju närmare man står den man bedrar eller orsakar smärta, desto effektivare. Att offra en annas liv ger en tillfällig FEBRIS, denna kraft kan inte passera med genom en port. Vill man permanent öka ens FEBRIS, måste man orsaka någon annan permanent smärta, är smärtan inte varaktig är också den FEBRIS man fått icke varaktig. Ytterligare ett sätt att få varaktig FEBRIS, är att locka en nära bekant (i det här fallet oftast medspelarnas personer) att leva ut ens egen passion eller att bedra denne (luras på ett fatalt sätt, helst dödligt). **Men utövar man hot eller utpressning, så är den FEBRIS man fått inte varaktig, man måste luras eller lockas.** Cafévärden får avgöra vem som blev lurad i osäkra fall, både vad gäller att bli lurad och om det är en varaktig smärta. Till smärta räknas såväl fysisk smärta som psykiskt lidande.

Med permanent och varaktig menas här, att den följer med över genom portarna och att all tillfällig FEBRIS försvinner när man passerar genom en port. Varaktig FEBRIS kallas Febris Majora på karaktärsbladet och tillfällig kallas Febris Secundus.

Man kan offra såväl tillfällig som varaktig FEBRIS för att öka sina värden i attribut eller egenskaper. Det kostar lika många poäng FEBRIS som det värde man höjer från. Att höja från fem till sju kostar 11 poäng (först från fem, sen från sex).

Man kan också utmana sin rädsla för att höja sin FEBRIS, man slår lika många tärningar som man har värde i RÄDSLÅ. Sen så läser man av för varje tärning, slog man under sitt attributvärde i RÄDSLÅ, så sänks FEBRIS med ett, slog över sitt värde så Höjs FEBRIS med ett. Dessa räknas som Febris Secundus.

Nu är det värt här med en notis, att man inte bör ha en allt för frekvent förekommande rädsla, då man måste överkomma rädslan varje gång man stöter på den. Rädsla för bilar i en storstad är inte att rekommendera. Dessutom så är att föredra om rädslan har fler än en komponent. Så i fallet med bilar, är det bättre att vara rädd för smutsiga bilar, eller röda bilar. Misslyckas kontrollera sin rädsla man styrs man av Cafévärden tills faran är över (ur synhåll).

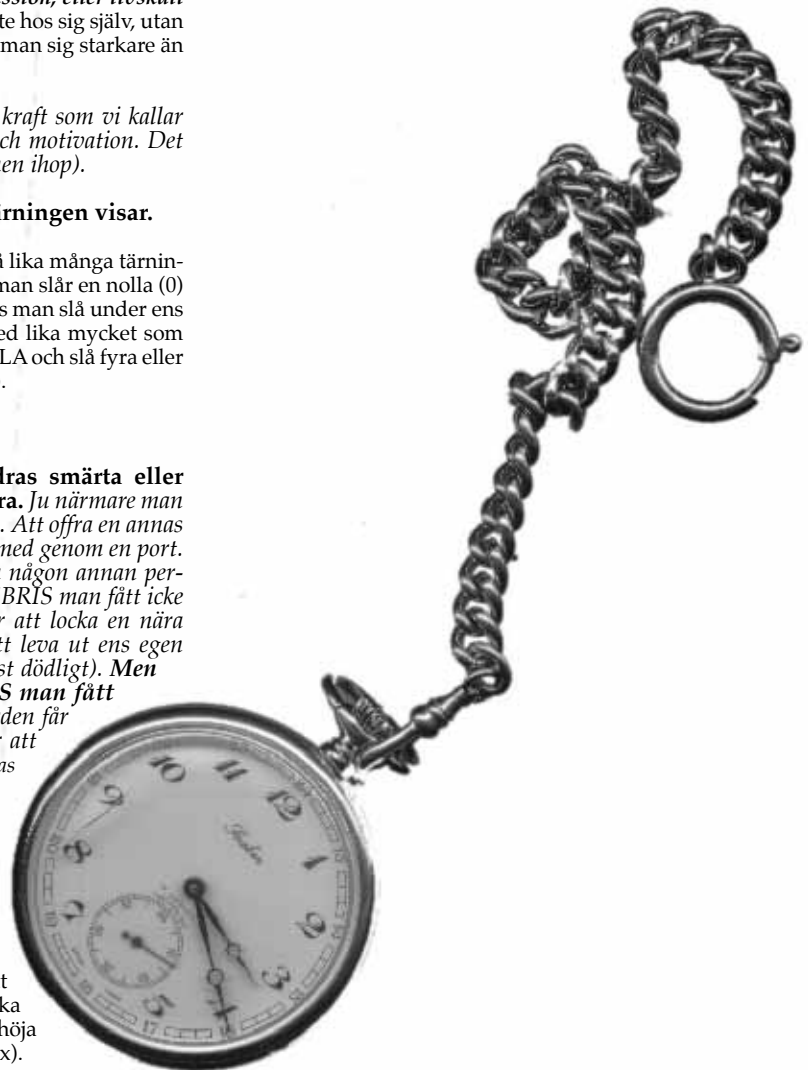
Ett mord ger inte så mycket...

Tänkte det kanske kunde vara berättigat med riktlinjer för utdelande av poäng. Att mörda någon är för enkelt för att få Febrispoäng, ibland krävs det en hel serie av mord för att det ska ge utdelning. Det krävs att man skapar såväl smärta som starka känslor, (här skall gestaltningens passion spela in) för att få höga poäng. Viktigt är att offret förstår och hinner känna innan den dör. Man får fler poäng om man lockar någon till självmord, än om man dödar denne själv. En serie mord kan kopplas samman till en länk, som bygger upp en persons vrede, så att denne både öppnar en port och orsakar permanent smärta (här kan vi ha slutscenen i filmen Se7en som typexempel).

Ett ordinarit mord, kanske ger 0-2 poäng, ett kopplat till smärta 2-3 poäng, en som lockats till självmord 4-5 poäng. Att orsaka permanent smärta ger 2-3 poäng extra, om man dessutom krossar dennes hopp (den man utsätter för smärta) lägg till en poäng. Lockar man den vilken man skall döda till att självmant utföra ens egen passion, innan denne dödas lägg till en poäng. Om denne person också är medveten om att den ska dö, men ändå utför handlingen (passionen), så ökar påslaget istället med 3 poäng. Se det här som riktlinjer för utdelande av Febris poäng.

Kom ihåg att offra en annas liv ger tillfälliga Febrispoäng, men ett mord kan användas till att orsaka smärta hos en person (från vilken man då får varaktig febrispoäng)

Cafévärden bestämmer mängd febris och av vilken typ febris man tilldelas.



Läkarintyg

Den undersöktas namn:

har i dag av mig blivit undersökt och har därvid framgått följande:

överständen eller ännu bestående sinnessjukdoms:

Kraftig. Vanlig. Klen.

symptom av smittosam sjukdom.

eljest sjukliga störningar?

kroppbyggnad: kraftig, vanlig, svag, -
kroppsliga missbildningar (är och dyl.):

På grund härav anser jag honom duglig, mindre duglig, oduglig

Läkarintyg

Den undersöktas namn:

har i dag av mig blivit undersökt och har därvid framgått följande:

överständen eller ännu bestående sinnessjukdoms:

Kraftig. Vanlig. Klen.

symptom av smittosam sjukdom.

eljest sjukliga störningar?

kroppbyggnad: kraftig, vanlig, svag, -
kroppsliga missbildningar (är och dyl.):

På grund härav anser jag honom duglig, mindre duglig, oduglig

Läkarintyg

Den undersöktas namn:

har i dag av mig blivit undersökt och har därvid framgått följande:

överständen eller ännu bestående sinnessjukdoms:

Kraftig. Vanlig. Klen.

symptom av smittosam sjukdom.

eljest sjukliga störningar?

kroppbyggnad: kraftig, vanlig, svag, -
kroppsliga missbildningar (är och dyl.):

På grund härav anser jag honom duglig, mindre duglig, oduglig

Läkarintyg

Den undersöktas namn:

har i dag av mig blivit undersökt och har därvid framgått följande:

överständen eller ännu bestående sinnessjukdoms:

Kraftig. Vanlig. Klen.

symptom av smittosam sjukdom.

eljest sjukliga störningar?

kroppbyggnad: kraftig, vanlig, svag, -
kroppsliga missbildningar (är och dyl.):

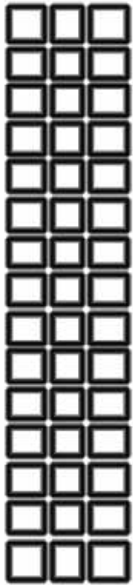
På grund härav anser jag honom duglig, mindre duglig, oduglig



Första intryck

Användbar egenskap

Kunskap genom : ()
Medium : ()



LAST ()

LUST ()

FAVORITMETOD ()

RÄDSLÅ ()

Passion och livskall

FEBRIS startvärde ()
Febris Majora ()
Febris Secundus ()

Febris



Första intryck

Användbar egenskap

Kunskap genom : ()
Medium : ()



LAST ()

LUST ()

FAVORITMETOD ()

RÄDSLÅ ()

Passion och livskall

FEBRIS startvärde ()
Febris Majora ()
Febris Secundus ()

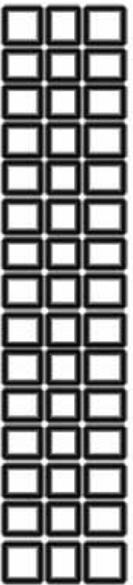
Febris



Första intryck

Användbar egenskap

Kunskap genom : ()
Medium : ()



LAST ()

LUST ()

FAVORITMETOD ()

RÄDSLÅ ()

Passion och livskall

FEBRIS startvärde ()
Febris Majora ()
Febris Secundus ()

Febris



Första intryck

Användbar egenskap

Kunskap genom : ()
Medium : ()



LAST ()

LUST ()

FAVORITMETOD ()

RÄDSLÅ ()

Passion och livskall

FEBRIS startvärde ()
Febris Majora ()
Febris Secundus ()

Febris

Finn mig bortom jagets teater

Samberättande maskeraddogma i fyra akter

Skrivet av Aroid Axbrink Cederholm
Med grafik av Karin Axbrink Cederholm

Tillägnat Krille för en god utmaning,
sockerpappan för samberättardawgmat som inte kom,
och min kära syster för grafiken.

Om teatern

Någonstans finns de som ständigt bär mask. Låt oss kalla dem varelser, i brist på annat.

Platsen kallar vi för jagets teater, där varelsernas verklighet spelas upp enligt en okränkbar kodex.

Det här är, naturligtvis, spelet om den teatern. Som spelare så kommer ni tillsammans berätta en historia så som den spelas upp på teaterns scen. Ni kommer inte behöva någon spelledare, berättandet görs av spelarna tillsammans, och regleras av spelet. Samtidigt som ni skildrar denna verklighet så kommer ni också gestalta de som deltar i teatern. Det mesta av tiden kommer det att vara ytliga masker, men korta stunder kan varelserna bakom dessa masker bryta igenom sin maskerad.

Om varelserna

Ditt undermedvetnas arketyper; ett barns fantasivarelser; glömda gudar; själarna i purgatorium, mänskliga arketyper som sprungit till liv, andrar som glömt sina kroppar; symboler för det mänskliga jaget..
Vad varelserna kan vara.

Deras inre, vad varelserna verkligen är, vet de inte ens själva. Deras egna drömmar, minnen och känslor är något gömt. De känner inte till något annat än teatern.

Dessa varelser använder inte de enkla förklädnader vi förknippar med en teater. Varelsen blir masken, tar dess fysiska form. Dess yttre blir en platt arketyper i teaterns tradition. Tiden flyter ihop under teatern - Det blir omöjligt att säga om maskerna just skapats, eller om de alltid levat sina liv. Kanske har de egna medvetanden skiljda från varelserna. Kanske formar de bara varelsernas yttre.

Från sina masker kan varelserna sedan spela upp teatern. Likt maskerna så är det inte en scen av trä och tyg, utan av verklighet och överklighet. Den kan te sig hur som helst, dock tar maskerna i regel mänsklig form, och miljön följer detta - En modern stad, ett tempel från en svunnen tid, en klippig strand, eller också en fullständigt främmande värld.. Det är här vår historia utspelas sig.

Att bryta igenom masken är att bryta mot en strikt tradition, det kräver en ansträngning för att samla ihop ett jag att handla ifrån, och kanske värst av allt: Utan sin mask är jaget oskyddat. Jaget är naket och sårbart. Att ta steget är oerhört svårt. Men det går att göra.

Om spelet

Innan spelet börjar så behöver ni skapa varsin varelse att gestalta, vilket innebär att ni skriver fyra hemliga mål var, fyra meningar (utdrag ur en historia), och att ni väljer varsin mask åt era varelser - Den arketyper som beskriver hur varelsen framträder under akterna. Detta går det att läsa mer om under rubriken *Att skapa en varelse*. Det kan vara klokt att titta på rollformulären nu för att få ett grepp om varelserna. Ni behöver också följande tärningar tillgängliga: En fyrasidig tärning, en sexsidig tärning, en åttasidig tärning, en tiosidig tärning, och en tolvsidig tärning.

Bestäm någon som öppnar spelet. Förslag på hur man utser spelets öppnare: Den som är yngst/erfarnast/snällast/slår högst med en tärning/inte fick öppna förra gången/vill öppna spelet.

Spelet är indelat i fyra akter, där varje akt föregås av en inledningsfas och avslutas med en klimaxfas.

Inledningsfasen är just en inledning på den kommande akten. Själva akterna är den huvudsakliga delen av spelet, då spelarna samberättar spelet på jagets teater och gestaltar maskerna i den verkligheten. I klimaxfasen ges chansen för spelarna att uppfylla sina och andras varelsers mål, som de listat ut under akterna. Den spelare som uppfyllt flest av sin varelses mål när spelet är slut får ett symboliskt pris.

Finn mig bortom jagets teater är ett krångligt spel. Det hörs redan på titeln. Det enklaste är att se på det som ett samberättarspel med detektivarbete och ett poängsystem.

Ska man se det på ett krångligt sätt så handlar det om en gestaltningsutmaning: Varje spelare gestaltar en identitetssökande varelse som i sin tur gestaltar en mask: Samberättandet är också ett gestaltande, en effekt av att varelserna själva spelar upp verkligheten! Hur gestaltar man det egentligen?

Genom att flörta lite med den gamla disciplinära regeln "Allt som ni säger, det

säger era rollpersoner!" så kan man börja suddas ut gränser mellan spelare, varelse och teatermask. (Det kan verka som om spelarna styr handlingen, men för det mesta så följer de naturligtvis teaterns regler! Ja, förutom när varelsernas sanna jag glimtar förbi..) Förhoppningsvis en intressant känsla och utmaning för den som vill röra till det.

Det är också ihoptryckt på en A4 och vagt. Använd det till er fördel: Tveka inte, bestäm istället! Spela på de osammanhängande kulisserna och okunskapen om era rollpersoner!

Konflikt

Det finns två sätt att hantera konflikter i spelet. Skulle konflikter mellan spelare uppstå, till exempel hur man bör tolka och spela spelet, avgör dessa genom **Röstning**. Kan röstningen inte komma till ett avgörande, använd **Tärningsslag**. Tärningsslag används också för att avgöra hur historien som spelas upp på jagets teater ska utvecklas, ifall spelarnas uppfattning i detta skiljer sig. Ett Tärningsslag går till så att alla parter med en åsikt i frågan slår den tärning de valt i aktens inledning - Den som slår högst dikterar vad som gäller.

Inledning

Varje inledningsfas börjar med att spelarna väljer en tärning för akten - Tärningen symboliserar hur hård mask du bär. En större tärning (Det vill säga, med fler möjliga utfall) kommer ge dig större makt över handlingen, och en mindre tärning kommer ge dig mer individualitet och självständighet.

Inför första och tredje akten så väljer spelets öppnare tärning först, sedan turas varje spelare om att välja en tärning i medsols riktning. Inför andra och fjärde akten så väljer den till höger om spelets öppnare tärning först, sedan turas varje spelare om att välja en tärning i motsols riktning. Notera att det enbart ska finnas en tärning av varje typ: När en spelare har valt en tärning kan ingen annan välja den.

Nu ska scenen etableras. Spelarna turas om att bestämma varsitt faktum som beskriver i vilken sorts värld historien ska utspelas, i samma ordning som de valde tärningar. Gå laget runt tills alla är

nöjda. Alla faktum en spelare bestämmer kan utmanas med Tärningsslag. När alla är nöjda kan avgöras med Röstning, om det inte är uppenbart. (Se rubriken Konflikt)

Handlingen utspelar sig i en modern mänsklig stad.

Handlingen börjar i en barnkammare Ett krig pågår.

Magiska lagar råder.

Alla aktörer är djur.

Exempel på faktum.

Framtida akter kommer också följa dessa faktum, om inget annat etableras i framtida inledningsfaser.

Jag stängde skåpet och tog med mig mammas medicin genom dörrkarmen. Vardagsrummet försvann, och jag klev ut på den klippiga stranden. Ovanför mig cirklade argylerna. Jag böjde mig ner och tog av mig strumporna.

En ny akt börjar och miljön byts ut, men maskens gestalt består.

Akterna

*We wrestle in rooms that offer no light
Blinding us from our power and might
Keeping new visions out of sight
Turning the key, we're locked in tight*

Varelsens mask kommer uppträda i akten som de levande personer och kreatur som dyker upp i handlingen, så spelarna bör fundera ut en eller fler sådana i linje med sin masks arketyp innan akten har hunnit börja. Dessa gestaltas alltid av spelaren de introducerats av, och de följer alltid maskens arketyp. (Då de är en del av masken kallas de just "mask" i fortsättningen)

"Fröken Cecilia, mitt besök har varit väldigt trivsamt" Stora röda fläckar blossade upp på fröken Cecilias kinder.
En varelse bär en oskyldig mask i viktorsansk miljö.

Vad som gäller för spelarna nu är att diskret avslöja sina varelsers mål, och ta reda på de andra varelsernas sådana, medans de berättar historien tillsammans. Varelserna kan inte tala rakt ut, men genom handlingen och dialogen masker emellan antyda sina hemliga mål. När det är varelsen snarare än masken som agerar, och vad den antyder, det måste de andra spelarna själva lista ut. Därför kommer ni både vilja ha ordet och lyssna noga på de andra. Hur diskret antydandet måste vara är en övervägning för spelgruppen, men utgå från att *något* känns lite annorlunda när en antydan sker.

"Nu faller regnet, likt tårar.. Och jorden renas, likt tårarna renar våra synder"
En varelse antyder sitt mål att gråta ut.

Spelaren med den största tärningen börjar med ordet, och kan spinna en historia på aktens faktum, introducera en eller flera personer i handlingen, samt lämna över ordet till någon annan. Man behöver inte ha ordet för att föra dialoger.

Något en spelare sagt är inte det definitivt. Allting går att utmana genom att slå ett Tärningsslag, (Se rubriken Konflikt.) och det är såhär konflikter maskerna emellan kan lösas. Efter det får alltid förloraren närmast till vänster ordet. Agerar man i enlighet med sin mask räknas tärningsutfallet dubbelt.

Att ha ordet ska inte behöva vara vitalt - Dialog och förmågan att utmana andra bör räcka. Överväg annars en moderator. Försöker en spelare styra handlingen eller gestalta masken på ett sätt som går emot maskens arketyp måste denne slå fyra eller lägre med sin tärning. (Tre om man valt den fyrasidiga tärningen)

Styr en spelare historien så att någon av dennes nedskrivna meningar stämmer överens med vad som händer i historien så kan spelaren göra ett omslag av en tärning när som helst, förslagsvis i klimax. Detta går bara att göra en gång per mening, och det går bara att uppfylla en mening per akt.

"Världen kommer gå under, Donnie. Det här är vad du måste göra:"

Historien tar en dramatisk sväng då en varelse styr in den för att uppfylla sina meningar.

Att gå ur karaktär helt och börja diskutera teatern till exempel, är helt förbjudet. När alla är nöjda, eller när det gått 45 minuter, gå vidare till aktens klimax.

Klimax

*Possessing a key once unknown
We move into a room of our own
Here only we may set the tone
Our sacred space, a safety zone*

Klimaxfasen börjar med att den spelare som valt den minsta tärningen väljer en medspelare och en miljö i scenen. Det går att välja en miljö som redan passerat i akten, att spola tillbaka till en scen och låta den utspelas på ett annat sätt. Genom sina masker får de nu en chans att uppfylla varandras mål. Uppfylls bägge målen får spelarna två poäng var. Uppfylls ett så får de en poäng var. Spelarna slår också varsitt kontrollslag: Slår de fem eller mer (Fyra om de valt den fyrasidiga tärningen) så handlar de inte öppet, utan genom sin mask, och får ett poäng mindre. Förutom detta kontrollslag så kan ni vara liberalare med maskerna i klimaxfasen: Det här är varelsernas kryphål.

*"Håll där, ädle riddare!" sa monstret.
"Jag må vara täckt i svart skinn och vårtor; och mitt gap är stort och grymt.. Men skulle ni tro på att även en best likt mig skulle kunna känna kärlek? Skulle ni det, vackra riddare?" viskade det. Sen dräpte riddaren monstret med sin lans.
En varelse kastar inte av sig sin mask.*

Den spelare med näst minst tärning upprepar proceduren, såvida denne inte blivit vald, då går turen vidare till nästa tärning i storleksordningen, osv. Är det ett udda antal spelare så kan den spelare som valdes först medverka i ett klimax till.

Det går aldrig att få mer än två poäng eller minuspoäng under klimaxfasen.

Slut

När alla fyra akterna är slut delas symboliska pris ut. Den som fått mest poäng tilldelas "Första Insiktspris". Den som *hindrat* andra spelare från att uppnå sina mål och *unyttjat* dom för att uppnå sina egna tilldelas "Nihilistiska Styrkepriset" Den som börjat dra paralleller till, och ifrågasätta verkligheten får "Arvids Stora Utbrytarpris"

Att skapa sin varelse.

Först, anteckna fyra mål för din varelse i form av handlingar eller känslor i relation till andra. Det är genom att i uppriktighet uppnå dessa mål som varelserna kan förverkliga sig själva och skaka sig fria från sina masker och regler.

Skriv också fyra meningar som beskriver ett tillfälle eller en händelse. Detta är händelser som påminner varelsen om vad den egentligen är, och genom att leda handlingen så att dessa inträffar så kommer din varelse kunna nå fokuset för att uppnå sina mål.

Välj slutligen en mask för din varelse, en stereotyp på fyra nyckelord. Denna kommer forma både hur du kan påverka handlingen i spelet, och hur varelsen kommer te sig. Jag rekommenderar att ni väljer en färdig mask, men skriver egna mål och meningar.

Övrigt

Finn mig bortom jagets teater kan med fördel spelas även med en spelledare, som agerar ungefär som en moderator som ser till att alla får ordet, men som själv alltid får det sista. Spelarna kan då också utforska teaterns uppbyggnad, är de exempelvis fångar som skapar en värld med sina handlingars efterdyningar?

De engelska citaten i texten är från låten *The House that Jack Built* av Beth Quist. Beth Quist gör musik som passar bra till *Finn mig bortom jagets teater*, och som är gratis att testa på www.magnatune.com. Blade Runner End Titles är också rätt.

Rollformulär / Varelseappar: Färdiga exempel.

Exempel på mål:

Exempel på meningar:

Exempel på masker:

Få någon att skratta

De kom alla undan

Barnet
Oskyldighet, Ärlighet,
Oförståelse, Enkelhet

Få någon att gråta

Sveket gick upp för dem

Den ordentlige
Harmlöshet, Konformism,
Korrekthet, Lydighet

Bli förlåten

Tystnaden var fullständig

Cynikern
Cynism, Pragmatism,
Realism, Pessimism

Bli sviken

Hemmet var en trygg plats igen

Offret
Lidande, Maktlöshet, Martyrskap,
Övergivenhet

Trösta någon

Det hela stegrades okontrollerat

Djuret
Känslökallhet, Instinkt,
Djuriskhet, Tveklöshet

Skrämma någon

Komma hit hade varit mödan värt

Den girige
Girighet, Företagsamhet,
Egoism, Besatthet

Utöva makt över någon

Han var helt maktlös

Riddaren
Mod, Blind dygdhet,
Ädelhet, Pliktlydande

Skipa rättvisa

Hela situationen kändes bekant

Jokern
Lustighet, Därskap
Ironi, Överraskning,

Bedra någon

Ironin i händelserna var makaber

Hämnnaren
Ursinne, Fördomsfullhet,
Bestämthet, Våldsamhet

Offra sig för någon

Så började en tid av frid och lugn

Drömmaren
Längtan, Vision,
Drömmande, Världsfrånvändhet

Bevilja en önskan

Det var det vackraste han sett

Rebellen
Ifrågasättande, Oberoende,
Auktoritetsbekämpande, Idealism

Förinta någon

Den brast då den träffade marken

Domaren
Rättvisa, Fördomsfullhet,
Makt, Kravställande

Dela en hemlighet

Egentligen fanns det inget att oroa sig för

Spindeln
Manipulerande, Hemlighållande,
Planerande, Onårbarhet

Betvingas av någon

Det hade hunnat bli outhärdligt.

Skönheten
Ytlighet, Frestelse,
Njutning, Skönhet

Få en ny vän

Dessa stunder var sällsynta, speciellt nuförtiden.

Givaren
Generositet, Självförnekan,
Konfliktundvikande, Naivitet

LONE WOLF AND CUB

LIVET I MEIFUMADOS HELVETE



1600-talets Japan: Shoguns fred råder över landet. Freden upprätthålls av tre organisationer. Först, "de i trädgården", shoguns spioner som övervakar undersåtarna. Sedan, shoguns lönnmördare, som dödar dem som hotar shoguns makt. Slutligen, kaishakunin, shoguns skarprättare, som utför halshuggningen, efter att upproriska läns herrar skurit upp magen i seppuku-ritualen.

Kurokuwa-klanen är shoguns spioner. Yagyu-klanen är shoguns lönnmördare. Men rollen som skarprättare, den mest ärofyllda, tillföll Ogami Itto efter en duell mot Yagyu Gunbei, till Yagyu Retsudos stora förtret. Ända sedan dess suktade han efter att få ämbetet som skarprättare under sina vingar.

Och till slut...

Är det någon dygd som Yagyu har så är det tålmod. Efter lång tid, och med hjälp av sina allierade inom Kurokuwa, så kunde Yagyu plantera inkriminerande bevis mot Ogami Itto, som befalldes att begå seppuku. Ogami Itto vägrade och slog sig ut med sin nyfödde son på armen. Han svor att hämnas på dem som dragit ner hans namn, ätt och familj i fördärvet.

Nu vandrar Ogami Itto på Japans vägar som en smutsig ronin med sin son i en barnvagn, och säljer sina tjänster som lönnmördare för femhundra guldmynt. Han vandrar som en demon bland människor, längs med helvetets väg, och söker hämnd på klanen Yagyu. Han kallas för lönnmördaren med barnvagnen av vissa, och ensamvargen med valpen av andra.

Är det någonting som ensamvargen har lärt sig av Yagyu så är det tålmod.

VERKTYG

För att spela det här spelet så behöver du två sexsidiga tärningar och ett antal ploppar, marker eller andra saker som man kan satsa.

SPELLEDARE OCH SPELARE

Spelet handlar mest om dem som kommer i vägen för ensamvargen och valpen. Det är ett spel med mycket intriger och stämning, där spelarnas rollpersoner uppmanas att jävlas med varandra.

Lone Wolf and Cub spelas i avsnitt, där varje avsnitt motsvarar ungefär ett kortare spelmöte. Varje spelmöte har ungefär samma struktur – Ogami Itto kommer på besök, en massa konspirationer inträffar, eventuellt inträffar en tillbakablick, någon form av ninjahordslakt eller duell inträffar, och Ogami Itto drar vidare.

Spelredaren har faktiskt bara två spelredarpersoner: Ogami Itto och hans son Daigoro. Alla andra roller är antingen statister som inte gör något eller sköter sig själva, eller rollpersoner. Ogami Itto och Daigoro kan inte dödas av någon rollperson eller statist – ensamvargen är för hård för att dödas och valpen har världens hårdaste pappa.

KARMA

Centralt i det här spelet är karma, ett värde som representerar rollpersonens själs status i buddhismens reinkarnationer. En spelare börjar med 40 i karma, men värdet kan öka och minska med tiden. Varje rollperson man gör kostar en mängd karma att göra. Kom ihåg att hushålla med karma – det kan behöva räcka till flera rollpersoner.

ROLLPERSONER

En spelare får göra en ny rollperson precis när som helst. Man kan spela en enskild rollperson eller en hel grupp. Det finns inga begränsningar på vad man får spela, utom att man inte får spela Ogami Itto eller hans son Daigoro. Det kan förmodligen vara olämpligt att spela Ittos ärkefiende Retsudo Yagyu, åtminstone till en början, då denne borde ha tokmycket i insats. Efter en del äventyr så borde det gå, och spelredaren bör faktiskt låta Retsudo Yagyu överleva även om han besegras någon gång. Han är trots allt en ärkefiende.

Det första som man bestämmer är en insats. Insatsen är en mängd med karma som sätts in i spel för den här omgången. Ju mer karma man sätter in, desto mer kan man vinna. Den mängd karma som man sätter in fördelas sedan på fyra värden.

- Heder är ett mått på rollpersonens lojalitet, heder, ära, familjehistoria och framför allt ansikte (kao).
- Inflytande mäter hur mycket man har att säga till om, antingen för att man har rätt kontakter, stor förläning eller mycket pengar.
- Viljestyrka mäter envishet, jävlar-anamma, eller esprit de corps.

- Skicklighet används enbart för enskilda rollpersoner. Egenskapen mäter hur skicklig man är inom sitt gebit. En skicklig krigare är bra att veva med svärd, en skicklig läns herre är bra på administration och diplomati, en skicklig hantverkare är bra på att tillverka saker, en skicklig geisha är vacker och bra på att dansa, spela musik och vara trevlig, och så vidare. En rollperson kan ha Skicklighet eller Antal, men aldrig båda. Stryk över det som inte används.
- Antal används för rollpersongrupper. Det är hur många personer gruppen består av. En rollperson kan ha Antal eller Skicklighet, men aldrig båda. Stryk över det som inte används.
- Slutligen så har en rollperson en vinstpott. Den är alltid 0 när en ny rollperson skapas, men kan öka med tiden.

Om en rollperson kan skrivas ut ur ståryn på ett passande sätt så får rollpersonen tillbaka den karma som han satsade i rollpersonen plus det som ligger i vinstpotten. Man kan ha hur många rollpersoner som helst igång samtidigt, men man förlorar insatsen för alla de som inte skrivs ut ur ståryn på ett passande sätt.

KONFRONTATIONER

Grundregeln är att alla handlingar som inte ställs mot någon annan person, exempelvis smida svärd, slipa klingor, så ris, be till Buddha eller något annat, lyckas om det vore troligt att rollpersonen kan klara av sådana handlingar. Det är inte troligt att en samuraj kan smida svärd, så han misslyckas med det. Däremot borde svärdssmeden klara av det, så han lyckas.

Det är person mot person som är intressant. Det kallas för en konfrontation och inleds med att ena parten helt enkelt ropar "konfrontation!" och vilken egenskap man använder i konfrontationen. Den andre parten väljer då en egenskap att svara med. Det behöver inte vara samma egenskap. Den klassiska konfrontationen är skicklighet mot skicklighet eller skicklighet mot antal, men man kan lika gärna ha en icke-fysisk konfrontation med heder, inflytande eller skicklighet inblandad, och om rollpersonen inte är ninja eller samuraj så kan skicklighet lika gärna innebära konstskicklighet, snarare än skicklighet med svärdet.

Båda förser sig med ett antal ploppar eller marker lika med vald egenskaps värde. Varje runda så satsar båda sidor en mängd av sitt värde i egenskapen, lämpligen med markerna eller plopparna. Man får inte satsa mer antalet ploppar man har.

Därefter bestämmer de sig för han (udda) eller cho (jämnt). Detta bör göras samtidigt, så att man inte väljer efter hur den andre väljer. Därefter slår spelledaren båda tärningarna. Om man valde rätt så får man tillbaka insatsen plus lika mycket till. Valde man fel så förlorar man insatsen. (Det här är faktiskt ett gammalt japanskt tärningsspel.)

Resultatet av rundan beror på i första hand vem som vann mest, och i andra hand vem som förlorade minst. Ju mer man vann desto bättre blev

EXEMPEL

När Ichigawa Hattori tänker höja skatterna så ställer sig indrivningsmannen i länet, Watanabe Kenzo, på böndernas sida och vägrar driva in skatterna. ”Med all respekt, vår regering står och faller med bönderna” säger han. ”Dör de av svält så får vi inga skatter alls.”

Hattori ger sig inte. ”Bönder överlever alltid. De har alltid mer undanstoppat än vad de betalar i skatt.”

”Om det vore så så hade de inte svultit och gjort uppror.”

De båda samurajerna stirrar varandra i ögonen.

”Konfrontation!” säger den ena spelaren. ”Viljestyrka!”

”Heder!” svarar den andre.

Kenzo har 12 i Viljestyrka och räknar upp 12 ploppar, och Hattori har 10 i Heder och räknar upp 10 ploppar. Kenzo satsar 4 och Hattori satsar också 4. Kenzo ropar ”han” och Hattori ropar

”cho”. Tärningarna rullar och hamnar på 3 och 2, summa 5, det vill säga udda, ”han”.

Kenzo får tillbaka de 4 viljestyrka som han satsade och vinner 4 till och har numera 16 ploppar. Hattori förlorade sina 4, och har nu sex ploppar kvar.

Spelledaren beskriver läget: Kenzo och Hattori stirrar varandra i ögonen. Hattoris underläpp börjar darra och en svettdroppe dyker upp i pannan.

Ny runda. Kenzo satsar två ploppar, medan Hattori satsar fyra. Både Kenzo och Hattori ropar ”cho” den här gången. Tärningarna rullar, och resultatet blir fem och två, det vill säga sju och därmed udda, ”han”. Båda förlorar: Kenzo är numera nere på 14 ploppar, och Hattori är nere på 2. Återigen beskriver spelledaren läget: även Kenzo börjar svettas, men Hattori har svårt att hålla skakningarna i kroppen under kontroll.

Den här gången så vill inte Hattori fortsätta konfrontationen, utan ger upp. Kenzo bugar sig artigt och lämnar rummet. De två överflödiga plopparna hamnar i vinstpotten.



resultatet. Spelledaren beskriver nu hur det gick, beroende på vem som vann mest eller förlorade minst. Därefter får båda sidor välja huruvida de vill fortsätta konfrontationen eller om de erkänner sig besegrade. En konfrontation kan ta slut av två anledningar. Den ena är att någon rollpersons värde tar slut, varvid rollpersonen är besegrad. Den andra är att någon rollperson ger sig.

Efter att en konfrontation är slut så för man in antalet ploppar som nytt värde på egenskapen. Spelaren får aldrig höja det till högre än vad han hade från början, så skulle han få ett överskott så hamnar överskottet i vinstpotten.

ENSAMVARGEN

Ensamvargen och valpen är som sagt var de enda spelledarpersonerna i det här spelet. Dessutom är de ännu mer speciella än så – de kan aldrig skrivas ut ur stårn eller dödas. Trots allt så är det om dessa två som spelet handlar om. De kan besegras, men det är inte lätt.

Det går att anlita ensamvargen för ett lönnmord. Att anlita ensamvargen kostar alltid fem poäng Inflytande (en poäng per hundra guldmünt), men försätter att man berättar hela bakgrunden till varför man vill ha personen dödad. Spelaren som anlitar

ensamvargen måste därigenom komma på en bra bakgrund till varför han vill ha någon dödad. Kan han inte komma på någon bra bakgrund så kommer Ogami Itto inte åta sig uppdraget. Om han åtar sig uppdraget så är det upp till spelledaren att komma på hur hans spelledarpersoner ska lyckas med sitt uppdrag.

Ogami Ittos värden ändras väldigt lite mellan äventyr. Skulle han besegras någon gång så sjunker värdet som han använde till 20 inför nästa äventyr. Annars är Heder, Viljestyrka, Skicklighet och Inflytande lika med 40 (dvs hela ensamvargen är värd 160 karma). Daigoro har på motsvarande sätt 8 i Heder och Viljestyrka och 4 i Skicklighet och Inflytande om han inte besegrades (dvs motsvarande 24 karma), och hälften av respektive värde i dem som han besegrades i något tillfälle under föregående stårn. Naturligtvis kan spelledaren öka på ensamvargens och Daigoros karma om han tycker att det behövs.

STORYNS AVSLUTNING

Efter att en stårn är slut så gör spelledaren en enkel bedömning huruvida rollpersonen är snyggt utskrivna ur stårn. Rollpersonen behöver inte ha överlevt, men ska vara ute ur stårn på ett tillfreds-

ställande sätt. Exempel på det skulle kunna vara att personen har dött på ett sätt som för stårn framåt (att bara dö räknas alltså inte), eller har klarat sig till slutet och bidragit till ett passande slut. Om en rollperson överlever till slutet så får man tillbaka insatsen. Utöver det så får man vinstpotten som extra bonus, oavsett om man blev snyggt utskrivna eller inte. Dessutom så tillkommer ensamvargens bonus till en eller flera spelare som på ett signifikant sätt bidragit till stårnens upplösning.

Summan av insatser som går tillbaka plus vinstpotten blir ens nya karma, som används i nästa stårn.

EXEMPEL

Den här stårn är numera slut. Saeko och Kenzo är snyggt utskrivna ur stårn. Likaså är Hattoris horder av samurajer ute, efter att ha huggits ner av ensamvargen. Saekos och Kenzos spelare får tillbaka sina insatser, och även Hattoris horders spelare

Spelaren Taro är däremot inte snyggt utskrivna. Han dog rätt i onödan tidigt i äventyret, så den insatsen förloras. Hattoris lojala kapten skrevs heller inte ut ur stårn, men han dog inte. Han bara försvann, så den insatsen förloras också.

Hattori är ett tveksamt fall. Han överlever tills stårn är slut, men spelar ingen större roll efter att han anlitate ensamvargen. Spelaren säger dock att ensamvargen inte skulle kunna komma med sin sensmoral utan Hattori, och till slut ger spelledaren med sig: Hattori blev snyggt utskrivna ur stårn och insatsen kommer tillbaka.

Saeko hade ingen vinstpott alls, så där får hon ingenting. Kenzo vann två poäng mot Hattori och fem poäng mot Itto, så hans vinstpott på 7 tillfaller hans karma. Hattori, hans horder och Taro har liksom Saeko ingen vinstpott, så deras spelare får ingenting. Kapten Sakegawa hade däremot en vinstpott på åtta, som han får tillbaka, trots att han förlorade insatsen.

Slutligen så bedömer spelledaren att Saeko var den som ledde upp till stårnens avslutning, så Saekos spelare får Ogami Ittos hela vinstpott, 23 poäng stor.

EXEMPEL

När Kenzo dödat av ensamvargen på Hattoris uppdrag så plockar en tredje spelare upp rollen som Kenzos unga hustru, Saeko. Saeko tar upp Kenzos svärd. Spelaren ropar ”Konfrontation! Heder!”

Ensamvargen tvekar inte ens, utan ställer sig i utgångsläge för suio zanbato-skolan. ”Skicklighet” säger spelledaren – Ogami Itto har 40 poäng där. Saeko, som knappt ens har hållit i ett svärd förut, intar en hopplös utgångställning. Saeko satsar allt hon har, hela tio, medan Ogami Itto svarar med fem. Spelledaren ropar ”cho” och spelaren ropar ”han” och tärningarna rullar: ett och tre blir fyra, det vill säga jämt. Saeko förlorar insatsen, medan Ogami Itto vinner tillbaka sina fem plus fem till. I och med att Saekos egenskap nu är slut så förlorar hon konfrontationen. Saeko rusar framåt med svärdet i tvåhandsgrepp

och försöker spetsa Ogami Itto, som kraftfullt slår undan Saekos svärd och huggar ner henne.

Hon sjunker ner mot marken och hulkar fram ett ”jag... misslyckades...”

”Det finns inget misslyckande i dina handlingar” svarar Ogami Itto. ”Du valde att stå upp mot mig, trots att du visste att du skulle förlora. Genom att gå emot sin herre för böndernas skull så övergav din make krigarens väg, men räddade länet. Genom att lyfta hans svärd vann du hans heder åter. Lojalitet är det viktigaste budet i krigarens väg.”

Saeko ler, tårar faller ur hennes ögon, och hon faller ner död.

”En sådan ironi. En samuraj överger krigarens väg av kärlek till pengar, en annan samuraj överger krigarens väg av hänsyn till sina undersåtar, och den enda som visade sig vandra krigarens väg är ett flickebarn som aldrig har hållit i ett svärd.”

SPELARE _____ KARMA

ROLLPERSON _____

		nuvarande	-	start	
HEDER	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
=>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	=
		vinstpott		insats	

		nuvarande	-	start	
HEDER	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
=>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	=
		vinstpott		insats	

SPELARE _____ KARMA

ROLLPERSON _____

		nuvarande	-	start	
HEDER	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
=>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	=
		vinstpott		insats	

		nuvarande	-	start	
HEDER	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
=>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	=
		vinstpott		insats	

SPELARE _____ KARMA

ROLLPERSON _____

		nuvarande	-	start	
HEDER	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
=>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	=
		vinstpott		insats	

		nuvarande	-	start	
HEDER	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
=>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	=
		vinstpott		insats	

SPELARE _____ KARMA

ROLLPERSON _____

		nuvarande	-	start	
HEDER	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
=>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	=
		vinstpott		insats	

		nuvarande	-	start	
HEDER	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
	>0	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	+
=>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	=
		vinstpott		insats	

ROLLPERSONER

- Välj en mängd karma till insats.
- Fördela denna mängd på de fyra värdena Heder, Inflytande, Viljestyrka och Skicklighet/Antal (stryk en av Skicklighet och Antal).
- Skriv in insatsen i rutan ”insats”. Värdet ska vara lika stort som summan av egenskaperna.
- Minska mängden karma med insatsen.
- Skriv namn och en kort beskrivning.

KONFRONTATIONER

- Välj en egenskap.
- Förse dig med lika många marker som egenskapens värde.
- Satsa ett antal av markerna på han (udda) eller cho (jämnt).
- Spelledaren slår tärningarna.
- Gissade du rätt får du insatsen tillbaka plus lika mycket till.
- Gissade du fel förlorar du insatsen.
- Den som vinner mest gör bäst ifrån sig i rundan.
- Den som vinner minst eller förlorar mest förlorar rundan.
- Konfrontationer tar slut om någon ger sig eller om markerna tar slut.
- Överblivna marker förs in som nytt värde i egenskapens ruta för ”nuvarande”.
- Man får inte ha mer i ”nuvarande” än i ”start”. Eventuellt överskott förs in i rutan ”vinstpott”.

AVSLUTNING

- Om en rollperson har en vinstpott, öka karma med vinstpotten.
- Om en rollperson skrivs ut snyggt ur ståryn, öka karma med rollpersonens insats.
- Ensamvarens vinstpott tillkommer den eller de spelare som signifikant bidragit till ståryns avslutning.

ROLLPERSONER

- Välj en mängd karma till insats.
- Fördela denna mängd på de fyra värdena Heder, Inflytande, Viljestyrka och Skicklighet/Antal (stryk en av Skicklighet och Antal).
- Skriv in insatsen i rutan ”insats”. Värdet ska vara lika stort som summan av egenskaperna.
- Minska mängden karma med insatsen.
- Skriv namn och en kort beskrivning.

KONFRONTATIONER

- Välj en egenskap.
- Förse dig med lika många marker som egenskapens värde.
- Satsa ett antal av markerna på han (udda) eller cho (jämnt).
- Spelledaren slår tärningarna.
- Gissade du rätt får du insatsen tillbaka plus lika mycket till.
- Gissade du fel förlorar du insatsen.
- Den som vinner mest gör bäst ifrån sig i rundan.
- Den som vinner minst eller förlorar mest förlorar rundan.
- Konfrontationer tar slut om någon ger sig eller om markerna tar slut.
- Överblivna marker förs in som nytt värde i egenskapens ruta för ”nuvarande”.
- Man får inte ha mer i ”nuvarande” än i ”start”. Eventuellt överskott förs in i rutan ”vinstpott”.

AVSLUTNING

- Om en rollperson har en vinstpott, öka karma med vinstpotten.
- Om en rollperson skrivs ut snyggt ur ståryn, öka karma med rollpersonens insats.
- Ensamvarens vinstpott tillkommer den eller de spelare som signifikant bidragit till ståryns avslutning.

ROLLPERSONER

- Välj en mängd karma till insats.
- Fördela denna mängd på de fyra värdena Heder, Inflytande, Viljestyrka och Skicklighet/Antal (stryk en av Skicklighet och Antal).
- Skriv in insatsen i rutan ”insats”. Värdet ska vara lika stort som summan av egenskaperna.
- Minska mängden karma med insatsen.
- Skriv namn och en kort beskrivning.

KONFRONTATIONER

- Välj en egenskap.
- Förse dig med lika många marker som egenskapens värde.
- Satsa ett antal av markerna på han (udda) eller cho (jämnt).
- Spelledaren slår tärningarna.
- Gissade du rätt får du insatsen tillbaka plus lika mycket till.
- Gissade du fel förlorar du insatsen.
- Den som vinner mest gör bäst ifrån sig i rundan.
- Den som vinner minst eller förlorar mest förlorar rundan.
- Konfrontationer tar slut om någon ger sig eller om markerna tar slut.
- Överblivna marker förs in som nytt värde i egenskapens ruta för ”nuvarande”.
- Man får inte ha mer i ”nuvarande” än i ”start”. Eventuellt överskott förs in i rutan ”vinstpott”.

AVSLUTNING

- Om en rollperson har en vinstpott, öka karma med vinstpotten.
- Om en rollperson skrivs ut snyggt ur ståryn, öka karma med rollpersonens insats.
- Ensamvarens vinstpott tillkommer den eller de spelare som signifikant bidragit till ståryns avslutning.

ROLLPERSONER

- Välj en mängd karma till insats.
- Fördela denna mängd på de fyra värdena Heder, Inflytande, Viljestyrka och Skicklighet/Antal (stryk en av Skicklighet och Antal).
- Skriv in insatsen i rutan ”insats”. Värdet ska vara lika stort som summan av egenskaperna.
- Minska mängden karma med insatsen.
- Skriv namn och en kort beskrivning.

KONFRONTATIONER

- Välj en egenskap.
- Förse dig med lika många marker som egenskapens värde.
- Satsa ett antal av markerna på han (udda) eller cho (jämnt).
- Spelledaren slår tärningarna.
- Gissade du rätt får du insatsen tillbaka plus lika mycket till.
- Gissade du fel förlorar du insatsen.
- Den som vinner mest gör bäst ifrån sig i rundan.
- Den som vinner minst eller förlorar mest förlorar rundan.
- Konfrontationer tar slut om någon ger sig eller om markerna tar slut.
- Överblivna marker förs in som nytt värde i egenskapens ruta för ”nuvarande”.
- Man får inte ha mer i ”nuvarande” än i ”start”. Eventuellt överskott förs in i rutan ”vinstpott”.

AVSLUTNING

- Om en rollperson har en vinstpott, öka karma med vinstpotten.
- Om en rollperson skrivs ut snyggt ur ståryn, öka karma med rollpersonens insats.
- Ensamvarens vinstpott tillkommer den eller de spelare som signifikant bidragit till ståryns avslutning.

Tvärt emot den gängse uppfattningen så sysslar inte Apokalypsens ryttare med världens undergång. De ser bara till att den går rätt till.

En del katastrofer orsakas av naturliga händelser. Så länge som vi bor på Jorden så lär vi inte kunna undgå dem. Det finns ett antal andra katastrofer som inte är naturliga – krig, utomjordisk invasion och liknande. Parterna har intresse av att fuska och hitta på onödigt jävelskap. Människor har infört krigskonventioner och tribunaler för att stoppa sådant, men de står sig rätt slätt när himlens och helvetets härar drabbar samman.

Att demoner fuskar ligger i deras natur, men himlens härskaror är inte heller några ånglar, annat än möjligen bokstavigt. Båda sidor fuskar mer än gärna, och nu när det börjar närma sig uppgörelsen så har de börjat fuska. Och det är här som Apokalypsens ryttare kommer in. Problemet är att de fyra Rytarna instiftades när det i princip bara fanns civilisation i Mellanöstern. Nu har civilisationen spridit sig över resten av världen, så Rytarnas jurisdiktion, som ursprungligen var tänkt till staden Armageddon i nuvarande Israel, har blivit för stort för dem.

Lösningen heter "franchise".

Principen är simpel: det finns gott om hästtokiga personer i världen och en hel del av dem har dessutom önskedrömmar om att ha en massa coola superkrafter, så att de kan vara något mer än bara en hästtokig person. Franchisen ger helt enkelt coola superkrafter till grupper om fyra hästtokiga personer, plus rättigheten att använda varumärket "Apokalypsens ryttare" med tillhörande logotyp, i utbyte mot att franchise-tagaren åtar sig att hålla ordning på brott mot apokalypsregler och straffa dem som bryter mot reglerna.

System 7

System7 är ett revolutionerande rollspelsystem från Råsvans Förlag. Syftet med systemet är att främja berättande och gestaltande utan att hänfålla åt frifrom eller åt spelledarens godtyckliga belönande av rollgestaltandet och beskrivandet. Målet är att attityden ska spela bra mycket större roll för handlingarna än färdigheter. Man får inte ens får slå om man inte beskriver sin handling så att man vet vilket värde man använder för handlingen. Det vill säga, man kommer inte undan med "jag skjuter", för det räcker inte för att avgöra värdet.

Värden

Det finns två sorters värden i System7, nämligen Färger och Egenskaper. Färgerna är fyra till antalet, nämligen Rött, Grönt, Blått och Gult. Egenskaperna är precis vilka som helst som indikerar särskilda egenskaper hos rollpersoner.

Färger

Färgerna är som sagt var fyra till antalet, nämligen Rött, Grönt, Blått och Gult. De olika färgerna representerar hur bra man är på att hantera olika emotionella sammanhang. Rött står för viljestyrka och aggression. Grönt står för frid, harmoni och lugn. Blått står för intellektuella och logiska resonemang, medan Gult står för empati och intuition. Var och en av de olika färgerna har ett värde på mellan 1 och 6. Ju högre värdet är desto mer av färgen och dess egenskaper har man. Summan av alla färgers värde ska bli 14.

Ibland kan man använda två färger. I så fall kan de vara samma färg, fel färg eller motsatt färg. Samma färg är att båda färgerna är samma (röd och röd är samma färg). Motsatt färg är när de båda färgerna är på varsin sida om färgcirkeln. Röd och grön är motsatt färg, och blå och gul är motsatt färg. Färgkombinationer som inte är samma eller motsatta är helt enkelt bara fel färg.

Egenskaper

Egenskaper finns av två sorter: de som blockerar och de som öppnar. De som blockerar är kopplade till en färg, och gör att man inte kan använda den färgen under vissa omständigheter. Blockande egenskaper används ofta som svagheter; nackdelar, skador och annat som säger att man inte kan göra saker.

De som öppnar är också kopplade till en färg, och gör att man kan använda den färgen om rätt omständigheter inträffar. Öppnande egenskaper är ofta färdigheter, magiska formågor eller prylar.

Observera att egenskaperna i sig inte gör något. Det enda de gör är att göra det möjligt att använda färger där det normalt sett hade varit omöjligt, eller blockerar användandet av dem när man borde få göra något.

Skapa rollpersoner

Gör så här för att skapa en rollperson:

- Välj ett av de fyra rollformulären.
- Slå en sexsidig tärning.
- Skriv ner resultatet på en skrålapp.
- Skriv ner differensen 7 minus tärningslaget.
- Gör om ovanstående tre punkter en gång till.
- Om du har gjort rätt så ska du ha fyra tal mellan 1 och 6. Lägger du ihop talen så ska summan bli 14.
- Placera ut en siffra per färg.
- Plocka ut åtta öppnande egenskaper, utöver de två som redan står på formuläret.
- Plocka ut fyra blockande egenskaper.
- Bestäm färgen på egenskaperna.
- Skriv ner en fras som förvandlar rollpersonen från vanlig flicka till apokalypsryttare.
- Bakgrund å sånt.

Till handling!

I System7 så beskriver man ett problem på så hög nivå som möjligt. "Det finns en läst dörr", och frågar sedan efter attityden till hur man löser problemet. Det är sedan upp till spelaren att beskriva hur denne tacklar problemet.

Vi tar ett exempel: ett matteprov. I System7 så är matteprovet en kulmen på en längre ansträngning där attityden till problemet spelar större roll än matematik-kunskaperna. Så istället för att slå för Matematik, så kan spelaren bestämma att man försöker tackla problemet med en nattsession med mycket kaffe och viljestyrka.

Det finns två sorters handlingar: enkla handlingar och motsatta handlingar. Enkla handlingar är sådana där man försöker göra något, men ingen försöker hindra det. Exempel kan vara att klara det nationella provet i matte, laga mat eller hinna i tid till skolan. Motsatta handlingar är sådana som någon försöker hindra en att utföra. Exempel skulle kunna vara att springa fortast, bli utsedd till som klassens topplev, eller sopa till någon.

Enkla handlingar

Så här utför man en enkel handling:

- Beskriv vad du vill göra och hur du vill göra det. Man måste förklara hur man gör, och med vilken attityd man angriper handlingen som man vill utföra.
- Spelledaren bestämmer färg på dels handlingen (det sätt som spelaren vill lösa problemet på) och dels resultatet (det som spelaren vill uppnå). De behöver inte ha samma färg, men inte heller vara olika färger.
- Spelledaren bestämmer nu om det går att göra och hur svårt det är. Det finns tre olika grader av svårighet: Lätt, Utmånande och Svårt. Även om handlingen är omöjlig så ska svårighet bestämmas.
- Spelaren letar nu upp alla egenskaper som kan användas och som passar in på handlingens färg eller resultatets färg. Om det finns fler än en blockande respektive öppnande egenskap så tar en blockande egenskap ut en öppnande egenskap. När man har tagit bort alla öppnande-blockande-par så är det antingen öppnande eller blockande egenskaper kvar.
- Om handlingen är omöjlig, och man har öppnande egenskaper kvar, så blir handlingen möjlig ändå. Om handlingen är möjlig och man har blockande egenskaper kvar så blir handlingen omöjlig.
- Om handlingen är möjlig så slår man en sexsidig tärning. Till det lägger man värdet i färgen som används i handlingen. Om handlingen är Lätt så lägger man till 2, och om handlingen är Svår så drar man bort 2. Om handlingens och resultatets färg är samma så lägger man till 2 till summan. Om handlingen och resultatet har motsatt färg så drar man av 2 från summan.

- Om slutsumman blir lika med eller högre än det magiska talet 7 så har handlingen lyckats. Om slutsumman är exakt lika med 7 så får man en skada av samma färg som resultatet. Om summan är mindre än 7 så misslyckas handlingen men man skadas inte.

Motsatta handlingar

Så här utförs en motsatt handling:

- Varje spelare beskriver sina handlingar. Bestäm färger och leta upp passande egenskaper. Öppnande och blockande egenskaper tar ut varandra.
- Efter att egenskaperna har tagit ut varandra så får varje part berätta vilka blockande egenskaper som är kvar och om det finns öppnande egenskaper kvar. Man behöver inte nämna antalet egenskaper. Dessa kan sedan användas för att öppna och blocka andras egenskaper. Ska man blocka den andres egenskap så krävs det att färgen passar den andres handling eller resultat. Ska man öppna ett eget resultat så måste färgen passa den egna handlingen eller resultatet.
- En parts öppnande egenskaper kan användas för att ta ut en annan parts öppnande egenskaper, som om den första partens egenskap vore en blockande egenskap för den andra parten. Detta kallas för att blocka någon annans egenskap. Det är den som vill blocka den andres egenskap med en egen öppnande egenskap som väljer att blockera. Däremot väljer en parts öppnande egenskap som blockerar – det får han inte vilken egenskap som blockerar – det får den blockerade välja själv. Det är den blockerande spelaren som beskriver hur blockerandet sker.
- Den ena partens blockande egenskaper kan användas för att ta ut den andra partens blockande egenskaper, som om den andra partens blockande egenskaper vore en egen öppnande egenskap. Detta kallas för att "sno" en egenskap. Det är den som vill sno egenskapen som väljer att använda den andres egenskap och han måste beskriva hur han snor egenskapen.
- Man kan endast använda egenskaper för att sno eller blocka andras egenskap en gång per egenskap.
- Det är den som har högst värde i färgen som respektive spelare använder för sin handling som får börja med att sno eller blocka andras egenskaper. Skulle det vara lika så slår båda en tärning, och den som slår högst börjar. Slå om vid lika. Efter att den som började har snott eller blockat så berättar den andre vilka blockande egenskaper som är kvar och om det finns oanvända öppnande egenskaper kvar.
- Om man fortfarande kan utföra sin handling så slår man tärning och summerar ihop modifierationer: Personer som inte får slå har automatiskt förlorat. Om ingen får slå så har alla förlorat.
- Jämför alla summor med varandra. Den som får den högsta summan lyckas bäst och vinner handlingen.

Övriga handlingar

Precis som med vanliga handlingar så handlar konflikter i System7 mer om inställningen eller atttryden till konflikten, än om skickligheten i att hantera vapen. Vidare så är konflikter inte enbart begränsade till fysiskt våld.

Konflikthantering

Så här gör man för att avgöra en konflikt:

- Båda parter beskriver målet med sitt anfall. Att döda motståndaren är inte ett giltigt mål. Man kan däremot vilja att tillfoga någon form av skada. Skadorna behöver inte vara fysiska ("Jag vill sträffa ordningen i apokalypsens namn"), utan kan lika gärna vara intellektuella ("Jag vill förvirra Kimiko med min Virveldansteknik så att hon inte vet vad hon heter"), emotionella ("Jag vill bryta ner Marikos försvar och sedan räkna ut tungan istället för att slå henne") eller harmoniska ("Jag vill kräcka Kimiko genom att visa min överlägsenhet, så att hon springer hem till mamma"). Man kan även välja att inte tillfoga någon skada alls ("Jag anstränger mig för att ingen ska bli skadad, speciellt inte jag").
- Därefter avgörs resultatet som om det vore en motsatt handling. Den som vinner den motsatta handlingen gör skada på motståndaren. Om båda förlorar så får ingen skada.
- Upprepa detta tills någon ger sig är hjälplös, drar sig ur konflikten eller tills konflikten inte kan fortsätta.

Skador

Skador funkar som vanliga blockerande egenskaper. Skador behöver inte vara fysiska. Effekten av skador kommer framförallt från att de är blockerande. Till slut så är de så många att den skadade blir hjälplös. Bokför skadorna genom att skriva upp dem som egenskaper. Kryssa i rätt färg och cirkelin Blockerande.

Det är dags (Drevlly regel)

När man upplever en person som hjälplös så kan man försöka ta denne av dags. Det räknas som en motsatt handling. Om den avdagatagande personen vinner så är den hjälplöse tagen av dags.

Över och flykt (Drevlly regel)

Om en otäck skurk är på väg att ta någon av dags, och man märker att den hjälplöse faktiskt är hjälplös och inte har något att sätta emot, så kan en tredje person i närheten offra sig och ta en skada istället.

Om en rollperson håller på att ta en skurk av dags och denne har magisk förmåga så kan skurken fly till ett annat plan om han lyckas med en enkel handling.

Lära skador

Varje söndag så blir rollpersonen av med en skada. Om rollpersonen får läkarvård så blir rollpersonen dessutom av med en skada till varje onsdag.

Blå bättre

Det finns två sätt att bli bättre i System7. Det ena är att bli av med blockerande egenskaper. Det andra är att få nya öppnande egenskaper.

Blå av med blockerande egenskaper

Att bli av med blockerande egenskaper är inte lätt. Spelare och spelledare måste komma överens om tre uppgifter som ska genomföras för att rollpersonen ska bli av med sin blockerande egenskap. Först när dessa uppgifter är genomförda så blir man av med sin blockerande egenskap.

Det nya öppnande egenskaper

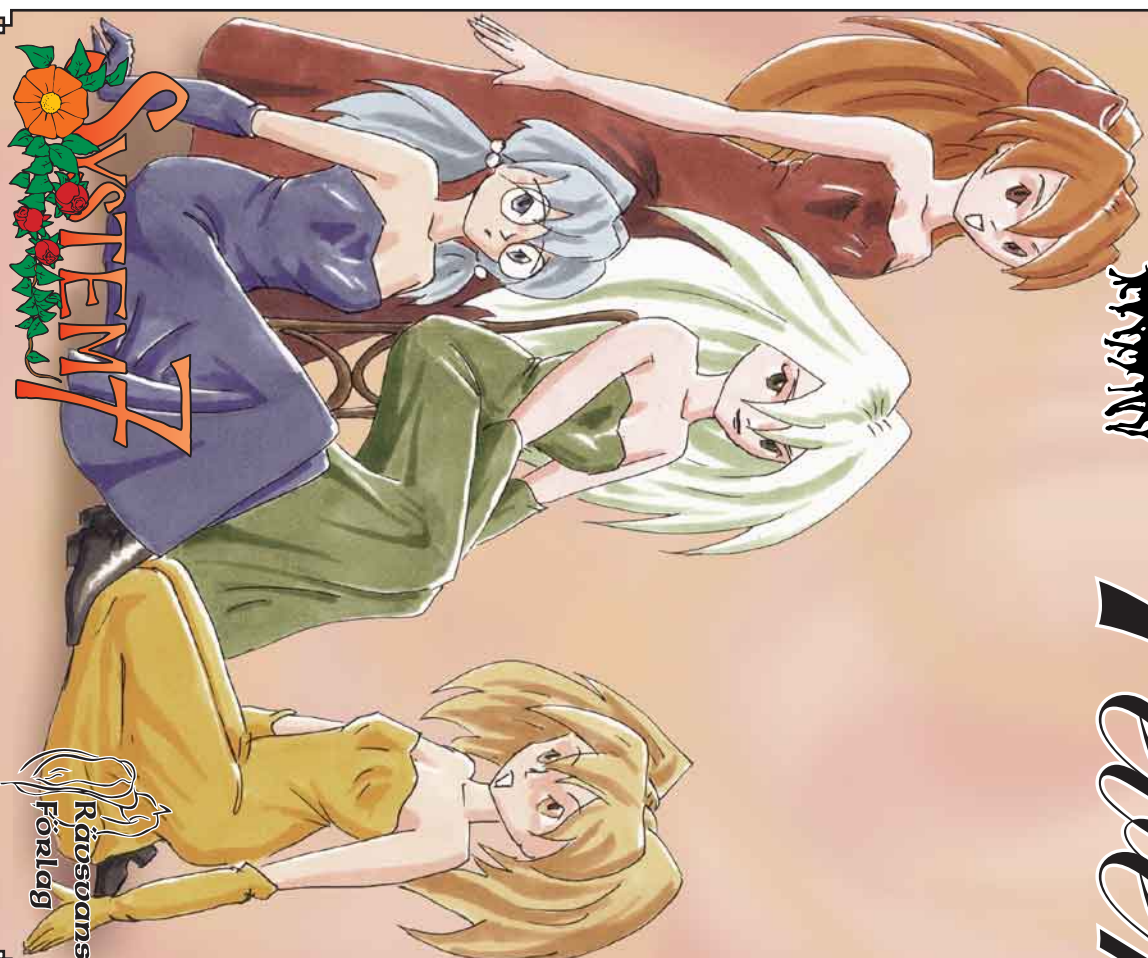
Generellt så kan vi säga att spelare och spelledare måste komma överens om tre uppgifter som ska genomföras för att rollpersonen ska få en ny öppnande egenskap. När dessa uppgifter är genomförda så får man sin nya öppnande egenskap.

Egenskaper

Sist kommer en lista med egenskaper. Man får bestämma färg själv, eventuellt i samråd med spelledaren, samt huruvida egenskapen är öppnande eller blockerande. Det går alldeles utmärkt att skapa helt nya egenskaper:

Avundsjuk på (person), Bessat av (person), Bokmal, Borde ha glasögon men är för fåfäng, Boxare, Bra lögnare, Bra på matre, Datorgeni, Dåligt rykte (specifcera), Egentligen en kille, Entusiastisk, Fiende, Finlernad, Flottigt hår, Gillar (kultur/foreelse), Glad, Glasögonnorm, God ekonomi, Har beundrare, Hazar (person), Hurtig, Husdjur (specifcera), Härfriisr, Impopulär hos lärarna, Intresserad av (ämne), Karateffica, Korvad, Kar i (person), Lärarens gullegris, Lömsk, Medlem i (klubb), Nattgälla, Nyfiftryrad, Nöd (specifcera område), Oslig skrivstil, Ond, Otaku (specifcera område), Partyffica, Plugghäst, Prestigefyllt släkt, Religjös (specifcera religion), Rika föräldrar, Rival med (person), Rubbad, Sjävsäker, Skräddarsydd skuluniform, Slampig, Snaggad, Snygga ben, Sportig, Stalker, Stor och välfylld garderob, Stora bröst, Syskon (specifcera), Söt, Tjock, Usel barnmakt, Volleybollspelare, Yakuzaföräldrar, Yngsta läraren, Yrke (specifcera), Ärtig

Shoebatubse eller





*"Old fool! This is my
hour. Do you not know
Death when you see it? Die now
and curse in vain!"*

- J.R.R. Tolkien



*"Therefore, to our best mercy give
yourselves; Or, like men proud of
destruction, Beg us to our worst!"*

- William Shakespeare

*"Lend at his heels, Lend it in the
hounds, should famine, sword and fire*

, Trench for employment,"

- William Shakespeare



*"They have set a fire in his flesh. But
soon all shall be burned!"*

- J.R.R. Tolkien



MEMORIA GARGOYLES

För ett tusen år sedan; härskade vidskeplighet och svärdet.

Det var en tid av mörker. Det var en värld av fruktan.

Det var gargylernas tidevarv.

Sten om dagen, krigare om natten.

Vi förråddes av människorna vi hade svurit att beskydda.

Frusna i sten av en magisk besvärjelse i tusen år.

Nu, här i Manhattan, har besvärjelsen brutits och vi lever igen!

Vi är nattens försvarare

Vi är gargyler.

—Gargoyles (fri översättning)

I Memoria – Gargoyles finns möjligheten att spela en klan av gargyler, en nu nästan bortglömd ras, av stolta krigare.

Memoria – Gargoyles baseras på tv-serien och serietidningen *Gargoyles*, samt *Gargoyles – the Goliath Chronicles*. Dessa källor rekommenderas starkt som källmaterial och inspiration och åtminstone spelledaren bör ha sett/läst en del av detta.

Idag finns det endast några få gargylklaner kvar i världen och deras försök att hålla sig dolda hotas hela tiden. Gargylera har få vänner men värdesätter de få de har.

MAGI OCH DET ÖVERNATURLIGA

I Gargoyles är inte helt omöjligt att råka på magi, tidsresor och varelser från andra världar. Oberons barn, vilka oftare ses som älvfolket eller gudar, finns utspridda i världen även om deras hem är det mytiska Avalon.

Nyolympianer, en ras som härstammar från antikens monster, bor i den dolda staden Nya Olympos och de hyser stor fruktan och hat mot människorna.

Det finns kvar lite magi i världen, förutom den som de formförändrande Oberons barn besitter, men den är oftast låst i uråldriga magiska kodexar eller artefakter.

ALLMÄNNA EGENSKAPER

- **Omänskligt utseende:** Vanliga personers reaktion är oftast fruktan och oförstående, vilket lätt slår över i hat.
- **Jagad:** Organisationen som skapade rollpersonen är efter denne.
- **Fjättrad:** Bunden till organisationen som skapade rollpersonen.
- **Skyddad av lag:** Lagar skyddar rollpersonens liv och rättigheter.

KRAFTER (NATURLIGA, MUTATIONER, CYBERNETIK, TEKNOLOGI)

- **Vingar:** Tack vare naturliga vingar, flyghud eller raketmotorer kan karaktären glidflyga. Måste starta från en höjd.
- **Multipla kroppsdelar:** Rollpersonen har extra fullt funktionsdugliga kroppsdelar, som tentakler eller extra armar.
- **Amfibisk:** Fullt funktionsduglig under vatten. Kan röra sig obehindrat och vara mycket lång tid under vatten.
- **Återsättbara kroppsdelar:** Avslitna lemmar kan direkt sättas tillbaka. Gäller ej huvud eller om kroppen slits itu.
- **Tålig:** Får Fysik som naturligt skydd mot Kross.
- **Kamouflage:** Två extra automatiskt lyckade på alla slag för att hålla sig dold.
- **Rustning:** 2 i skydd mot Kross, Stick, Hugg och Skott.
- **Härdad:** 2 i skydd mot Bränn, Elektricitet och de flesta energytyper.
- **Flygförmåga:** Kan flyga fritt. Kräver kraften 'Vingar'.
- **Klor:** Kan göra närstridsattacker med potentialen 3 (Hugg).
- **Nattsyn:** Kan se naturligt i mörker, men färgseendet går förlorat. Viss belysning krävs.
- **Stråle:** Kan avlossa en stråle av något slag, från exempelvis händer eller ögon som har potentialen 4 av antingen typen Bränn, Elektricitet eller något annat lämpligt.
- **Förstärkt:** En extra automatisk lyckad vid slag som berör någon specialisering av Fysik, Smidighet, eller Fattning.
- **Besättning:** Genom att vinna en test med Psyke och Post mot någon annan persons motsvarande går det att ta kontrollen över denne. Besättningen är aningen av mental natur (för besättning av levande varelser) eller teknologisk (för besättning av robotar, datorer, avancerade maskiner och liknande).

SLÄKTEN

Gargyl: En urgammal ras av människoliknande varelser med vingar och som förvandlas till sten över dagen.

- Omänskligt utseende.
- Stendvala: Automatisk förvandling till en orörlig stenstaty så länge solen är uppe. Förvandlingen går fortare vid direkt solljus, men inträffar även djupt under marken. Återfår all häm utom Letal och Trauma under denna dvala. 2 poäng Letalt häm återfås också.
- Kraftfull: 3 extra automatiskt lyckade vid alla slag som involverar styrka.
- Tålig
- Vingar
- Klor
- Nattsyn

Mutant: Mutanter är födda människor, men senare fått sina gener förändrade, vilket ger dem djurliknande drag och förmågor.

- Omänskligt utseende.
- Jagad/Fjättrad
- Mutationer: Får fyra krafter (mutationer).

Människa: Ordinära människor. Jordens dominerande släkte. Ofta helt ovetande om existensens av andra intelligenta släkten.

- Skyddad av lag
- Skyddad av samhället: De flesta personer och organisationer är beredda att skydda människors liv och hälsa, så länge det inte blir för besvärligt.

Cyborg: En person som blivit integrerad med cybernetisk bioteknologi.

- Jagad/Fjättrad
- Skyddad av lag
- EMP kan slå ut teknologiska krafter (motstå med Fysik och Posto).
- Teknologi: Får fyra krafter (cybernetik).

Robot: Robotar, androider eller annan teknologisk, artificiell livsform.

- Jagad/Fjättrad
- Tålig
- EMP kan slå ut robotar (motstå med Psyke och Posto).
- Hämas inte av Smärta (Smärta begränsar inte Smidighet, men fås fortfarande).
- EMP kan slå ut teknologiska krafter (motstå med Fysik och Posto).
- En deaktiverad eller "död" robot kan återaktiveras av utomstående kraft, men roboten kommer lida men av detta.
- Teknologi: Får fyra krafter (teknologi).

KARAKTÄRSSKAPANDE

Detta går till genom följande enkla steg:

- Fyll i namn, kön, ålder, Släkte (art, ras eller nationalitet), bakgrund, etc. Vad rollpersonen pysslar med är också viktigt att bestämma, liksom personlighet och mål. Ta hänsyn till detta vid resten av rollpersonsskapandet.

Egenskap	Grund	Kostnad
Attribut	0	5 per tärning
– specialisering	Attribut	2 per tärning*
Färdighet	0	5 per prick
– specialisering	Attribut	1 per prick*
Språk	modersmål	1/st, 3/grupp
Egenheter	–	varierar
Vapen	–	(skadepotential)**
Rustning	–	(skydd - hinder)
Utrustning	–	(total Bonus)

* Kan sänkas (ger då tillbaka poäng).

**Krossvapen är 1 poäng billigare.

- Köp tärningar (sexkanter) för de fem Attributen. Attribut kan specialiseras.

Smidighet – Rörelseförmåga, finmotorik, snabbhet och vighet.

Exempel på specialiseringar: Vighet, Händighet, Snabbhet, Träffsäkerhet...

Fysik – Fysisk styrka, stryktålighet samt motstånd mot sjukdomar och förgiftning.

Exempel på specialiseringar: Styrka, Tålighet, Uthållighet...

Ger max Belastning, Utmattning och Blödning.

Aura – Magisk fallenhet, ledaregenskaper och personlig charm.

Exempel på specialiseringar: Karisma, Ledarförmåga, Magisk tallang, Magiskt motstånd...

Ger max Letal.

Mentalitet – Intelligens och psykisk styrka.

Exempel på specialiseringar: Intelligens, Mod, Tålmod...

Ger max Smärta och Trauma.

Fatning – Förmåga att förstå omgivningen och reagera snabbt.

Exempel på specialiseringar: Syn, Hörsel, Kvicktänkthet...

Ger max Vämjelig.

- Köp prickar hos de tolv Färdigheterna. Färdigheter kan specialiseras. Observera att en viss specialisering kan tänkas falla under flera färdigheter, utgå i så fall från det lägsta värdet. Färdigheter täcker ofta över varandra. Exakt vad som går att utföra med varje färdighet beror på rollpersonens bakgrund (uppväxtplats, miljö och förhållande).

Strid – Träning i krig, kampsporter eller dylikt.

Exempel på specialiseringar: [specifik Vapentyp], [specifik Kampsport], Avväpna, Slå medvetlös Undvika, ...

Manöver – Rörliga manöver av olika slag

Exempel på specialiseringar: [specifik Sport], Dans, Hoppa, Kasta, Klättra, Simma, Skidåkning, Löpning, Långdistans, Smyga, Undvika...

Posto – Ständaktighet och självkontroll.

Exempel på specialiseringar: Disciplin, Förhöra, Ihärdighet, Ledarskap, Meditation, Styrketeknik, Undervisa, Vaksamhet, Överlevnad...

Tjuv – Smyga, och utföra aktiviteter som hör natten till.

Exempel på specialiseringar: Akrobatik, Gatu-kunskap, Klättra, Smyga, Spel & dobbel, Springa, Sprängteknik, Stjåla, Gömma, Säkerhetskännedom, Söka...

Undersöka – Detektivskickligheter och vaksamhet.

Exempel på specialiseringar: Byråkrati, Data-kunskap, Förhöra, Ihärdighet, Mysterium, Spåra, Säkerhetskännedom, Söka, Vaksamhet...

Färd – Transport och resa.

Exempel på specialiseringar: Ballongfärd, Bilkörning, Cykling, Hantera fallor, Köra vagn, Motorbåt, Motorcyklar, Matlagning, Pilot, Rida, Rymskepp, Segla, Simma, Skidåkning, Springa, Spåra, Söka, Överlevnad...

Fritid – Saker att utöva på ledig tid.

Exempel på specialiseringar: [specifik Sport], Djurkunskap, Litteratur, Spel & dobbel, Segla, Trädgårdsskötsel...

Artist – Konstnärskap och estetiskt skapande.

Exempel på specialiseringar: [specifikt Instrument], Buktaleri, Dans, Fotografera, Formulering, Förfalskning, Härma röst, Kalligrafi, Måla, Sjunga, Skulptera, Skådespel, Snida, Trollkonster...

Nytta – Praktiska göromål.

Exempel på specialiseringar: [specifikt praktiskt Hantverk], Jordbruk, Matlagning, Reparera...

Kontakt – Social integration och kommunikation.

Exempel på specialiseringar: Diplomati, Djurkunskap, Empati, Etikett, Formulering, Förföra, Läppläsning, Språkkännedom, Övertala...

Kultur – Kunskap om samhället.

Exempel på specialiseringar: [specifik humanistisk Vetenskap], Arkeologi, Astrologi, Byråkrati, Finanskunskap, Heraldik, Lagkunskap, Litteratur, Ockultism, Politik...

Lära – Kunskap om vetenskap.

Exempel på specialiseringar: [specifik Naturvetenskap], Alkemi, Datakunskap, Matematik, Mysterium, Örtakunskap, Undersöka...

- Köp övriga egenskaper och utrustning.

Tillgång till ett vapen kostar dess skadepotential i poäng, men vapen som gör Krosskada är en poäng billigare.

Tillgång till ett visst skydd kostar summan av dess skydd, minus vad det ger i Fördunkling och Belastning.

Övrig specialutrustning kostar bonusen det ger till ett visst slag i poäng.

Kläder, skor och liknande är gratis.

Språk i den moderna världen

Germanska – Engelska, Tyska, Svenska, Norska, Danska, Flamländska, Isländska...

Romanska – Franska, Spanska, Italienska, Rumänska, Albanska, Portugisiska.

Slaviska – Ryska, Polska, Ukrainska, Baltiska, Bulgariska, Serbokratiska...

Finsk-Ugriska – Finska, Estniska, Samiska.

Siam – Kantonesiska, Mandarin, Tibetanska, Burmesiska, Siamesiska, Vietnamesiska...

Övriga språk – Grekiska, Iranska, Hinduiska, Ungerska, Mongoliska, Turkiska, Baskiska, Japanska, Koreanska, Arabiska, Hebreiska, Armeniska, Bengaliska...

Exempel på Egenheter

Ambidextiös (kostar 1 poäng), **Storväxt** (kostar 1 poäng), **Speciellt utseende** (kostar 1 poäng eller 1-2 poäng tillbaka), **Kort** (kostar 1 poäng),

Barn (kostar 1 poäng – kort krävs för människor), **Deformerad** (2 poäng tillbaka),

Stum (2 poäng tillbaka), **Galen** (2 poäng tillbaka)...

HÄM

Häm representerar hinder och ger det maximala antalet tärningar som går att använda för understående Attribut (och eventuella specialiseringar).

Stryk över boxar (maxvärde ges att Attributen) från höger och markera även skador i boxarna från höger. Antalet tomma rutor ger hur många tärningar som maximalt kan användas. Är alla rutor tomma finns inga begränsningar.

Rustning

Grova kläder Kross: 1, Bränn: 1, El: 1

Skyddsväst *Belastning:* 1, Kross: 2, Hugg: 1, Stick: 1, Skott: 2, Bränn: 1

Kravallrustning *Fördunkling:* 1, *Belastning:* 2, Kross: 3, Hugg: 2, Stick: 1, Skott: 2, Bränn: 2, El: 1

Brynja *Belastning:* 1, Hugg: 2, Stick: 1, Bränn: 1

Plåtrrustning *Fördunkling:* 2, *Belastning:* 2, Kross: 3, Hugg: 2, Stick: 1, Bränn: 2, El: 2

Häm

Belastning Max från... Låketid för 1 p När slut Överskjutande

Belastning	Max från...	Låketid för 1 p	När slut	Överskjutande
Smärta S	Fysik	– (ta bort lasten)	Nedtyngd	Ger U S
Utmattning U	Mentalitet	1 minut	Avsvimmad	Ger L T
Vämjelig V	Fysik	1 timme	Utslagen	Ger S F
Trauma T	Fattning	1 minut	Utbrott	Ger Trauma
Fördunkling F	Mentalitet	1 dag	En galenskap	Ger Letal
Blödning B	Fattning	1 minut	Medvetlös	Ger Trauma
Letal L	Fysik	1 minut	–	Ger Letal
	Aura	1 vecka	Döende	Död

REGLER

TÄRNINGAR OCH SKALA

I Memoria används vanliga sexsidiga tärningar, men de skall helst vara märkta 0–5, annars går det med vanliga där '6' läses som '0'.

Sexkanterna symboliserar antalet tärningar, medan prickarna visar sidan på en tärning.

Nivå **Attribut** **Färdighet**

Otränad/saknas		
Dålig		
Medel		
Bra		
Utomordentlig		
Superb		

ATT LYCKAS

En test genomförs genom att greppa så många tärningar som lämpligt Attribut anger och slå dessa. Behåll de som visar lika många eller färre prickar än den valda Färdigheten anger. Om antalet behållna tärningar *eller* det högsta antalet prickar på en tärning åtminstone är lika mycket som svårigheten så lyckas testet.

Då två personer försöker göra något mot varandra lyckas som klarade testet bäst.

Tärningar går att fördela för att få fler handlingar (minsta Attributet om fler används).

SKADOR OCH SKYDD

Vid träff med ett vapen eller liknande greppas så många tärningar som testet lyckades med. Behåll sedan de som visar lika många eller färre prickar än vapnets Potential. Ta bort lika många tärningar som den anfallnas har i Skydd mot skadetyper.

Vid träff fördelas de lyckade tärningarna eller prickarna bland Skadetyperns Häm, på det sätt som spelaren (eller spelleddaren) som sköter den skadade karaktären själv tycker.

Närstrid	Potential	Typ	Sty-krav
Obeväpnad		Kross	–
Kniv		Stick	1
Klubba		Kross	1
Yxa, liten		Hugg	2
Yxa, stor		Hugg	3
Kedja		Kross	2
Stav		Kross	2
Spjut		Stick/Kross	2
Kortsvärd		Hugg/Stick	2
Svärd		Hugg/Stick	2
Stort svärd		Hugg/Stick	4
Avstånd	Potential	Typ	Sty-krav
Pistol, lätt		Skott	1
Gevär		Skott	2
Hagelgevär		Skott	2
Kastat förem.		Kross	1–5
Pilbåge		Stick	2–4
Armborst		Stick	3
SF-vapen	Potential	Typ	Sty-krav
Elpistol		Elektricitet	1
Strålpistol		Bränn	1
Strålgevär		Bränn/El	2
Lasersvärd		Bränn	1

+X anger X extra i skada som inte slås.

MEMORIA

ATTRIBUT	LÄKA
Belastning	□□□□ - U
Smärta	□□□□ 1m LT
SMIDIGHET	○ ○ ○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○ ○ ○
Utmattning	□□□□ 1t SF
FYSIK	○ ○ ○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○ ○ ○
Vämjelig	□□□□ 1m T
AURA	○ ○ ○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○ ○ ○
Trauma	□□□□ 1d S
MENTALITET	○ ○ ○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○ ○ ○
Fördunkling	□□□□ 1m T
FATTNING	○ ○ ○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○ ○ ○
Blödning	□□□□ 1m L
Letal	□□□□ 1v -

NAMN:
 SLÄKTE:
 KONCEPT:
 BAKGRUND:
 KÖN:
 ÅLDER:
 SPELARE:

FÄRDIGHETER

STRID	○ ○ ○ ○	TJUV	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
MANÖVER	○ ○ ○ ○	UNDERSÖKA	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
POSTO	○ ○ ○ ○	FÄRD	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○

RUSTNING	TYP	SKYDD	HÄM
Förd.: □ Belast.: □	Kross	□	S U F
	Hugg	□	S B V
VAPEN	POT	TYP	
Obeväpnad	● ●	Kross	Stick
	○ ○ ○ ○		Skott
	○ ○ ○ ○		Blödning
	○ ○ ○ ○		Bränn
	○ ○ ○ ○		Elektricitet
	○ ○ ○ ○		Explosion
	○ ○ ○ ○		Psykisk
	○ ○ ○ ○		
	○ ○ ○ ○		
	○ ○ ○ ○		

ÖVRIGT

FÄRDIGHETER

FRITID	○ ○ ○ ○	KONTAKT	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
ARTIST	○ ○ ○ ○	KULTUR	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
NYTTA	○ ○ ○ ○	LÄRA	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○

MEMORIA

ATTRIBUT	LÄKA
Belastning	□□□□ - U
Smärta	□□□□ 1m LT
SMIDIGHET	○ ○ ○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○ ○ ○
Utmattning	□□□□ 1t SF
FYSIK	○ ○ ○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○ ○ ○
Vämjelig	□□□□ 1m T
AURA	○ ○ ○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○ ○ ○
Trauma	□□□□ 1d S
MENTALITET	○ ○ ○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○ ○ ○
Fördunkling	□□□□ 1m T
FATTNING	○ ○ ○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○ ○ ○
Blödning	□□□□ 1m L
Letal	□□□□ 1v -

NAMN:
 SLÄKTE:
 KONCEPT:
 BAKGRUND:
 KÖN:
 ÅLDER:
 SPELARE:

FÄRDIGHETER

STRID	○ ○ ○ ○	TJUV	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
MANÖVER	○ ○ ○ ○	UNDERSÖKA	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
POSTO	○ ○ ○ ○	FÄRD	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○

RUSTNING	TYP	SKYDD	HÄM
Förd.: □ Belast.: □	Kross	□	S U F
	Hugg	□	S B V
VAPEN	POT	TYP	
Obeväpnad	● ●	Kross	Stick
	○ ○ ○ ○		Skott
	○ ○ ○ ○		Blödning
	○ ○ ○ ○		Bränn
	○ ○ ○ ○		Elektricitet
	○ ○ ○ ○		Explosion
	○ ○ ○ ○		Psykisk
	○ ○ ○ ○		
	○ ○ ○ ○		
	○ ○ ○ ○		

ÖVRIGT

FÄRDIGHETER

FRITID	○ ○ ○ ○	KONTAKT	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
ARTIST	○ ○ ○ ○	KULTUR	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
NYTTA	○ ○ ○ ○	LÄRA	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○
-	○ ○ ○ ○	-	○ ○ ○ ○

MEMORIA

ATTRIBUT	LÄKA
Belastning <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- U
Smärta <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1m LT
SMIDIGHET <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Utmattning <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1t SF
FYSIK <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Vämjelig <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1m T
AURA <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Trauma <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1d S
MENTALITET <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Fördunkling <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1m T
FATTNING <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Blödning <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1m L
Letal <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1v -

NAMN:

SLÄKTE:

KONCEPT:

BAKGRUND:

KÖN:

ÅLDER:

SPELARE:

FÄRDIGHETER

STRID <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	TJUV <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MANÖVER <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	UNDERSÖKA <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
POSTO <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	FÄRD <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

RUSTNING	TYP	SKYDD	HÄM
Förd.: <input type="checkbox"/> Belast.: <input type="checkbox"/>	Kross	<input type="checkbox"/>	SUF
VAPEN	Hugg	<input type="checkbox"/>	SBV
POT	Stick	<input type="checkbox"/>	SBL
TYP	Skott	<input type="checkbox"/>	SLB
Obeväpnad <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Blödning	<input type="checkbox"/>	FLU
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Bränn	<input type="checkbox"/>	STV
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Elektricitet	<input type="checkbox"/>	ST
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Explosion	<input type="checkbox"/>	FSBV
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Psykisk	<input type="checkbox"/>	TSF
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	

ÖVRIGT

FÄRDIGHETER

FRITID <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	KONTAKT <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ARTIST <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	KULTUR <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NYTTA <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	LÄRA <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

MEMORIA

ATTRIBUT	LÄKA
Belastning <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- U
Smärta <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1m LT
SMIDIGHET <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Utmattning <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1t SF
FYSIK <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Vämjelig <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1m T
AURA <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Trauma <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1d S
MENTALITET <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Fördunkling <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1m T
FATTNING <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Blödning <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1m L
Letal <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1v -

NAMN:

SLÄKTE:

KONCEPT:

BAKGRUND:

KÖN:

ÅLDER:

SPELARE:

FÄRDIGHETER

STRID <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	TJUV <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MANÖVER <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	UNDERSÖKA <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
POSTO <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	FÄRD <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

RUSTNING	TYP	SKYDD	HÄM
Förd.: <input type="checkbox"/> Belast.: <input type="checkbox"/>	Kross	<input type="checkbox"/>	SUF
VAPEN	Hugg	<input type="checkbox"/>	SBV
POT	Stick	<input type="checkbox"/>	SBL
TYP	Skott	<input type="checkbox"/>	SLB
Obeväpnad <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Blödning	<input type="checkbox"/>	FLU
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Bränn	<input type="checkbox"/>	STV
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Elektricitet	<input type="checkbox"/>	ST
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Explosion	<input type="checkbox"/>	FSBV
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Psykisk	<input type="checkbox"/>	TSF
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	

ÖVRIGT

FÄRDIGHETER

FRITID <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	KONTAKT <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ARTIST <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	KULTUR <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NYTTA <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	LÄRA <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Under åtskilliga generationer har det vandrat ljusskygga individer på städernas gator. Övervakat oss, konspirerat mot oss och intrigerat mot varandra mitt bland mänskligheten utan någons vetenskap om deras existens. Under dagen ser de ut som vilken annan individ som helst men när natten faller på genomgår de en förvandling till sina rätta jag.

Tärningssystemet

Nattdjur skiljer sig från många andra rollspel i det att man sällan behöver slå mot Egenskapen för att åstadkomma någonting. I regel så räcker det med att man har en viss *Egenskapsnivå* i en *Egenskap* för att handlingen ska lyckas. Om nivån är ett gränsfall så är det upp till *Spelledaren* att avgöra om handlingen lyckas eller inte lyckas utifrån de omständigheter som råder.

Om det däremot finns risk för att *Karaktären* kan skada sig, antingen fysiskt, mentalt eller socialt, så ska ett tärningsslag göras. Misslyckas slaget så missgynnas *Karaktären* på något sätt.

Egenskaperna har värden mellan 1-5 där varje värde anger kunskapsnivån. En tabell finns här till höger. När en kontroll måste göras mot en *Egenskap* så avgör *Spelledaren* vilken nivå av kunskap som *Karaktären* bör ha för att undvika att misslyckas med handlingen.

För en *Svårighetsgrad* motsvarandes de två första nivåerna Amatör och Duglig så behövs inga Egenskapsslag göras. Handlingen lyckas automatiskt om *Karaktären* har lika med eller högre nivå som *Svårighetsgrad*.

För nivå 3, som är likvärdigt med *Tränad*, är *Svårighetsgraden* 1T6. Om *Erfaren* 2T6 och om *Mästare* 3T6. En handling misslyckas om någon av tärningarna visar högre än *Egenskapen*. Om man slår för *Bilkörning* i en biljakt så kan ett misslyckat slag innebära en krasch. Det beror lite på vad *Spelledaren* vill ha fram för dramatisk effekt.

För att dölja sitt yttre täcker de sina ansikten med masker medan det som rör sig i deras inre lyser igenom än mer. Likt dödens hantlangare smyger de omkring på gator, gränder och hustak. Söker efter sina byten och tar ifrån dem livets ljus. Utskickade av sin läromästare som bringat dem träning och kunskap för att hantera de övernaturliga krafter de besitter.

Nivåbeskrivning och Svårighetsgrad

1: Amatör	---
2: Duglig	---
3: Tränad	1T6
4: Erfaren	2T6
5: Mästare	3T6

Exempel: Bilkörning

Amatör: Precis börjat övningsköra.

Duglig: Kunskap nog för uppkörning.

Tränad: Året efter taget körkort.

Erfaren: Har suttit i bilen i många år.

Mästare: Kan utföra stuntkonster.

Förslag på Egenskaper

Upphäva gravitation, Ingjuta skräck, Överföra egenskap, Sjätte sinne, Ge minneslucka, Hypnotisera djur, Utdriva gift, Blixtnabba reflexer, Förbli oupptäckt, Stor, Stark, Sexig, Söt, Hörsel, Kondition, Minne, Trevlig, Genomskåda, Skämtsam, Imitera, Läppläsare, Debattera, Programmering, Kemi, Datorvana, Journalistik, Fiska, Barkunskap, Smyga, Origami, Psykologi, Kampkonst, Pistoler, Rollspel, Slalom, Fotboll, Teckna.

De har sitt ursprung från Orienten och sina seder och sätt har de fört med när de spridit sig utöver den resterande världen. Läromästaren, kallad Sensei, lär antingen upp sin egen avkomma eller studerar individer i årtatal, innan denne inviger den påtänkta till att ta del av dunkla krafter. Förmågor som ligger till grund för den orientaliska myten om kampkonsten.

Skapa en karaktär

En *Egenskap* är något som utmärker en *Karaktärs* fysiska, psykiska eller sociala attribut. Normala *Egenskaper* har bara ett ord i namnet medan de *Egenskaper* som har 2 ord är av en mer övernaturlig art. En *Karaktär* bör högst ha 2-3 stycken övernaturliga *Egenskaper*.

Hur omfattande effekten av de övernaturliga *Egenskaperna* ska diskuteras mellan *Spelledaren* och *Spelaren*. Att upphäva gravitationen i 3 sekunder kan kanske en *Tränad* göra, medan en *Mästare* exempelvis kan undgå att bli upptäckt av en stor massa mitt ute i det öppna. En *Egenskap* alla *Karaktärer* har är *Minskat sömnbehov*, vilken gör att de endast behöver sova 1-6 timmar per dygn. Denna *Egenskap* räknas inte in bland de 30 poängen vid erfarenhet.

Karaktären får lika många *Egenskaps*-poäng som denne är år fyllda. Att köpa mellan 1-3 kostar 1 *Egenskaps*poäng per nivå och köpa mellan 4-5 kostar 2. *Karaktärens* *Levnadsstandard*, som mäter förmögenheten, avgörs med hjälp av *Egenskapen* med samma namn. En utelligare har exempelvis 0 i *Levnadsstandard*, studenter 2 och en miljonär 5.

Tänk ut de sysselsättningar som *Karaktären* har, som eventuellt yrke och hobby och försök anpassa *Egenskaps*valen utefter det. Försök också välja fysiska och psykiska *Egenskaper* genom att tänka igenom *Karaktärens* bakgrund och uppväxt.

Erfarenhet

För varje månad *Karaktären* kontinuerligt utför en övning som kräver en *Egenskap* ska 3T6 slås mot det nya *Egenskaps*värdet som kan erfas. Om alla tärningar visar över det nya *Egenskaps*värdet så höjs *Egenskapen* med ett steg. Totala värdet för alla *egenskaper* kan aldrig överstiga 30. Om *Karaktären* höjer en *Egenskap* när denne har ett totalt *Egenskaps*värde på 30 så måste *Spelaren* sänka en *Egenskap* med ett steg och sedan höja den nya, även om denne inte vill det.

Sensei
Rickard Elimää

Korrekturlärlingar
Gustaf Gårdestig
Martin Ackerfors
Morgan Nikolajsen
Arvid Axbrink Cederholm

Skaderegler

Initiativ

I vilken ordning alla involverade får göra sina handlingar utgörs av *Handlingspoäng*. Dessa fås fram genom att slå 2T6 – lämplig Egenskap. Den som får lägst värde börjar. Varje handling under striden kostar ett antal Handlingspoäng. Hur många poäng det kostar avgörs av Egenskapen som används. En handling kostar 9 – lämplig Egenskap Handlingspoäng och alla handlingspoäng läggs samman i en klumpsomma.

När sedan striden fortgår så avgörs turordningen av den som har minst Handlingspoäng. Om flera har samma antal Handlingspoäng så avgör Egenskapsnivån vem som börjar. Om även de är lika så sker effekterna samtidigt.

Förflyttning under strid

Karakteren rör sig maximalt 1 meter per handlingspoäng.

Komma in mitt i en strid

Den nytilkomna får automatiskt lika många Handlingspoäng som den som har det högsta antalet Handlingspoäng.

Att träffa någon

Inget slag behövs göras, utan attacken lyckas automatiskt. I det här rollspelet slår man aldrig när någon försöker uppnå något, utan bara när någon försöker undvika ofördelaktiga följder.

Undvika bli oskadliggjord

Svårighetsgraden för detta är anfallarens Egenskap + *Skadenivå*. Om summan är 0-4 så motsvarar det 1T6 i Svårighetsgrad, om 5-8 2T6 och 9 eller mer 3T6. Mot denna Svårighetsgrad ska Spelaren slå med lämplig Egenskap om dennes Karaktär blir försatt ur spel.

Misslyckas denne med en tärning så kan denne återhämta sig efter 10 Handlingspoäng, om personen lyckas med ett slag mot Svårighetsgraden som försatte denne ur spel. Misslyckas denne med 2 tärningar eller fler så får personen inte chans att återhämta sig.

Dö

Om någon misslyckas med 3 tärningar för att avvärja en attack så dör denne direkt. En kombattant kan också dö om denne är oskadliggjord och någon anfaller personen igen.

Fallskada

Varje meters *okontrollerat fall* motsvarar en *Skadenivå*. Detta är endast en skada för Karaktärerna. För andra Spelledarpersoner så väljer Spelledaren skadan utifrån den dramatiska effekt som denne vill åstadkomma.

En Sensei utgör med dennes lärningar en klan och i varje stad kämpar klanerna om att vara högst i hierarkin. Likaså inom klanen finns en inbördes rangordning för vem som blir den näste potentiella läromästaren om den nuvarande skulle dö. En händelse som inte är ovanlig i de heta strider som kan ske mellan och inom klanerna.

STRIDSEXEMPEL

"Längst bort i förvaringslokalen som jag och lan kommit in i såg vi två bestar från klanen Han. De stirrade på oss och jag svarade genom att dra pistol."

Initiativ slås. Huvudpersonen slår 2T6 och drar av sin Nivå för pistol, vilket är 4. Resultatet blir 9 - 4 = 5.

"Lan var dock snabbast av oss alla och han sprang iväg mot en av lärarna som var två meter bort. Innan han hinner fram avlossar en av de andra ett skott."

lan fick resultatet 2 och en av motståndarna resultatet 3. Innan lan hunnit till skyddet så har han 4 Handlingspoäng och motståndaren hinner agera.

"Han faller utav skottet."

Skyttens Nivå är 3 och skjuter med en pistol. *Skadenivån* blir då 5 och Svårighetsgraden för att avvärja skottet 2T6. lan har 4 i Undvika men ena tärningen visar en 5:a och lan blir oskadliggjord.

Den ständiga kampen sker i det fördolda, för att inte avslöja deras existens för mänskligheten. Det enda brott som finns bland dem är att bryta maskeraden genom att ta av sin mask och släppa sin mörka identitet. Detta enda brott är odiskutabelt belagt med döden som straff. Varför jag vet detta är för att jag numera är en brottsling i deras ögon...

Skadenivå

- 5: Kraftiga explosioner.
- 4: Automateld, hagelbössor.
- 3: Treskottssalva, svärd.
- 2: Pistolskott, nunchakas, armborstlod.
- 1: Batonger, sparkar, dolkar.
- 0: Små knivar, nävar e dyl trubbiga ting.

En djupare dykning?

Vad som menas med metaforen "natt-djur" är upp till dig som Spelledare att avgöra. Jag tänker inte förklara den. Den uppfattning du fick av rollspelet medan du läste det är den du ska använda dig utav och forma scenarierna runt.

Nattdjur är lättformat runt de idéer som du skulle kunna tänka dig att testa på. Nya former utav rollspel som du kanske inte kan testa att spela i andra rollspel. Det finns många koncept och sätt att spela det här rollspelet.

Spelarna kan spela en sammansvetsad grupp, antingen inom armén eller också någon sorts superhjältegrupp som skyddar mänskligheten mot andra grupperingar av nattdjuren. Likaså kan de spela poliser eller medlemmar av en liga. Som du läst i världsbeskrivningen, så är nattdjuren indelade i grupperingar.

Fast detta *behöver* inte innebära att de *måste* vara från en och samma yrkesgrupp i den mänskliga världen. De kan vara vilka som helst som accepterat en invigning av deras sensei. Detta beslut är något som kan ha kommit att vålla motstridigheter när nattdjuret blivit äldre. Då denne i regel känner att den glidit iväg för mycket från sin mänskliga arv.

Nattdjuret kan även ha träffat en livspartner. Hur ska nattjurets riktiga natur kunnas hållas dolt från denne? Hur ska denne skydda sin älskade från de faror som kan uppkomma i form av medlemmar från andra klaner? Accepteras kärleken av sensei? Kärleken kan uppkomma mellan två olika klanmedlemmar. Hur accepteras detta av de två klanerna?

Som Spelledare kan du även ge nattdjurens värld en mer formaliserad struktur. De måste hållas hemliga för mänskligheten för att inte utrotas utav dem. Häxjakterna under medeltiden var en läxa som lärdes allt för tydligt. Klanerna kan ha gått samman och har möten mellan de sensei som styr för att reda ut de intressekonflikter som råder klanerna emellan. Något som, trots det, inte alltid behöver lyckas.

Parafras 2000

Vem kan säga var en sådan historia börjar? Någonstans hände det, hur som helst. Och flera evigheter senare hade vi nästan glömt bort vem som hade gjort vad. Dessutom hade vi sedan länge börjat inse att vi kanske aldrig skulle komma tillbaka till verkligheten. Ett alternativ som dock inte kändes särskilt jobbigt längre.

Världen är som trasig spegel på gudens badrumsgolv, en samling skärvor där varje skärva ger sin högst personliga bild av det reflekterade föremålet; själen, varelsen, guden. Men plötsligt flyttar guden på sig, och skuggorna skiftar, förutsättningarna ändras, och verkligheten skevar.

Och här sitter vi, i de begränsade möjligheternas skärva, reducerade till små daggmaskar utan någon uppfattning om vad som väntar bakom nästa tids- och rumsuppknullning, och lyssnar efter ordet; signalen; sanningen.

Början

Sätt er ner, enas om en rolig bok (eller skrivet medium-whatever), låt en tärning representera ental, en tiotal och en hundratal (eventuellt en tusental (tiotusental?)) och slå fram ett sidnummer. Den som slagit tärningarna, Förkunnaren, läser nu upp hela den framslumpade sidan högt. Dessa meningar blir verkligheten. Dessa meningar blir Orden.

Sanningen

Det finns tusen verkligheter, men bara en sanning. Sanningen är Orden. Låt Orden styra er. Koppla av och känn hur själen suger åt sig Orden likt tanterna suger åt sig de utropade numrena en sommarhet bingokväll. Ty på Orden skall rollpersonerna baseras, handlingen byggas och svadan vila.

Själarna och Orden

Det första som emanerar från Orden är själarna; rollpersonerna. Dessa måste improviseras fram fritt av samtliga spelare. Improvisationen skall ske med hög röst och i rask takt efter att de förkunnade Orden förkunnats av den älskvarde Förkunnaren. Dessutom *måste* Förkunnaren avbryta alla improvisationer där rollpersonens *temata* inte sammanfaller med Ordens *temata*. Det är Förkunnarens uppgift att ta ställning till *tema*. Förkunnaren improviserar *inte* fram en rollperson. Däremot improviserar han eller hon fram en *handling*...

Världen, uppenbarelsen, allt

...en *handling* som måste baseras på exakt samma *temata* som rollpersonerna. Dock funderar Förkunnaren ut handlingen i tystnad, så att något spänningsmoment finns kvar. När Förkunnaren är klar med sin handling axlar han eller hon av sig förkunnarmanteln, och ersätter den med spelledarmanteln.

Spelets ledare

Nu börjar spelledaren, tidigare känd som Förkunnaren, att dra in rollpersonerna i sin handling (som alltså improviserats fram enligt de riktlinjer som bestämts av Orden). Spelarna svarar med att reagera på spelledarens handling, och föra handlingen åt det håll som *berättelsen tycks vilja gå*. Detta är givetvis en mycket svår bedömning att göra (vilket håll berättelsen *vill gå* alltså), och alla närvarande får när som helst läsa om Orden för att hamna i rätt stämning igen.

Skärvornas inkongruens

Sedan fortskrider handlingen såsom Orden påbjuder (eller snarare; såsom spelarna och spelledaren antar att Orden påbjuder), tills någon märker av en inkongruens i skärvornas balans, och utropar "stopp!" eller något dylikt indikativt. Den som avbrutit spelet (på grund av bristande kvalitet eller nått) får nu, om han eller hon inte har en majoritet av gruppen mot sig, bli ny Förkunnare, och börja om spelet från kapitel Början. *Dock med samma rollpersoner som tidigare.*

Den nya spelledaren måste nu se till att på ett snyggt sätt införliva den nya berättelsen i den gamla. Något som inte är särskilt lätt, speciellt inte när de ryska societetslejonerna (inspirerade av sidan 294 i "Krig och Fred") ska dras in i storkrigen i slutet av Silmarillion, den vilda sjösättningen av Haffsärkesteren i Muminpappans bravader, eller den allt djupnande mystiken i Foucaults Pendel.

Slutet

Och så fortsätter det tills allting tar slut.

Regler

Om oegentlighet mellan spelare och spelledare uppstår slås en D2, vid 1 bestämmer spelaren, vid 2 bestämmer spelledaren.

Playing the Pan-glarkian blues

Varje år samlas universums bästa bluesmusiker på "Uncles Bubbas", galaxens bästa blueshak för att utbyta eländeshistorier, dricka för mycket marsiansk whisky men framförallt spela blues. Vinnare är den som först lyckas locka fram tårarna på sina medmusikers rynkiga kinder (alla bra bluesmusiker är gamla och grånade, fjunkindade ynglingar har inte den livserfarenhet som krävs för att spela bra blues). För en kväll är han bluesens härskare och kan röka och kröka som mycket som han önskar på husets räkning.

Regler

Pan-glarkisk blues är ren melankoli, det är en historia om krossade hjärtan, missade chanser, pengatrubbel och långa liv med vägdammet och majswhiskyn som enda vänner. Men det är inte en historia utan hopp. Det är inte nattsvart, vaknar man upp i en fyllecell på Glakton 13 med tomma fickor och stora skulder till den marsianska maffian så har man i alla fall upplevt en helkväll som kung eller drottning på det hetaste utestället på hela Glakton. Har man fått sitt hjärta krossat så betyder det att man i alla fall har ett (eller fem om man är en urkansk jättesnigel) och att man är kapabel att älska. En bra bluemusiker är ingen misslyckad lodis även om hans historia är sorglig för en utomstående betraktare.

För att delta i bluestävlingen på "Uncle Bubbas" så krävs det dels att man är en bluesmusiker och dels att man har en lämplig blueslåt som kan slå an på hjärtesträngarna hos ens luttrade medtävlade. Varje deltagare får lika många poäng som antalet deltagare, dessutom ska man först dela ut poäng till den spelare vars karaktär har det bästa "bluesödet".

Exempel: Rita Mayfair är en bluessångerska. Förutom henne deltar tre andra musiker. Totalt är det alltså fyra musiker. Rita får alltså en enpoängare, en tvåpoängare, en trepoängare och en fyrapoängare att dela ut efter att alla musiker framfört sina bluesstycken, samtliga övriga deltagare får också en likadan poänguppsättning. Men först ska hon använda en av poängen för att betygsätta någon av sina medmusiker som i tur och ordning får beskriva sina levnadsöden innan de kommit till "Uncle Bubbas". Hon väljer att ge stackars "Howling" Joe Galloway en tvåpoängare efter att han berättat om hur han gradvis sålt av sina inre organ för att vara nära den kvinnan han älskar (en kirurg). Självt får hon $1+2+2=5$ poäng ifrån de andra spelarna när hon berättar om sitt livsöde.

Varje deltagare har en minut på sig att framföra sin blueslåt i berättarform. När alla låtar framförts så kommer de att betygsättas av de övriga spelarna. Det handlar som sagt om melankoli, att sitta på sin veranda i skymningen och gå igenom ett långt liv och både skratta och gråta åt de misstag man begått, särskilt när det gäller kärlekslivet. En blueslåt utan minst en smaskig, hjärtskärande kärlekshistoria är inte mycket att ha.

Exempel: "Howling" Joe Galloway berättar om den gången då han blev förälskad i den lokala fängelsechefens hustru och började begå brott för att komma henne närmare, men samtidigt var han en så misslyckad brottsling och hans brott så ynkliga att han aldrig kom henne nära någon längre tid. De övriga tre deltagarna bedömer att hans historia är värd $4+1+2=7$ poäng. Tillsammans med de 6 poäng han fått för sitt bluesöde blir det totalt alltså 13 poäng vilket placerar han på en andra plats efter Jaxplarx Pantarx.

Den spelare som fått mest poäng när man lägger ihop poängen för bluesödet och sången vinner.

Prestigejägare

Ett Dogmaspel

I Prestigejägare så samlas starka opinionsbildare för att debattera, protestera, kritisera, ironisera, semantisera och förnedra i en kamp om rätten att ha rätt; bekräftan, respekt och prestige.

Genom att utan tvekan föra fram själva sin verklighet; åsikter, ideal, och dogman så kommer man kunna göra anspråk på priset:

Arenan är ett rollspelsinternetforum, eller varhelst i samhället där åsikter och uppfattningar möts för debatt.

Prestigejägare är ett rollspel/sällskapsspel/debattlek för tre eller fler spelare.

De termer som används i spelet är Debattör för rollperson, Tärning för en tiosidig tärning där 0:an eller 10:an räknas som 0.

En term som kommer att återkomma här är Prestige-poäng, en summa som alla spelare försöker samla på sig.

Dispyter ska lösas av spelarna genom röstning, eller genom en utvald domare.

När spelet börjar så bestämmer sig varje spelare för vad för sorts debattör de vill spela,

Jag bejakar bara min nyligen återfunna barnslighet och befäster min status som den elakaste jäveln på hela forumet.

och skriver ner sex åskådningar, hädanefter kallade Dogman åt sin debattör.

Tre av dessa Dogman ska handla om specifika frågor inom rollspel, som till exempel ett

kategoriskt uttalande om ett spel eller en spelstil.

Kvarvarande tre Dogman ska vara teorier om rollspel och diskussionen om rollspel, som till exempel ett resonemang som förklarar varför olika rollspelare spelar på olika sätt.

Dogman ska vara så kategoriska och diskutabla som möjligt.

Exempel på dogman:

d20 kan aldrig vara kul.

Enbart pretton spelar vampire.

T6 är alltid den bästa tärningen.

Respektive:

Rollspel är ett konstnärligt verk

Rollspelare börjar alltid som

kobolder och mognar till

karaktärsspelare

Rollspel kan och ska beskrivas

genom aspekterna kul, resignation,

simulatorism och växtighet.

Det första vi måste begripa för att inse vad som finns att hata är att alla inte är som dig själv. Vi är alla människor med våra högst unika smaker och preferenser. Somliga av oss har smak och preferens som säger att detta som ges utlopp för här, är så pass barockt att vi lider över denna medmänniskas i vår subjektiva mening dåliga smak.

När alla är klara så börjar man.

Debatten går till så att någon presenterar en av sina Dogman, därefter är ordet fritt.

Det gäller nu för spelarna att föra fram sina egna Dogmans, och även sin egna persons förträfflighet.

Det går inte att säga något som strider mot Sanna Dogman. Spelare som gör det måste ta

tillbaka sitt uttalande och lämna över ordet.

Alla vet ju att vampyrer suger.

Det går att säga emot Rätt

Dogman, men då måste spelaren samtidigt motbevisa, eller tidigare ha motbevisat det Rätta Dogmat med argument.

Den person som sist (eller inte alls) får presentera sin åsikt utan att bli avbryten kan avbryta debatten för att gå vidare till röstningen när han eller hon tycker det passar.

Ifall en spelare upprepar sig eller är tjugig på något annat sätt (de andra spelarnas bedömning) går ordet vidare.

Försök att inte hålla en omgång längre än att alla spelare hinner dra igång sin egen omgång. Ifall två spelare bägge upprepar sig i debatt mot varandra så kan de andra spelarna låta dom avgöra debatten med en Duell.

En Duell kan utlysas när som helst i debatten, och går till så att debatterandet tar paus medans två spelare i hemlighet satsar en mängd Prestigepoäng, dock minst 2. Bägge spelare slår

Möt mig bakom Luxemburg-palatset, och ta med en avlång trälåda!

sedan en tärning och lägger till antalet prestige dom satsat. Den som når högst summa vinner. Vinnaren ökar sin prestige med lika mycket han eller hon satsade, förloraren drar bort sin satsning. (?)
En 0:a räknas som automatisk förlust, en 9 räknas som automatisk vinst - Det är alltså möjligt att *bägge* deltagare är vinnare eller förlorare.

När debatten är klar ska det röstas. Alla spelare nominerar de Dogman de tycker att de förespråkade. De andra spelarna ska nu rösta om varje Dogma har lyckats förespråkats: Spelarna ska inte låta sina åsikter råda, utan de ska bedömma, både som spelare och genom debattörer, om förespråkaren har vunnit debatten om Dogmats vara eller inte vara: Om ingen protesterade mot det så går det igenom automatiskt. Om det är möjligt ska de ställas mot motsatta Dogman, där en vinnare röstas fram. Ett Dogma som röstas igenom räknas nu som Rätt.
Ett Rätt Dogma som försökt bevisas eller motbevisas ska också under röstning. Röstar det fram så blir det ett Sant Dogma. Röstar det ner så kasseras det.

Neejj det är DUUU som SUGER! Vid röstning, bedöm både Dogmats och dess förespråkares debattförmåga som en helhet. Låt inte dina åsikter som spelare råda, utan bedöm via din debattör hur bra den förespråkande debattören och hans eller hennes spelare har skött sig. Om du låter åsikter råda, använda din debattörs åsikter.

Förutom upphöjningen av Dogma så vinner Dogmats Förespråkare lika många poäng Prestige som antalet spelare som röstar emot, om Dogmat röstas genom.
Röstning sköts förslagsvis genom att spelarna samtidigt visar tummen upp eller tummen ner.

Slutligen så ska prestigerösten utdelas. Alla spelare pekar samtidigt på den spelare de tycker plattat till sina motståndare bäst, haft mest rätt, eller kommit med dom snärtigaste argumenten. Varje spelare höjer sin Prestige med två poäng för varje annan spelare som röstat på honom eller henne. Man får inte rösta på sig själv.

När en debattör har drivit igenom tre av sina dogman så är han eller hon tillräckligt trend-sättande på forumet för att få en egen stil uppkallad efter sig. Alla spelare skriver till egenskapen [debattörens namn]het på sitt formulär. De har vid detta tillfälle lika mycket i egenskapen som antalet gånger de röstat för spelarens Dogman. I fortsättningen kan spelarna sänka egenskapen med 1 varje gång de röstar emot ett dogma framlagt av debattören egenskapen är uppkallad efter, och tvärtom när de röstar för.

Det går att ha flera egenskaper uppkallade efter spelare än en.

Egenskapen kan användas på två sätt: Spelaren vars debattör egenskapen har uppkallats efter kan tvinga de andra debattörerna att hålla med honom eller henne i debattfasen eller röstningsfasen genom att slå under deras värde i egenskapen med en tärning. Detta kan göras flera gånger per omgång, men inte två gånger på samma debattör av samma debattör.

En spelare kan även ta Prestige från debattören egenskapen är uppkallad efter - Slå under den egna debattörens egenskapen med en tärning när prestigerösten utdelats. Lyckas det så får spelaren en av sitt offers prestigepoäng, men enbart om offret har fått en prestigeröst denna runda. Detta kan bara utföras en gång per omgång.

Förste spelaren som når 10+(Antalet spelare/2) i Prestige vinner.

Att spela skiten:

Jag har ingen aning om ifall det går. Det här är mest skrivet som en kul övning.
Här kommer lite tips på hur man kan variera det iallafall:

*-Hur kan du rösta på honom?! Fan vilken taktikröstning!
-Men annars så vinner ju du..*

Happy Ending:

Alla som inte är sura när spelet är slut vinner. Se till att inte berätta detta för de andra spelarna om du arrangerar det.

Expand:

Exempel på andra arenor att spela Prestigejägare i: Antikens grekland där filosofor dikterar hur världen fungerar. Riksdagen där politiker debatterar. Dom där 10 människorna man fick slänga in i en räddningskapsel på filosofilektionerna ska forma den nya världen. Dagisungar som bråkar.

*Alla vet ju redan att du är Krilleanhängare.
Funderar för övrigt lite på att göra en lista över Krilles fanclub, det skulle väl vara ganska tufft?!*

Jag känner Arvidos!!!

Protest!

av Tobias Radesäter

Protest! är ett publikvänligt rollspel. I spelet skapar spelarna tillsammans en rättegångshistoria av amerikansk modell och leder den fram till ett domslut. Hur detta domslut blir beror på de inblandades förmåga att argumentera och tänka ut intressanta vittnen att intervjua. I slutänden är det dock upp till domarens godtycke. Man kan vara hur många personer som helst när man spelar Protest! dock minst fem. Spelet lämpar sig utmärkt att spelas framför en publik som, precis som publiken i en riktig rättegång, förväntas hålla tyst eller bli utkastad. Spelets regler använder sig av ett antal kort som ska klippas ut från den här sidan innan man börjar spela.

§1 Rollbesättning

Det finns fem roller som måste besättas för att man ska kunna spela Protest!

1. Domare

Domaren har till uppgift att leda förhandlingen. Det är domaren som bestämmer om protester går igenom, vad målet handlar om och hur man egentligen får bete sig i rättsalen. Domaren har en roll som påminner lite om en spelledares.

2. Åklagare

Åklagaren har till uppgift att försöka skapa

en så vattentät bevisning som möjligt mot den åtalade.

3. Försvarare

Försvararen har till uppgift att sticka små läckande hål i åklagarens vattentäta bevisning.

4. Åklagarens assistent

Åklagarens assistent hjälper åklagaren med tips och idéer. Den huvudsakliga uppgiften för assistenten är annars att spela åklagarvittnena.

5. Försvararens assistent

Försvararens assistent har samma uppgift som åklagarens, men det är försvararen som ska hjälpas och hans vittnen som ska spelas.

Andra roller

Skulle man vara fler än fem personer kan man fördela ytterligare roller till övriga deltagare. Man kan till exempel dela upp assistenternas jobb på flera personer. Är man riktigt många, till exempel tolv extra personer, kan man placera dem i en jury. En publik kan också vara bra att ha.

§2 Förberedelser

Innan man börjar spela ska man genomgå ett par förberedelser. Till att börja med bör rummet man spelar i ställas i ordning så att det blir så likt en domstol som möjligt.

Domaren bör placeras i en upphöjd position och åklagar- och försvarsläget vid varsitt bord framför honom. En stol för vittnen placeras bredvid domarens bord.

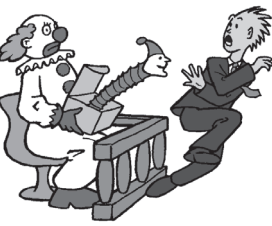

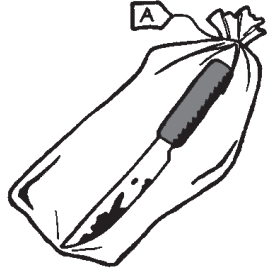


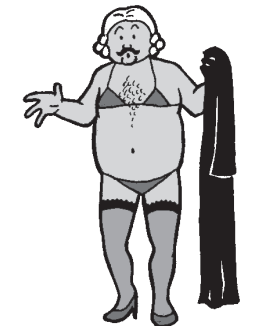

Domaren, åklagaren och försvararen presenterar sig kort. Det är inte helt nödvändigt att ge dem några avancerade personligheter, men det kan tillföra ett större djup till spelet.

Åklagaren och försvararen tilldelas tre slumpvis valda kort. De får titta på dessa och fundera över hur de ska användas. Korten spelas ut under rättegången när det verkar lämpligt. Spela korten så smidigt som möjligt (om möjligt) och försök väva in dem i handlingen.

Åklagaren och försvararen bör byta till varsin tjustig kostym, men det är inte helt nödvändigt.

§3 Presentation av fallet

När förberedelserna är klara är det dags för domaren att presentera fallet. Denna presentation ska vara ganska kort; domaren förklarar vem den åtalade är och vilken brottsrubricering som gäller. Det kan även röra sig om en stämning, då åklagaren representerar den som stämmer, medan försvararen representerar den stämde.

<p>§11 Överraskningsvittne Kalla ett extra vittne efter åklagarens gemäle. Vittnet behöver inte finnas med på någon lista.</p>  <p><i>Jag kallar clownen Beppo till vittnesbåset!</i></p>	<p>§12 Bevismanipulation Ogiltigförklara ett av motståndarsidans bevis.</p>  <p><i>Det där beviset står inte med på vår lista. Protest!</i></p>	<p>§13 Prejudikat Spelas när motståndarsidan spelar ett kort. Det kortet har ingen effekt.</p>  <p><i>Arkansas versus Gordon, 1964 visar tydligt att en katt inte kan tvingas att vittna mot sin ägare.</i></p>	<p>§14 DNA-bevis Presentera ytterligare ett bevis. Detta bevis kan inte ifrågasättas av något vittne.</p>  <p><i>Protest! Advokaten har ful slips!</i></p>	<p>§15 Sur domare Under förhöret med det nuvarande vittnet godkänner domaren alla era protester och underkänner motståndarsidans.</p> 
<p>§16 Fria spekulationer Det nuvarande vittnet får ljuga hur mycket hon vill, men alla tror på det hon säger.</p>  <p><i>... och sedan kom Elvis!</i></p>	<p>§17 Hållhake på domaren Spelas när motståndarsidan spelar ett kort. Det kortet har ingen effekt.</p> 	<p>§18 Karaktärsdömd Misskreditera ett vittne på valfritt sätt. Det du säger är automatiskt sant.</p>  <p><i>Är det inte så dr. Bloom, att ni blev utesluten ur läkarförbundet efter att ha haft sex med likdelar?</i></p>	<p>§19 Motsträvt vittne Ett av motståndarsidans vittnen spelas av din egen assistent istället för hans. (Går ej att använda på den åtalade.)</p> 	<p>§20 Mened Ett tidigare vittne har ljugit och det nuvarande vittnet kan bevisa det.</p>  <p><i>Hur kunde ni se marsianerna när deras hypnosstråle hade gjort er blind? Er historia går inte ihop!</i></p>

När fallet presenterats får åklagaren och försvararen en stund att diskutera sin strategi med sina assistenter.

§4 Öppningsanföranden

Åklagaren inleder förhandlingen med sitt öppningsanförande. Han förklarar omständigheterna runt fallet och förklarar kort att han kommer att presentera bevis som garanterat gör att det åtalade kommer att fällas.

Försvararen får en stunds betänketid. Sedan genomför han sitt öppningsanförande där han förklarar att hans klient är helt eller delvis oskyldig och att förhandlingen kommer att bevisa detta.

§5 Vittnes- och bevislista

Nu är det snart dags för den viktiga delen av rättegången: vittnesförhören. Innan man genomför detta måste de båda sidorna presentera varsin vittneslista och bevislista. Varje sida får kalla fem vittnen och lägga fram tre fysiska bevis. Dessa listor presenteras på så sätt att åklagaren och försvararen turas om att läsa upp namnen på sina vittnen och förklara vilken roll de har. Åklagaren börjar. Därefter gör man på samma sätt med bevisföremålen.

Vittnena kan vara av varierad karaktär; det kan vara experter som läkare, poliser och psykologer; det kan vara karaktärvittnen som ska vittna om den åtalades person och det kan vara fysiska vittnen som faktiskt såg vad som hände. Spelarna uppmanas att använda sin fantasi för att skapa intressanta och spännande vittnen.

§6 Åklagarens vittnesförhör

Åklagaren börjar nu med att kalla sina vittnen ett i taget. Vittnena spelas av åklagarens assistent. (Det enda undantaget är den åtalade, som alltid spelas av försvararens assistent, men varför skulle åklagaren vilja kalla den åtalade som vittne?) Inför varje vittnesförhör presenterar åklagarens assistent det vittne han ska spela, framför allt hur vittnet ser ut. Exakt vilken roll vittnet har i utredningen får förhöret visa.

Åklagaren får ställa ett antal frågor till sitt vittne. När han tycker att han är klar är det försvararens tur att förhöra vittnet. Slutligen får åklagaren, om han vill, komplettera förhöret med ytterligare frågor.

Vittnena får inte ljuga medvetet. Det betyder inte att det de säger är sanning, bara att de själva tror att det är sant. Andra vittnesmål eller omständigheter kan ifrågasätta uppgifter som vittnena presenterat. Vittnen får heller inte bekänna brottet. Det vore för enkelt!

Bevisföremålen ska vävas in och presenteras under vittnesförhören när så verkar lämpligt.

Den sida som inte aktivt förhör vittnet ska inte sitta tyst. Det är tillåtet, och nästan ett krav, att man skriker "Protest!" när man tycker att förhöraren går över någon gräns. Domaren får sedan använda sitt goda omdöme för att godkänna eller underkänna protesten. Typiska saker man kan vilja protestera mot är att vittnet trakasseras, att vittnet uppmanas spekulera om saker han rimligtvis inte kan känna till eller att förhöraren lägger ord i vittnets mun.

§7 Försvararens vittnesförhör

När åklagarsidan har kallat alla sina vittnen är det försvararens tur. Samma procedur som tidigare genomgås, men nu är det naturligtvis försvararen som inleder förhören och vittnena spelas av dennes assistent.

§8 Genmäle

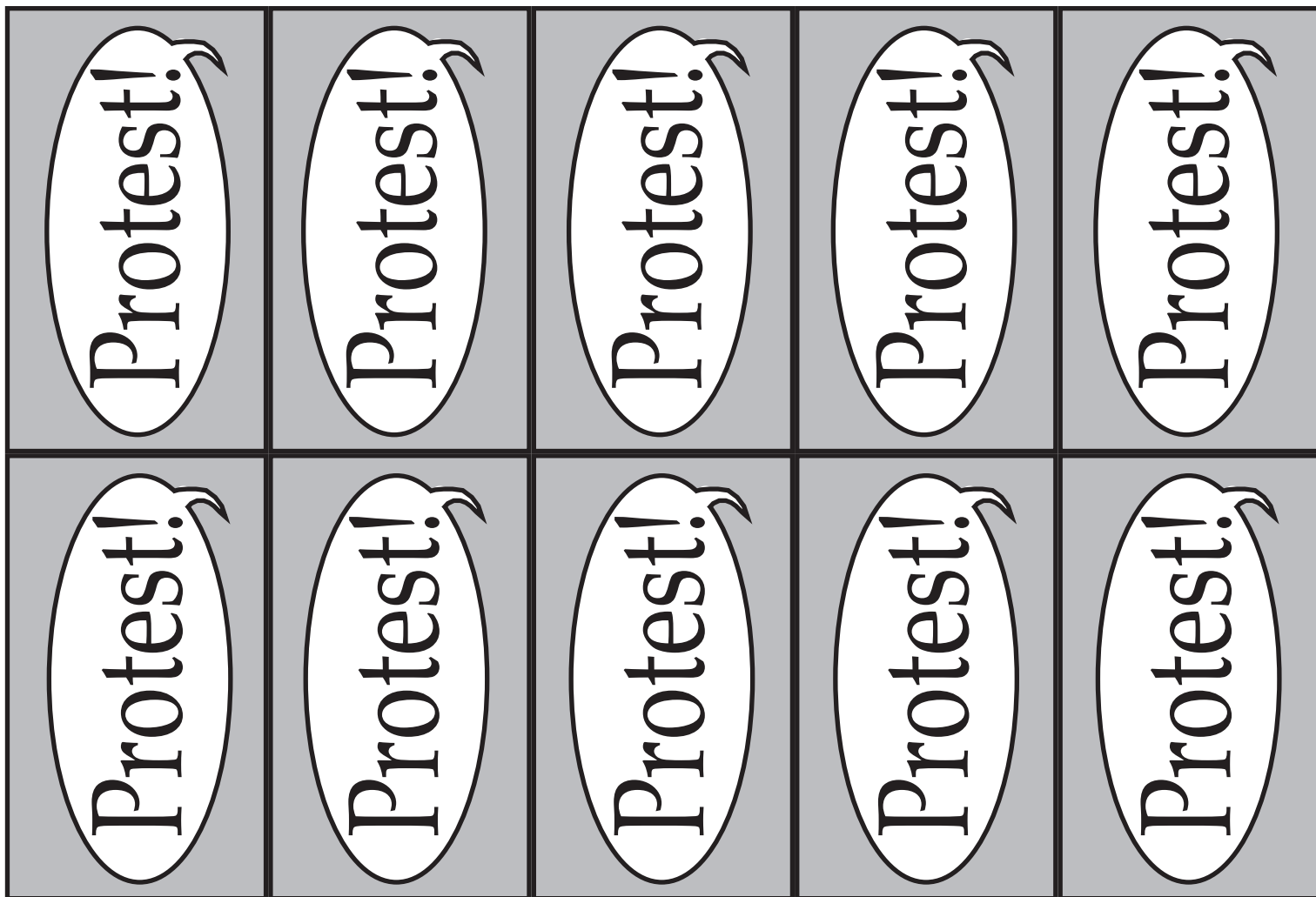
Efter försvararens vittnespresentation får åklagaren kalla ytterligare ett vittne, som inte behöver ha stått med på vittneslistan, för att bemöta eventuella påståenden som uppkom under försvararens vittnesförhör.

§9 Slutplädering

Rättegången avslutas med slutpläderingar. Åklagaren och försvararen ska sammanfatta sin bevisning och förklara för domaren (eller juryn) hur de tycker att de ska döma och hur de ska se på den bevisning som presenterats. Åklagaren genomför sin slutplädering först, därefter försvararen. Som avslutning får åklagaren, om han vill framföra ett kort ytterligare anförande som svar på försvararens slutplädering.

§10 Domslut

När förhandlingarna är slut drar sig domaren (eller juryn) tillbaka för att överlägga. Har man en jury måste de diskutera sin dom tills alla är överens (såvida man inte spelar i Oregon eller Louisiana då endast tio av de tolv jurymedlemmarna behöver vara överens). När en dom blivit presenterad är spelet slut. Eventuella överklaganden får vänta till nästa speltillfälle.



Rollspelsjakten

Introduktion

Rollspelsjakten är ett litet rollspel som där ni som spelare tar rollen av att vara rollspelare. Ni har just precis tagit er hem till spelledaren för att spela det där ultra häftiga rollspelet. Men det blir inte som man har tänkt sig alla gånger, och det är just precis det som har hänt... Någon har stulit rollspelet som era kära rollfigurer var påväg att börja spela.

Tillbehör

Vad som behövs till detta rollspel, är ett rollformulär till varje person (vilket är lika med ett kladdpapper). Det är så få saker om rollfiguren som behöver antecknas, och andra noteringar görs bäst på just ett kladdpapper. En uppsättning av "Kasta Gris"-tärningar, om man nu kan kalla det för tärningar. Slutligen behövs en penna att skriva med också.

Deltagare

I stort sett hur många eller hur få rollspelare som helst kan delta, samt då en person som fungerar som spelledare.

Rollfigur

Alla som skall delta behöver en rollfigur som är den personen som hade tänkt sig en helkväll med kompisarna ett häftigt rollspel (som tidigare är nämnt, har försvunnit).

Skapelseprocessen

Alla spelare skall skapa varsin rollfigur, en uppgift som knappast tar mer än någon minut per person. Svårare än så är det inte i detta rollspel att skapa en sådan individ. Efter några gångers spelande kan man få ner skapelsetiden betydligt under denna minut till och med.

Det är tre värden (värden kanske inte är rätt ord, men men...) behövs för att ge lite information om rollfiguren. Det är Motorik, Styrka och Vilja. Dessa kan ha fyra olika värden, nämligen Tryne, Svinrygg, Sidfläsk och Ståfot. Detta slås fram med en av grisarna, och står grisen upp, är det Ståfot, lutar den fram mot trynet är det Tryne, ligger grisen ner på sidan är det Sidfläsk och slutligen ligger den på rygg är det Svinrygg. Skulle värdet bli något annat som inte kan härledas till dessa (eller om grisen av någon anledning hamnar på golvet antecknas en ring som värde, kallat nolla).

Övrigt som utseende och liknande får spelarna avgöra om de vill, det är inte hela världen om det inte görs, då spelet antagligen slutförs ganska fort.

GUD - systemet

Rollspelsjakten använder det så kallade GUD - systemet, vilket utläses Grisigt Underhållande Dogmasystem och som sagt var, förkortas GUD.

Hur GUD fungerar

När man använder GUD behövs inga färdigheter eller liknande uppgifter. Det enda som är av värde för rollfiguren är Motorik (vilket används när rollfiguren behöver använda smidighet, pillergöra och liknande handlingar), Styrka (när det krävs muskelmassa) samt Vilja (när det gäller mentala uppgifter som skall utföras).

Intelligens förekommer inte, då spelarna får stå för rollfigurens intelligens helt och hållet, liksom att det inte finns några regler för strider. Hela grunden bygger på att de problem som inträffar skall kunna lösas med fredliga medel.

I grund och botten så har alla rollfigurer samma möjlighet att klara en viss uppgift om slumpen används, även om det med vissa kombinationer är lättare att få än andra.

Svårighetsgrader

I GUD finns det tre olika svårighetsgrader, där normalsvårt är den vanligaste och slås med en (1) gristärning. Väljer spelledaren att någon handling är lätt, används två (2) gristärningar, och det räcker att endast en av dessa visar rätt värde för rollfiguren.

En svår handling slås med två (2) gristärningar och bägge måste visa rätt värde.

Att lyckas med en handling

När en rollfigur utför en handling gäller det att slå en eller två gristärningar (beroende på svårigheten), och lyckat blir det om grisen hamnar på det sätt som rollfiguren har för just den egenskapen.

Har exempelvis rollfiguren Svinrygg som värde för Motorik, så lyckas en svår handling om bägge tärningarna resulterar i Svinrygg, annars är det misslyckat. Skulle en tärning visa Svinrygg och den andra Sidfläsk, misslyckas en svår handling, men den skulle lyckas om det var en lätt handling.

Observera: För en normalsvår handling används endast en gristärning.

Spelledarens roll

När man skapat sina rollfigurer kan spelet nästan omedelbart inledas. Det är bara lite förberedelser som krävs av spelledaren, och detta kan denne fundera på antingen innan spelet, är medans spelarna skapar sina rollfigurer.

Det som spelledaren skall fundera över är vad som har hänt den eftersökta rollspelet. Hur lösningen sedan blir, det kan spelledaren fundera över även under spelets gång, men lösningen bör inte vara speciellt avancerad, speciellt inte om det tänkta spelet har en begränsad tid, exempelvis under kafferasten.

Under rubriken "Vad kan ha hänt?" här nedan, finns det några kortfattade idéer och förslag till vad som har hänt med rollspelet, dock finns ingen lösning, utan detta är helt upp till spelledaren att avgöra.

Ej spelarroller

I de flesta rollspel och deras äventyr brukar det finnas en uppsjö av olika individer som inte sköts av någon spelare, så kallade spelledarpersoner.

Det är dessa som spelledaren använder för att befolka världen med och vara både allierade och även fiender till rollfigurerna.

Då Rollspelsjakten rör sig på ett ganska begränsat område, så blir det inte speciellt många spelledarpersoner som behöver användas.

Det finns dock alltid en spelledare som alltid förekommer i Rollspelsjakten, och det är självklart den beryktade, egenmäktiga och självupptagna spelledaren till rollspelet. Möjligen kan ofta även denne persons övriga familj förekomma då och då.

I övrigt är det i många fall inte flera sådana roller som behövs.

Fast det finns alternativ där det behövs flera sådana roller, av de förslag som ges här nedan, krävs det flera spelledarpersoner i åtminstone "Misstag" och "Stöld", men även exempelvis "Otrogen" kan behöva flera sådana individer.

Att skapa en spelledarperson

Det finns tre alternativ till hur detta skall göras, det första alternativet är att helt enkelt följa samma mönster som vid skapandet av spelarna rollfigurer.

Andra alternativet bestämmer du som spelledare värdena och antecknar dessa på ett papper (chansen är ändå ca 25% vilket alternativ du än väljer, vissa är dock enklare att få med gristärningarna än andra).

Sista alternativet är att helt enkelt bestämma värdet på egenskapen just när slaget skall göras (bestäms före det att slaget slås), och det spelar ingen större

roll att värdet ändras från gång till gång. Så stor och allvarlig betydelse har inte dessa värden att de måste ha samma värde vid alla tillfällen.

Regler för Rollfigurer (extra regel)

Det finns ett alternativ till rollfigursskapandet. Detta följer således det tredje alternativet för en spelledarperson. Då skippas rollfigursskapandet, och före varje handling, bestämmer spelaren vilket av de fyra värden som rollfiguren har (Tryne, Ståfot, Svinrygg, Sidfläsk), därefter slås tärningen (eller tärningarna).

Används detta alternativ utgår även egenskaperna Motorik, Styrka och Vilja, då dessa är överflödiga. Värdet ändras ju ändå varje gång.

Vad kan ha hänt?

Här följer några alternativ till vad som kan ha hänt rollspelet som är försvunnet:

Misstag: Spelledaren har gjort ett stort fruktansvärt misstag och råkat slänga rollspelet i sopporna tillsammans med dagens morgontidning. Detta alternativ kan bli en svår nöt att knäcka, åtminstone att få tillbaka rollspelet. Speciellt om sogubarna redan varit och hämtat sopporna.

Stöld: Någon nära bekant till spelledaren har fått höra talas om det fantastiska rollspelet och har genomfört en fräck kupp. Helt sonika har denne person stulit rollspelet.

Otrogen: Spelledaren är otrogen mot spelgruppen och har gömt undan rollspelet för att använda i en annan spelgrupp.

Slarvig: Spelledaren har varit slarvig och lagt rollspelet på något helt knäppt ställe och har nu glömt bort var det lades någonstans.

Storstädning: En variant av alternativet ovan, men denna gång är det istället så att spelledaren har haftorstädning och kort sagt städat undan rollspelet på någon väldigt bra plats, kanske har det åkt ner till källarförådet?

Slutord

Jag hoppas att ni som spelar detta rollspel får en lite annorlunda spelupplevelse. Spelet bygger främst på detektivarbete snarare än att använda våld. Det var också det som var meningen, liksom att använda en annan slumpmetod än de som oftast förekommer i rollspel.

Passar inte någon regel så är det bara att ändra den till något annat som passar bättre. Grunden är ändå att rollfigurerna skall vara likvärdiga och ha samma möjlighet att lösa ett problem som någon annan.

DEM VEM ÄR SANTIAGO?

Det sägs att hans far var en komet och hans mor var en kosmisk storm. Det sägs att han är tre meter hög, med horn och orange hår. Svarte Orfeus skrev hela fyrtio verser om honom, fler än om någon annan, och som enda person nämnde Orfeus aldrig honom vid namn.

Elva departement med totalt 1306 anställda har som enda uppgift att fånga honom; de har överlevt de senaste tre regeringarna och kommer säkerligen att överleva ett par till. Han har det största pris på sitt huvud som någon individ någonsin har haft, och han är det givna samtalsämnet för alla prisjägare som träffas över en flaska rom.

Han är Santiago.

Vågar du ta upp jakten?

SANTIAGO bygger på Mike Resnicks bok med samma namn och utspelar sig i samma värld. Du behöver en sexsidig tärning för att spela **SANTIAGO**.

SANTIAGO

EN LEGEND OM EN FJÄRRAN FRAMTID

Gränslanden

Vintergatan är enorm, och gränslanden likaså. Även om Demokratin tar upp halva galaxens volym så innebär det att det finns en halva till som i princip bara är öppnad gräns. Båda dessa områden, gränslanden och Demokratin, omfattar miljoner världar och endast en bråkdel av dem är beskrivna. Det finns alltså inga som helst krav att plugga världar eller varelser: det finns alltid en värld till, och minst en av dem passar dina behov. Miljön i **SANTIAGO** är Vintergatans två gränsländ, den Inre gränsen mot galaxens evigt ljusa mitt och den Yttre gränsen, där det är glest mellan stjärnorna. Däremellan finns Demokratin, den enorma byråkratiska statsbildning i vilken majoriteten av galaxens varelser lever.

Fast det är inte dem som det här rollspelet skildrar. Det skildrar invånarna i gränslanden, människor och utomjordingar tillika, men i synnerhet prisjägarna. Prisjägarna är de som upprätthåller lagen i lagens frånvaro. När allt lagen kan göra är att sätta ett pris på någons huvud så är prisjägarna den naturliga reaktionen.

Rollpersonen

Det är egentligen inget krav att rollpersonen måste vara en prisjägare. De kan lika gärna vara handlare, spelare, lönnmördare, riktiga laguppehållare, journalister, tjuvar, svavelpredikare eller vad som helst. Det viktiga är dock att spelet handlar om hårdkokta prisjägare, så spelare som inte spelar prisjägare får automatiskt ta andra fiolen.

Namn: Rollpersonens riktiga namn. Fyll gärna upp med lite andra persondata om dig, som ursprung, ras (om annan än människa), ålder och annat.

Smeknamn: Det namn som rollpersonen är känd som, det vill säga det namn som Svarte Orfeus gav din rollperson. Du behöver inte tycka om smeknamnet, men du måste ha ett.

Vad Svarte Orfeus säger: Måttet på att vara kändis i Gränslanden är att omtalas i Svarte Orfeus episka diktverk. Naturligtvis omnämns rollpersonen där: skriv en liten sång på fyra rader om din rollperson och se till att ditt smeknamn nämns där.

Egenskaper: Vilka egenskaper du har och hur mycket du har i dem. Du har femton tärningar att placera ut, och du får sätta mellan en och fyra stycken på varje egenskap. När tärningarna är utplacerade så slår du så många tärningar du har satt på egenskap, summerar dem och skriver ner resultatet. Det är värdet i den egenskapen.

Egenskaper

Berömmelse: Hur berömd du är.

Dyrka upp lås: Att få upp ett lås utan rätt nyckel.

Döda: Alla former av närstrid avsedda att ha ihjäl någon.

Förföra: Att med sexuella lockmedel få någon att göra som man vill.

Försvara sig: Försvara sig omfattar handlingar som att ducka, parera, blockera och kasta sig ner på marken.

Leta: Att hitta saker.

Medicin: Att pussla ihop skadade och sjuka.

Rikedom: Hur mycket pengar du har.

Skjuta: Hantera avståndsvapen.

Smyga: Även gömma sig och alla former av att hålla sig osedd.

Sno saker: Att omfördela egendom till sig själv utan ägarens vetskap.

Spel&Dobbel: Omfattar alla möjliga form av hasardspel.

Tåla skada: Att tåla skada.

Väld: Alla former av närstrid som inte är avsedda för att ha ihjäl någon.

Övertala: Att övertyga någon om att man har rätt och den andre har fel.

Tycker man inte att dessa egenskaper räcker så kan man hitta på fler.

Att göra något

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.

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 summera tre slag, medan man bara får slå en gång om man beskriver oinspirerat och slentrianmässigt. Därefter lägger man till värdet av en egenskap till summan, och drar ifrån mängden Skada man har.

Spellearpersoners slag hanteras lite annorlunda; antalet gånger som spelledaren ska slå beror på vilken sorts person det är. Är det en statist så slår man en gång, är det en underhuggare med namn så summerar man två slag, och är det en viktig skurk så summerar man tre slag.

$$\text{slag} = \text{tärning} + \text{person} - \text{person}$$

Göra bra ifrån sig (enkelt slag): Slå tärningar och lägg till värdet på en egenskap. Ju högre desto bättre är det. Sätt in slaget i kolumnen Svårighet/Slag och läs av resultatet i kolumnen Resultat.

Lösa en viss uppgift (svårighetsslag): Slå tärningar och lägg till värdet på en egenskap. Blir summan högre än en svårighet så löser man uppgiften. Bestäm motståndet och läs av svårigheten i kolumnen Svårighet/Slag.

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

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

Om man inte har en egenskap så 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 egenskap det är och vilken situation det är. Det går inte att laga ett rymdskepp om man saknar rätt egenskap, men man behöver inte ha rätt egenskap för att hoppa höjdhopp.

Våldsamerheter

Reglerna för våld utgår från de vanliga reglerna för att göra något. I grunden är våldsamerheter ett upprepande av ett fåtal moment.

Deklaration: Alla involverade bestämmer vad de vill att deras rollperson ska göra (det vill säga vem de vill anfalla och hur). Om spelledaren är inblandad så bestämmer han vad hans spelledarpersoner ska göra. Därefter talar man om det i tur och ordning. Spela schysst – ändra inte din rollpersons handling 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.

Båda slår anfallsslag som vanligt. Den som slår **lägst** på anfallsslaget gör sitt anfall först. Den andre slår ett försvarsslag och skada beräknas som vanligt. Om den andre fortfarande står upp så ska den förste slå sitt försvarsslag (den andre har redan slagit sitt anfallsslag och ska inte slå något nytt, men ska dra av Skada från sitt anfallsslag), varefter skada beräknas som vanligt.

Erfarenhet

Efter ett genomfört äventyr så får spelaren ett antal erfarenhetspoäng att placera ut på egenskaper. Mellan en och tre stycken per äventyr är ganska lagom. Erfarenhetspoängen placeras ut på de egenskaper man önskar och samlas på hög.

Man kan spendera dem på att öka på ett slag för en egenskap. Varje offrat poäng gör att man får slå tärningen en gång till, utöver de gånger man får slå som resultat av sin beskrivning. Dessa slag summeras till de tidigare.

Dessutom kan man försöka höja egenskaper. Man bestämmer hur många poäng man vill spendera på att bli bättre. Sedan slår man en tärning så många gånger och summerar slagen. Om summan är högre än eller lika med egenskaps nuvarande värde så stiger värdet med ett.

Efter att erfarenhetspoäng spenderats så förlorar man de.

Om rollpersonen fick in prispengar under äventyret så får spelaren en eller flera poäng extra som enbart får placeras på Rikedom.

Berömmelse

Berömmelse är en särskild egenskap som mäter rollpersonens berömmelse. När en rollperson kommer till ett nytt ställe så kan spelledaren begära ett slag för Berömmelse. Om slaget lyckas så känner någon igen rollpersonen, huvudsakligen från Svarte Orfeus vers om personen.

Varje gång rollpersonen får jämna tiotal poäng i Berömmelse så får han eller hon en ny vers i Svarte Orfeus sång.

Pengar

Den gångbara valutan i Demokratien är krediter, men dessa används inte överallt ute på världarna i Gränslanden. Andra valutor är till exempel Bonaparte-franc, Maria Theresa-dollar och kejsersliga yen.

Istället för att hålla koll på hur mycket pengar som man har i olika valutor och hantera växling mellan dem så har din rollperson ett värde på Rikedom. När du vill köpa något så slår du ett slag för rikedom. Svårigheten baseras på hur dyr varan är, hur svårtillgänglig den är, och hur obskyr va-

Detta består av ett enkelt slag för lämplig egenskap. Den med högst turordning gör något först, därefter den med näst högst, och så vidare. När sektionen är klar så hoppar man vidare till nästa sektion och gör samma sak där.

Anfall och försvar: Den som gör något slår ett anfallsslag.

Målet för anfallaren slår ett försvarsslag. Dessa är motståndsslag. Om anfallaren vinner motståndsslaget så kan försvararen bli skadad. Beräkna då skada enligt reglerna för detta.

Skada

Om anfallaren slår högre än försvararen så lyckas anfallaren och det dags att beräkna skada. Detta beräknas genom att man tar **anfallarens slag**, minus **försvararens slag**, plus vapnets **Skademodifikation**. Resultatet är mängden Skada som anfallaren ger försvararen. Skada ackumuleras. Därefter slår man ett slag för Tåla Skada. Ett sådant slag slås så fort man har fått Skada. Motståndet är lika med den mängd Skada som rollpersonen har. Om slaget lyckas så är allt väl, men om det misslyckas så däckar rollpersonen.

Det är nu som skillnaden mellan Döda och Våld kommer in. En person som däckas på grund av ett anfall med egenskapen Våld vaknar till så småningom, medan en person som däckas på grund av ett anfall med egenskapen Döda kommer att avlida förr eller senare om han inte får läkarvård. Skada läks med en poäng per dag. Om en läkare lyckas med ett slag för Medicin med mängden Skada som svårighet, så läks ett poäng till.

Duell

Duell är ett specialfall av våld som endast berör två personer. Utomstående kan inte lägga sig i en duell. Den stora skillnaden är att indelning inte behöver genomföras (det är ju bara två personer inblandade), och att anfallsslaget utgör omvänd turordning.

lutant är. Lyckas slaget så har du råd med varan. Om svårigheten är större än värdet för egenskapen så minskar egenskapen med ett efter köpet. Misslyckas slaget så hade du inte råd med varan.

Inköp

	Svårighet
Lunch	5
Laserpistol, sonikpistol, projektilpistol	10
Resa till en annan planet	15
Schysst muta	15
Lasergevär	15
Lasergevär med kikarsikte	20
En gård på en koloni	25
Ett mord på inte allt för viktig person	30
Ett eget rymdskepp	35

Rymdresor

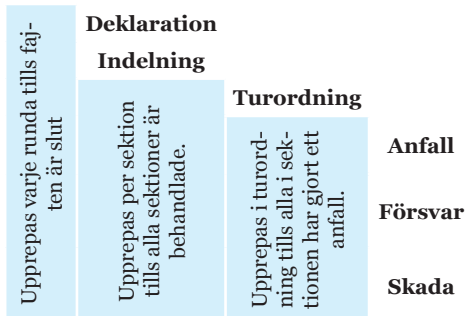
Det är inte svårt att resa genom rymden. Du kan ha ett eget rymdskepp, boka plats på någon annans rymdskepp eller köpa en biljett på en tradare eller passagerarskepp som ska ut åt rätt håll. Rymdresor är inte så viktiga, och definitivt inte rymdstrider: ditt mål är så gott som alltid på en planet, så ett rymdskepp är bara ett sätt att ta sig till planeten.

Äventyr

Ett bra äventyr i *SANTIAGO* innehåller några enkla element. För det första finns det ett mål, någon eller något som man måste komma över. För det andra finns det ett spår som leder till målet. För det tredje finns det en rad med färgstarka personligheter längs med det spåret, som gör att rollpersonerna hittar sitt mål. För det fjärde finns det ett antal intressekonflikter mellan rollpersonerna, så att det inte enbart är att följa det utstakade spåret. Slutligen finns det en cool showdown på slutet. Alla andra strider kan vara hur som helst, men den sista striden är alltid (näja) en showdown.

Vapenlista

Vapen	Skademodifikation
Obeväpnade angrepp	0
Små närstridsvapen (kniv), kastvapen	+2
Större närstridsvapen (svärd)	+4
Pistol	+6
Gevär	+8



Spelexempel

Spelet börjar med att spelarna bestämmer vilka deras skådespelare är.

Anders: Okej, min skådespelare heter Bo, och är kär i Annelis skådespelare.

Adam: Min heter Bengt och är väldigt stressad.

Anneli: Då heter min Barbro och ganska aggressiv när det gäller att bestämma.

Anders: Bra, då spelar vi ut förberedelserna!

Förberedelser

Bengt: Herregud, snart är publiken här!

Barbro: Lugna ner dig, va!

Bo: Ah, du är så söt när du är arg... jag menar, vi måste hitta på något. Vad sägs om en science fiction-historia?

Barbro: Är du inte klok? En saga ska det vara.

Bo: Ja, säklart.

Bengt: Då säger vi så, en saga. Vi måste ha roller och en konflikt, jag tycker att vi ska ha en prins och en bondflicka.

Barbro: Eller en prinsessa och en bondpojke.

Bo: Ja, det blir bra. Barbro är prinsessan och jag bondpojken. Prinsessan heter Clarita och bondpojken heter Cedric. Cedric har egenskaperna... stark, snäll och nav.

Barbro: På vilket sätt är stark något negativt?

Bo: Han kan krama inljud något djur av misstag?

Barbro: Okej. Clarita har egenskaperna fåfång, det positiva är att hon håller sig vacker, adlig och... jag kommer inte på något mer.

Bengt: Hon kan vara arg. Det positiva är att folk inte säger emot henne och det negativa är att hon ibland gör ogenomtänkta saker.

Barbro: Ja, det låter bra. Vem ska du vara då?

Bengt: Jag kan vara en kringresande rumlare som ägnar sig åt spel och dobbel. Egenskaperna är festprisse, löghals och känslokall.

Barbro: Eftersom vi har tre roller behöver vi tre platser. Prinsessans rum på slottet är given.

Bengt: Ja, och se kan vi ta värdsuset i byn och en månbelyst äng mitt i natten. Det är väl snyggt?

Bo: Konflikter, då. Cedric kan vara kär i Clarita som... suck... inte vill ha honom.

Barbro: Låter bra det! Min konflikt med rumlaren kan vara att han är skyldig mig pengar som han inte vill betala.

Bengt: Och konflikten mellan mig och Cedric kan vara att jag också vill ha prinsessan, men bara en av oss kan få henne.

Bo: Det låter jättebra, har alla ritat sina manuskar-tor...? Men vad ska dobbel-rumlaren heta?

Bengt: Vad sägs om Costo?

Bo: Bra! Vi fortsätter bakom scenen.

Bakom scenen

Barbro: Första konflikten är pengakonflikten.

Bo: Jag vill spela min kärleksscen!

Bengt: Nä, Bo, den får vänta.

Barbro: Vi röstar om det. ... Där ser du, två mot en. Bo: Jag vägrar!

Bengt: Jag slår tärning... se, det blev pengakonflikten. Platsen kan väl vara på värdsuset?

Bo: Okej då, jag kan spela bartendern som biroll. Nu går vi ut på scenen.

På scenen

Costo: Jaha, Clarita, här sitter vi nu på värdsuset och spelar tärning!

Bartendern: Hej, jag är er bartender. Nu när ni är på värdsuset, vill ni ha något att dricka?

Costo: Ja, ro hit med ett par stop åt mig, Costo!

Clarita: Jag vill inte spela mer förrän du betalar pengarna du är skyldig mig.

Costo: Vadå? Skyldig?

Clarita: Försök inte ljuga och slingra dig.

Costo: Kallar du mig *löghals*?

Clarita: Jag kanske säger att du verkar ha festat upp pengarna, din *festprisse*.

Costo: Festprisse, jag är väl...?

Bartendern: Här är era stop, herr Costo.

Barbro: (mumlar) Dags att byta taktik. (som Clarita) Vissa kallar mig *fåfång*, men jag försöker bara hålla mig vacker. Du kan få beundra min skönhet under en middag, om du bara betalar din skuld.

Costo: Ja, du är ju *adlig* förresten... kan du verkligen visa dig på det här simpla värdsuset?

Anneli: (muttrar) Ska vi slå tärning snart, eller?

Adam: Ok, men jag tycker inte att "festprisse" borde räknas, du fick inte fram det som nåt negativt.

Anders: Jag håller med. Ni slår varsin tärning och Anneli lägger till ett för "fåfång".

Adam: Och jag slår en tärning och lägger till ett för "löghals" och ett för att Costo anklagade Clarita för att vara "adlig", eller hur? Jag slog en fyra, lägger till två och hamnar på sex.

Anneli: Jag slog en fyra och får fem.

Adam: Då håller jag Costos monolog. (som Costo) Haha, där smiter hon iväg som en skurk, prinsessa.

Hon kan ju inte visa sig här! Jag känner på mig att hon inte kommer komma hit mer, och jag tänker då inte träffa henne ensam på slottet och ge henne chansen att kräva tillbaka pengarna. Där fick hon för att hon är *adlig*. Bartendern, två stop till!

Bakom scenen igen

Anders: Ok, Anneli, höj "adlig" till 2 på Clarita.

Tillbaka bakom scenen som skådisar! (som Bo) Jag har suddat er konflikt ut manus och nästa konflikt är väl kärleksscenen i prinsessans rum...?

Skådespelet



I Skådespelet spelar man varsin skådespelare som spelar varsin roll i en pjäs. Skådespelarna har samlats på teatern, men har precis fått veta att regissören som har manuset och nyckeln till förrådet med rekvisita har fått förhinder. I vanliga fall brukar de ögna igenom manus och sedan få rekvisitan tilldelad sig, men ikväll kommer det att bli annorlunda. Om alldeles för kort tid kommer teaterbesökarna och skådisarna måste nu snabbt få ihop en pjäs.

Skådespelet utgår från att spelarna samarbetar, att skådespelarna är lite udda personer och att alla rollerna på scenen är i konflikt med varandra.

För att spela behöver man papper, penna och en sexsidig tärning.

Inledning

I Skådespelet spelar varje spelare två rollper-soner. Varje gång de är bakom scenen spelar de en skådespelare och varje gång de är på scenen spelar de en roll i en pjäs. Man kan se det som att de olika nivåerna vet olika mycket.

1. Rollerna vet bara sådant som händer i pjäsen, och ingenting om manus och att det finns ett begränsat antal platser att besöka. De känner till vissa av de andra rollernas egenskaper. Allt som händer är "verkligt" för dem.

2. Skådespelarna vet allt som rollerna vet samt att det finns ett manus och att rollerna har egenskaper, men inte att egenskaperna har värdet. De vet att de är på en teater och spelar en pjäs.

3. Spelarna vet allt ovanstående och dessutom hur egenskapernas värdet och tränings-systemet fungerar. De misstänker starkt att de spelar ett rollspel om en teaterpjäs.

Spellet börjar med att spelarna hittar på varsin skådespelare, ger den ett namn och beskriver den kortfattat för de övriga.

Förberedelser

Förberedelserna går ut på att skådespelarna väljer genre, förbereder rollerna, konflikterna mellan dem och på vilka platser pjäsen ska utspela sig. Det här momentet spelar man alltså ut som en scen där spelarna är skådespelarna. När förberedelserna är slut har publiken precis anlänt och man fortsätter bakom scenen.

Genre

Det går bra att spela precis vilken genre skådespelarna vill. Exempel är "klassisk saga", "skräck å la Frankenstein" eller "Shakespeare i Star Wars-täppning". Genren säger något om vilka roller man kan spela och vilka konflikter som kan vara typiska.

Roller

Varje skådespelare ska välja en huvudroll att spela, namnge den och tilldela den tre

egenskaper. Egenskaperna kan vara allt från "Vältränad" till "Riddare", "Rymdvarelse" eller "Feg", och kommer att vara sättet rollen hanterar konflikter. Egenskaperna måste gå att tolka både som något positivt och som något negativt. Något som är negativt med att vara vältränad är kanske att man försäkar andra saker och något positivt med att vara feg är att man slipper vara den som kliver in i drakens grotta först.

Egenskaperna har från början värdet 1, men detta vet varken skådespelarna eller rollerna om. Allt som rör träningslag och deras motifkationer utförs av spelarna för att simulera hur skådespelarna improviserar på scenen.

Man kan dessutom bestämma några biroller som folk kan spela för att få vara med i scener där deras huvudroll inte är det, men birollerna har inga egenskaper och kommer inte att kunna påverka konflikter. Birollerna tillhör alla tills de spelats en gång, då tillhör de den skådespelaren.

Konflikter

Varje huvudroll måste dessutom ha en dub-beliktad konflikt till minst en, men gärna flera, av de övriga huvudrollerna. Konflikten ska formuleras så att det framgår vilken den önskade utgången är för de båda rollerna, men båda ska inte kunna bli nöjda samtidigt. Exempel på konflikter är "X vill besegra Y i en duell och tvärtom" eller "X vill gifta sig med Y, men Y vill inte gifta sig med X".

Om man vill går det att ha flernivåkonflikter, till exempel "Först ska jag gifta mig med honom (han vill inte det), och sedan ruinera honom (medan han vill undvika det)", som man löser en i taget.

Man bör vara försiktig så att man inte skapar konflikter som är beroende av utgången av andra konflikter, eftersom de då plötsligt kan bli inaktuella.

Platser

Tillsammans bestämmer skådespelarna minst en plats per huvudroll där handlingen kommer utspelas. Platserna behöver inte vara

direkt knutna till huvudrollerna utan kan vara neutrala platser där vem som helst kan vara. Dessa är sedan de enda platser som finns tillgängliga.

Manus

Skådespelarna bör rita varsin karta över pjäsens handling genom att markera huvudroller som cirklar som förbinds med dubbelriktade konfliktpilar. Platser och biroller bör stå med i varsin lista. På manuset skriver man namnen på rollerna och deras egenskaper, så att alla vet vilka egenskaper de kan aktivera.

Bakom scenen

Skådespelarna väljer vilken nästa scen ska vara, vilka roller som är med och vilken plats den ska utspelas på. Allra bäst är det om alla är överens, men är man inte det tar man majoritetsbeslut eller lottar. Om någon ska vara med som en biroll i scenen måste detta bestämmas nu. Nya biroller kan hela tiden hitas på när man samlas bakom scenen.

På scenen

Om det är första gången en roll är på scenen måste den presenteras för publiken. Detta gör man genom att antingen bli presenterad av någon annan "Här är min far, Kung Darth", eller själv "Jag, Hamlet Skywalker, är här!". Eftersom man inte har så mycket rekvisita måste man dessutom i början av scenen med dialog förklara var man är någonstans: "Nu när jag sugit in er i min Dödsfjärna ska jag...".

För att saker man gör i scenen ska vara tydliga måste de ibland förklaras i dialog. Om man drar ett svärd gör man en dra-svärd-rörelse och säger "Smaka jussabel. *Bzzzzum!*".

I varje scen måste man försöka lösa en konflikt, men inte fler, mellan två huvudroller. Detta gör man genom att antingen aktivera egna egenskaper på ett positivt sätt eller den andres egenskaper på ett negativt sätt. Egenskaperna måste vara relevanta för konflikten, men man har all rätt att tolka sina eller den andres egenskaper kreativt. Man måste vara mycket tydlig när man aktiverar en egenskap så att den andre förstår att det är en konflikt på gång. När man väl inlett lösningen av en

konflikt kan man inte backa ur. Det är inte garanterat att den som aktiverar en egenskap först får bonusen, utan det är den som gör det tydligast och bäst. Vem som ska tillskrivas aktiveringen kommer man överens om innan tämningen slås, men man kan alltså trumfa någons aktivering genom att göra en bättre aktivering själv.

När båda spelarna är nöjda med antalet egenskaper de har aktiverat slår de varsin sexsidig tämning. De lägger därrefter till värdet hos de egenskaper rollen aktiverade hos sig själv och hos den andre (se spel exemplet).

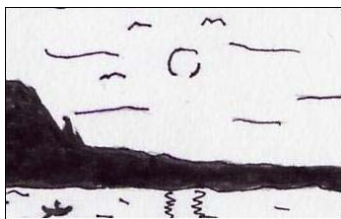
Blir resultatet lika är konflikten olöst och scenen tar slut utan att något mer händer. Båda rollerna får chansen att säga ett par ord rörande konflikten och dess framtid innan de lämnar scenen för att försöka igen senare.

Om någon däremot får högre än den andre är konflikten löst. Förlorenen lämnar scenen och den som vann förklarar för publiken vad som egentligen hände och vilka konsekvenserna är. Var det den sista konflikten förlorenen hade kvar tillåts han säga ett par ord som slutkläm på sin roll innan han går av scenen. Har skådespelarens huvudroll inga fler konflikter kan han spela biroller resten av pjäsen.

Dessutom får vinnaren höja en egenskap som var inblandad i konflikten hos antingen vinnaren eller förlorenen med ett steg. Detta gör skådespelaren i scenens slutmonolog till publiken genom att namnge egenskapen som enligt hans roll var orsak till konfliktens lösning. Spelaren uppdaterar sedan rollens egenskaper med det nya värdet.

När detta är klart samlas skådespelarna återigen bakom scenen, uppdaterar manuset genom att stryka de konflikter som lösts, och bestämmer vilken nästa scen ska vara. Detta upprepas tills den klimaktiska slutscenen när den sista konflikten löses upp. Förlorenen får säga några korta ord och sedan håller vinnaren av den sista konflikten en monolog där han till exempel kan sammanfatta vad som hänt, kan berätta hur bra han är eller vad rollen ska göra härnäst. Därefter går ridån igen och skådespelarna kan pusta ut.

Solokärlek



Välkommen till Solokärlek, dogmasolorollspelet där du gestaltar en ung, hormonstimm heterosexuell hoppfull medelvensson i jakt på kärleken. Det är fredag eftermiddag. Du har precis stämplat ut från fabriken och skyndat hem. Din gamle polare och ständiga vapendragare Märten bjuder på förfest i sin etta och det vankas singelbrudar i mängder har han lovat. Du svidar på dig din nyligen kemtvättade finkostym och dränker ditt nyrakade plyte i billigt rakvatten varefter du med kreditkortet i högsta hugg, stressad men lycklig, skyndar iväg till den första anhalten: systemet!

Regler

Det första du ska göra innan du läser vidare är att slå en sexsidig tärning 3 gånger. Plocka sedan fram papper och penna och anteckna följande 3 ord: *Intelligens*, *Flis* och *Testosteron*. Fördela nu ut de poäng som tärningslagen genererat över dessa 3 egenskaper. Målet är att skapa vad du tror är den mest optimala balansen som går att åstadkomma för att maximera dina chanser vad gäller att träffa den stora kärleken i utesvängen. Sedan antecknar du din karaktärs namn (mycket viktigt!) och börjar ditt soloäventyr genom att läsa texten under §1. Allt du behöver veta för att spela avslöjas i texten under tiden du avancerar i spelet. Lycka till!

Här börjar äventyret!

§ 1

Du ramlar in genom dörrarna till systemet med en flackande blick. I vanliga fall skulle folk ha reagerat på din vilda uppsyn, men eftersom det är fredag och strax innan stängningsdags så är du inte ensam. Genom folkmassan spanar du efter något lämpligt att ta med dig att dricka till förfesten. Hyllorna töms oroväckande snabbt på burkar och flaskor så det är bäst att du bestämmer dig kvickt. Nu gäller det att handla in vad du tror dig behöva till förfesten. Det finns två typer av dricka kvar som du kan tänka dig: 1-liters burkar med fulöl och flaskor med svindyr champagne. Du räknar ditt Flis och bestämmer dig. Fulölen kostar 1 poäng Flis per burk och champagnen 3 per flaska. Du köper vad du vill, men du måste köpa minst en sak (ingen vill lyssna på något nyktert, intellektuellt dravel, särskilt inte från en sån tråkig

snubbe som du). Har du ingen Flis att handla för så slutar ditt äventyr redan här, så enkelt är det. När du bestämt dig drar du poäng Flis som motsvarar kostnaden för de varor du köpt från ditt totala poängvärde i Flis, skriver upp vad du köpt och drar vidare till förfesten.

Gå till § 5

§ 2

Kraftigt berusade svajar förfestgänget ner till den lokala kvarterskrogen (det enda stället som skulle släppa in er nu) och köar i nästan en timme. Väl framme frågar den gorillalika vakten efter ID, vilket ni med mycket stor möda producerar.

Om du valt ett namn på din karaktär som är längre än 5 bokstäver går du till § 3

Annars, gå till § 14

§ 3

Gorillan i dörren kan inte tyda ditt komplicerade namn och motar ut dig. Du protesterar, men möts av en rak höger. Du vaknar nästa dag i en fyllecell som du delar med en lystet stirrande hårig kroppsbyggare som cellkamrat. Här slutar ditt äventyr.

§ 4

”Ditt bonnläppsnamn duger inte här!” säger vakten och knuffar dig mot utgången. Märten rycker på axlarna åt dig när han släpps in och du vandrar surmulet hemåt och undrar över varför Märten's namn är mer godtagbart än ditt. Här slutar ditt äventyr abrupt.

§ 5

När du når förfesten, förväntansfull inför de horder av singelbrudar som Märten lovat att bjuda sköljer en våg av besvikelse över dig som en tidvattensvåg. Ett par enstaka grovhuggna grabbar sitter och svajar i soffan, hävdandes öl i vilda diskussioner över en artikel i en sönderläst bildtidning. I en fåtölj i ett hörn sitter en annan snubbe och hans tjej, uppenbarligen ett par, och grovhånglar. Märten hälsar dig välkommen med en dunk i ryggen, ger dig en ursäktande blick och svajar sen ut i köket. Jävla fin polare, det där Märten! Du kan välja att:

Slå dig ner, häva lite av din dricka och sen tvinga med dig Märten ut på stan tidigt. Stryk i så fall någon av dina inhandlade alkoholhaltiga varor och gå till § 13

Annars kan du välja att stanna lite längre. Detta förutsätter dock att du köpt mer än en vara från systemet (annars skulle du inte uthärda). Stryk i sådana fall 2 av dina inhandlade alkoholhaltiga varor och gå till § 2

§ 6

Snyggtejen tittar upp med ett porrigt leende och hugger tag i din arm. Du ger dig själv en mental klapp på axeln. Hon är din, rakt av!

Anteckna att du charmat tjejen som heter Anna och gå sen till § 16

§ 7

Väl hemma i din lya går det hett till. Det är först när du river dig på Kims skäggstubb som sanningen slår dig. Kim är ingen flicka! Alla dina drömmar om en stor familj på landet har med ens slagits i spillror. The End.

§ 8

Bruden tittar blygt på dig, och tar din arm direkt! Fan vad lätt det gick, tänker du och lämnar stället arm i arm med din erövring. Anteckna att du charmat tjejen som går under namnet Kim.

Gå till § 16

§ 9

”Ja, du har säkert en massa hårda prylar hemma!” säger hon och blinkar åt dig. Yes! Du har lyckats charma tjejen som går under namnet Jasmina.

Anteckna detta och gå till § 16

§ 10

Du tar dig fram till den försynta tjejen och inleder en konversation. Det går ganska bra och hon verkar gilla dig. Så plötsligt ställer hon en klurig fråga som kräver ett visst mått av allmänbildning. Du ber tyst en bön och förlitar dig på din intelligens.

Om du har 5 eller fler Intelligenspoäng, gå till § 11

Annars, gå till § 15

§ 11

Du levererar ett smidigt, intelligent svar kryddat med lite charm. Tjejen är överförtjust och tittar förälskat på dig!

Anteckna att du lyckats charma tjejen som heter Linda och gå sen till § 16

§ 12

Vakten nickar uppskattande åt er och ni vinkas in (under förutsättning att du har råd med inträdet. Det kostar 1 poäng Flis. I annat fall slutar din utekväll här).

Gå sedan till § 21

§ 13

Du och Märten sparkar ut alla drägg och plockar sedan en taxi ner till stan (stryk en poäng Flis. Har du inga pengar kvar slutar din utekväll här). Eftersom ni är relativt pigga i knoppen fortfarande drar ni till det exklusiva utestället Crystal. Efter en kort stunds köande når ni fram till den breda, bistra

vakten klädd i skinnpaj. Han synar er uppifrån och ner och ber om ID. Ni visar honom glatt era körkort.

Om du valt ett namn på din karaktär som är längre än 5 bokstäver, gå till § 12

I annat fall går du till § 4

§ 14

Du hänger snorfull vid baren och gör ditt bästa för att se charmig ut. Du märker att de vibbar du sänder ut har uppfattats av två brudar. Den ena är en liten, vampig sak som med glansiga ögon stirrar väldigt intresserat på dig. Den andra tjejen är mer atletiskt byggd och ser nästan lite blyg ut. Vid ett annat bord pågår det armbrytning mellan ett par grova hårdingar.

Vill du försöka charma den vampiga bruden, gå till § 22

Vill du hellre lägga in en stöt på den atletiska, blyga bruden, gå till § 8

Annars kan du dra och bryta arm, gå till § 25

§ 15

Du svarar klumpigt och korkat. Desperat försöker du rädda situationen med en tafflig ragningsreplik, men tjejen har helt tappat intresset för dig. Besviket återvänder du till baren.

Gå till § 21

§ 16

Du har nått slutet av din resa. Frågan är om du i din jakt lyckades finna den sanna kärleken.

Om du charmat Jasmina, gå till § 20

Om du har charmat Kim, gå till § 7

Om du charmat Linda, gå till § 23

Om du charmat Anna, gå till § 17

§ 17

Anna är verkligen snygg. Men du tvingas jobba dubbla skift för att underhålla hennes dyra vanor. Hon är ständigt tjurig för att du inte orkar göra saker med henne och klagar jämt på att du aldrig ger henne något fint. Till sist tröttnar hon på dig och lämnar dig för en annan, rikare snubbe. Du slutar dina dagar ensam, utbränd och hålögd med skulder upp över öronen. The End.

§ 18

Du får tillbaka din plånbok med en nedlåtande blick från snygg-tjejen, varefter hon börjar flörta med en äldre herre på hennes andra sida. Jävla bitch, tänker du och drar dig tillbaka.

Gå till § 21

§ 19

Det är tomt vid roulettbordet. Du slår dig ner och börjar spela. Satsa 1 eller fler flispoäng och slå en tärning. Om tärningen visar 1,3 eller 5 har du förlorat. I annat fall (2, 4 eller 6) vinner du dubbelt så mycket pengar som du satsade.

När du har slut på pengar eller tröttnat på att spela, gå till § 21

§ 20

Du och Jasmina inleder ett intensivt sexförhållande. Du får inte sova om nätterna och går som en zombie på jobbet under dagarna. I längden blir det dock ohållbart, särskilt som Jasmina blir alltmer sexuellt krävande ju längre tiden går. En dag när du kommer hem efter jobbet hittar du din tjej i sängen med en enorm kroppsbyggare. Gråtande springer du ut mot horisonten, med dina drömmar om evig kärlek krossade. The End.

§ 21

Du hänger vid den fina baren och låtsas vara engagerad i den mjuka jazzmusiken som spelar i bakgrunden. Sen sveper du med blicken över den närmaste omgivningen. Du får genast syn på två olika tjejer. En av dem är söt och verkar lite försynt. Den andra tjejen är otroligt snygg, hon spelar egentligen i en helt annan division än din. I ett hörn pågår roulettspel där du kan försöka bli rikare.

Vill du snacka med den försynta tjejen, gå till § 10

Föredrar du den supersnygga tjejen, gå till § 24

Annars kan du försöka vinna lite pengar, gå till § 19

§ 22



Du svajar självsäkert fram till vampbruden. ”Tjena! Vill du sticka hem till mig och spana in min samling av... eh... manliga prylar?” häver du ur dig.

Har du spöat en hårding i armbrytning, gå till § 9

Annars, gå till § 26

§ 23

Du och Linda har verkligen funnit varandra. Er kärlek blir djupare för varje år som går. Varje kväll sitter ni tillsammans och tittar på solnedgången och säger löjliga små gulleraker till varandra. Ni slutar era dagar i ett hus på landet, med ett par underbara, väluppfosttrade barn där ni spelar fia med knuff tillsammans varje eftermiddag, smuttandes på underbart smakrik hemmagjord jordgubbssaft. Din dröm har slagit in. Du har funnit kärleken. The End.

§ 24

Fan vad snygg hon är! Du stammar ur dig något otydligt och hon ler förföriskt mot dig. Tjejen tittar intresserat mot plånboken som du nervöst fingrar på och frågar om hon får se ditt körkort. En underlig förfrågan, men du ger henne den. Du märker att hon kikar ner i ditt sedelfäck!

Om du har 5 eller fler Flispoäng, gå till § 6

Annars, gå till § 18

§ 25

En biffig gorilla stirrar stint på dig. ”Skaru bryta eller?” morrar han ilskt. Självsäkert kavlar du upp armen, redo att ge tönten en omgång som han sent ska glömma. Slå en sexsidig tärning. Om resultatet är mindre än ditt värde i Testosteron vinner du (skriv upp att du spöat en hårding i armbrytning). I annat fall förlorar du och får utstå pöbelns hänskratt.

Gå sedan till § 14

§ 26

”Glöm det, din tönt! Du har säker en samling fluffiga, rosa pälsdjur. Beat, it, kiddo!” Skit i det då, brudjävell! tänker du, och tar dig tillbaka till baren.

Gå till § 14

Av: Morgan ”Muggas” Nikolajsen



Inledning

”Samtliga karaktärer och händelser i detta rollspel - även de baserade på verkliga människor är helt och hållet uppduktade. Alla kändisröster är imiterade... dåligt. Det följande rollspelet innehåller ovärdat språk och borde med tanke på dess innehåll inte spelas av NÅGON!”

South Park Rollspelet är ett rollspel skrivet med dålig fantasi, begränsad kunskap men mycket kärlek. Vikten är lagd vid att just få uppleva känslan serien gett oss och vi har därför flyttat regler och annat onödigt långt ner på prioriteringslistan (notera dock att onödigheterna inte utgått för den sakens skull!). Handlingen är ganska enkel; man tar helt enkelt rollen som en av de många barnen i den lilla bergsbyn South Park, Colorado. Möjlighet finns dock att spela de fyra huvudrollpersonerna i TV-serien... men nog snackat om sådant, vi vill ju trots allt att ni skall läsa spelet också!

Karaktären

Så du har beslutat för att ta dig tiden att göra en karaktär? I South Park Rollspelet är detta en ganska enkel process. Först och främst bör du komma på ett roligt, underligt och allmänt osmakligt koncept på en karaktär som tilltalar dig, sedan skriver du ner ett par för- och nackdelar som stämmer överens med denne. Det bör dock finnas lika många nackdelar som fördelar. Dessa för- och nackdelar ger dig plus och minus i olika situationer i samband med handlingsslag. Efter detta undersöker Spelledaren och godkänner förhoppningsvis karaktären. Tank på att Spelledarens ord är lag, så rätta dig efter vad denne säger.

Exempel:

Spelare X bestämmer sig för att spela South Park Rollspelet tillsammans med några av sina vänner.

De överväger att välja några av de karaktärer som TV-serien gett dem men spelledaren protesterar strängt mot detta och tvingar de övriga att göra egna karaktärer då äventyret kräver detta. Spelledaren delar ut rollformulären och efter en tids tänkande och frenetiskt penntuggande får X slutligen en idé. Han bestämmer sig för att göra den ultimata hondjävulen och ringar in kvinnosymbolen på rollformuläret trots vännernas hånande gapskratt. Han överväger namn och kluddar sedan ned namnet Morgan på pappret. Den gode spelledaren vill att de åtminstone skriver ned två nackdelor och fördelar. X väljer fördelarna attraktiv och manipulativ, eftersom han tänker sig Morgan som en nioåring med ganska stora saker och ett sinne av ren ondska. Som nackdelor väljer han lättflörtad och likgiltig, eftersom hon likväl har en prostituerads mentalitet och knappt bryr sig om andra personer. Därefter visar Spelare X sin karaktär för SL och efter en tids trilsande godkänner SL Morgan. Det sista Spelare X behöver göra är att finslipa Morgan en aning och är sedan klar för äventyr!

Karaktärsskapande

- : Välj namn och kön
- : Fundera ut mellan 1 och 5 för- och nackdelar
- : Beräkna Kroppsponng = 10 + 1-3T6 (efter SLs val)
- : Välj en del utrustning
- : Illustrera karaktären

Vapen

Vapen förekommer även i en så pittoresk stad som South Park även om de nu kan tyckas i mer eller mindre lindrigare former.

Skadebonusen fungerar som så att närstridsvapen ger mellan 1 och 3 extra skada som adderas till resultatet av slaget **innan** eventuella modifieringar till följd av turordningsminus.

Skjutvapen har egna skadevärden som sträcker sig mellan 1T6 (isbollar och slangbellor) och 2T6 (Gevär och enklare granater). I några fall kan skadevärdet nå under och över dessa riktlinjer, t.ex. om projektilen är mjuk eller vapnet större än ett gevär.

Använd sunt förnuft.

Skydd

Skydd är liksom vapen ovanliga, men de förekommer och kan vara nog så användbara när det börjar hetta till. Skydd kan vara allt från soptunnor till kevlarvästar; vanliga kläder räcker inte som skydd. Det så kallade Absorberingsvärdet sträcker sig mellan 1 och 4 och dras direkt från skadan karaktären med skyddet tar.

Regler

South Park RPGs regler är i första hand tänkta att vara enkla och inte ägnas för mycket tankeverksamhet så därför uppmanas samtliga Spelledare och Spelare att ta lätt på reglerna och fatta regelgällande beslut utan alltför allvarliga grubblerier. Spara era hjärnceller till rollspelandet där de verkligen kan behövas.

Handlingar

Vid utförande av handlingar som kräver tärningsslag (dvs. handlingar som ger utmaning) slås **2T6**. Om någon av karaktärens för- eller nackdelar med logiskt tänkande kan hjälpa respektive hindra personen modifieras slaget med **+/- 1** beroende på vilken inverkan egenskapen har. Notera att dessa modifieringar är kumulativa.

Det slutgiltiga värdet jämförs sedan med den svårighetsgrad spelledaren valt enligt tabellen nedan. Om värdet är lika med eller överstiger den angivna svårighetsgraden lyckas handlingen!

*Exempel: Tom har till följd av ett missförstånd lovat sin syster att själv baka en tårta för att gratulera sin mamma på mors dag. I köket letar han upp allehanda tänkbare ingredienser för att sätta igång. Tom skall nu slå ett handlingsslag och letar igenom sina för- och nackdelar efter tänkbare modifieringar. Han finner **Tvberoende** och **Uppfinningsrik** bland sina fördelar men även **Klumpig** bland sina nackdelar vilket innebär att Tom får **+1** på slaget (**1+1-1=1**) som han adderar med resultatet av de två tärningarna på **7** vilket resulterar i **8**. Spelledaren som gett Tom svårighetsgraden **8** ser håpet på när Tom, glad i hägen går för att möta sin syster med sin välgräddade kaka i händerna .*

Motståndare

Om flera karaktärer kämpar mot varandra (inte nödvändigtvis genom slagsmål) slår samtliga inblandade karaktärer tärningar och modifierar slaget som vid utförande av en vanlig handling med skillnaden att det slutgiltiga värdet jämförs med övriga motståndares slag istället för en angiven svårighetsgrad. Karaktären med högst resultat gör bäst ifrån sig följd av återstående karaktärer i fallande ordning.

*Exempel: Tom utmanas av en av de stöddigare eleverna att delta i en hinderloppstävling vid lekplatsen. Tom finner ingen lämplig fördel men tyvärr **Klumpig** bland nackdelarna vilket innebär att han får **-1** på slaget. Tärningarna utfaller med **8**, alltså blir hans resultat efter modifiering **7**. Jämfört med sin motståndares resultat på **9** kan Tom inte annat än att flåsande se på när denne korsar mållinjen till de andra barnens jubel. Stackars Tom!*

Strid

Vid strid får upp till fyra involverade karaktärer slå skadeslag men i en viss turordning och med vissa modifieringar. Karaktären med högst resultat på handlingsslaget slår det första skadeslaget mot angiven motståndare och utdelar **100%** av vad skadeslaget utvisar. Efterföljande karaktärer utdelar **25%** mindre än föregående kommande ner till noll då inga fler skadeslag slås.

*Exempel: I matkön hamnar lille Tom i slagsmål med två andra elever som försöker smita före. Tre handlingsslag slås och resultatet visar efter modifiering **9** och **6** för Toms motståndare. Självt slår Tom **8** vilket innebär att han är näst först. Eleven som slog **9** kommer får rulla skadeslag först och utdela allt vad tärningarna visar. Därefter kommer Tom få slå och utdela **75%** av sitt skadeslag följd av eleven som rullade ynkliga **6** och därför bara får utdela hälften av resultatet på sitt skadeslag.*

Skada

I strid utväxlas oftast slag och sparkar som tillåter anfallaren att slå så kallade Skadeslag. Det eventuellt modifierade resultatet av dessa slag dras från motståndarens Kroppsponng så länge denne inte har något skydd som kan absorbera skadan. Om ens karaktärs kroppsponng skulle nå noll är denne utslagen och kan inte längre delta i strid eller göra handlingar, karaktären är dock inte död och kan med sjukvård komma på benen igen. Ett vanligt obeväpnat slag gör 1T6 skada. Om anfallaren dock är beväpnad får denne en skadebonus som adderas med resultatet.

Skapat av Christoffer "Radio Free Death" Albin

Tack till Arvid "Mörker" Kongstad

Tack till Matt Stone och Trey Parker

Svårighetsskala

1-4 = skamligt enkelt
5-6 = enkelt

7 = medel

8-9 = svårt

10+ = nu blir det jobbigt!...

South Park

South Park är en liten idyllisk stad i bergen och för övrigt platsen där äventyren i detta rollspel är tänkta att utspela sig. Staden i sig är inte påtagligt annorlunda, men många saker har en tendens att röra den lilla byn vilket var spelledare bör utnyttja; låta tankarna flöda fritt. För att ge er lite extra kött på benen presenterar vi också ett par...

Speciella Platser

I South Park finns ett flertal platser av intresse som lämpar sig väl för rollpersonerna att upptäcka. En del är troligare att rollpersonerna kommer befinna sig vid än andra men alla har de gemensamt att där finns något nytt att upptäcka, någon ny att lära känna eller något att tillföra berättelsen!

Genetic Engineering Ranch

På en kulle utanför staden, omgärdad av mörka träd ligger South Park Genetic Engineering Ranch, vetenskapens bisarra centrum i South Park. Denna anstalt drivs av den galne Marlon Brandoliknande, professor Alphonse Mephesto, som spenderar det mesta av sin tid och utrustning på att skapa muterade djur med fyra bakdelar.

South Park Elementary

I South Park finns få platser med utbildningsmöjligheter, South Park Elementary är dock en av dem (som dock inte har vidare mycket att ge). Utöver klassrummen där lektionerna hålls finns där en kafeteria där rollpersonerna mycket väl kan lära känna skolans skönsjungande kock Chef, alltid med en upplyftande sång på lur. Till sist finns även en smärre lekplats där rollpersonerna i brist på annan sysselsättning kan spendera tid med att kasta jord, mucka gräl och gaffatejpa tontar. I lärarkåren ingår bland annat den abnormt perversa Mr. Garrison, skolkuratorn Mr. Mackey och den smygkrökande rektorn Victoria.

Stark 's Pond

Stark 's Pond är en någorlunda normal liten sjö, som bland barnen i South Park tjänar som samlingsställe. Dit dras även vid vissa tillfällen de galna saker som ofta inträffar i South Park. Där fanns även de utrotningshotade runkosaurusarna.

Äventyrsuppslag

Spelledarpersoner

Här räknas några av de mer eller mindre underliga invånarna i South Park upp. Dock inte alla, beroende på att detta rollspel bara ska rymmas på två A4 blad. Förmodligen känner ni som har sett serien till några fler och för er som inte har sett den, så förvänar det mig varför ni i sådant fall ens är intresserade av att spela detta rollspelet. Känn er fria att lägga till egna idéer. Dessa kan också om man är allt för lat för att göra sin egna, göras om till karaktärer.

Visitors

Från yttre världsrymden kommer varelser i folkmun omnämnda som *Visitors* i sökan efter kunskap om jorden och dess invånare. De har gjort sig kända för sin tendens att låta människor vara delar av deras planer vilket har lett till att flera av dessa fått allehanda utomjordiska implantat inopererade i kroppen. De tycks dessutom hysa stor respekt för kor vars språk de till fulla behärskar... *Visitors* är sannerligen skrämmande och oberäkneliga typer!

"Moo moo, moo moooo!"

Kor

(Nästan) helt vanliga kor, vad trodde ni?
"Mooo! mooh mooh...?"

Mr. Garrison

Mr Herbert Garrison är lärare på South Park Elementary och är den största perversa galningen i hela staden. Från början undervisade Mr. Garrison tredje årskursen med hjälp av handdockan Mr. Hat (som för övrigt var homosexuell, våldsbegärlig och medlem av KKK) men blev sedan sparkad till följd av han välfyllda brottsregister samt att han begärde sex av en minderårig. Efter det uppfyllde han sin dröm om att bli romans- författare och skrev sin bok: "The Valley of Penises" (i vilken ordet "penis" förekom över sextusen gånger.) När boken sedan vann Gay- pulizern som den mest homosexuella boken sedan "Huckleberry Finn" fick Mr. Garrison (som ständigt förnekade att han var gay) ett nervöst sammanbrott och flydda upp till bergen, där han spenderade ett par månader. Där konfronterade han slutligen sin gay-sida och accepterade att han var homosexuell och återvände slutligen till South Park. Dock blev han förvägrad sitt gamla jobb beroende på sin sexualitet och började undervisa dagis. Efter att sedan fjärde klassläraren Ms. Chokesondik dog, fick han sedan erbjudandet att ta hennes jobb, vilket han ivrigt tog emot. Han undervisar numera med sin nya assistent Mr. Slave som han bland annat på en lektion körde upp en ökenrätta i dennes arsle.

"OK, children, settle down."

Leopold "Butters" Stotch

Denne ganska naive och oskyldige pojken blir oftast på många olika sätt lidande i South Parks vardag. Hans föräldrar är ytterst strikta och han blir oftast bestraffad för sådant som oftast kan ses som småsaker och blir även utsatt för olika skämt av Eric Cartman. Butters är likväl den före detta steppdansmästaren men lade av efter att han utav olyckshändelse dödade åtta personer i en steppdansolycka. Butters var även vald som den fjärde vännen i gruppen efter att Kenny dog, dock så sparkades han senare eftersom de tyckte att han då blivit för "lam". Detta ledde till att han skapade sitt "onda" alter ego Professor Chaos i ett försök att hämnas på världen, ingen av hans "ondskefulla" planer har dock fungerat hittills...

"Everyone knows it's Butters!"

Tweek Tweek

Tweek är en koffeinmissbrukare med en stor paranoia samt en uppmärksamhets längd på -5. Tweeks far Mr. Tweek är även ägaren till ett kafé som är känt för sin avskyvärda smak. Tweek har även ett problem med underbyx- gnomerna som han påstår stjal hans kalsonger på natten. Efter det att Butters blivit utkastad ur gruppen blev Tweek vald som den fjärde vännen men återvände sedan till sin bakgrunds roll efter att Kenny återvände.

"AGGGHHH! That's way too much pressure, man!"

Craig

Craig har en egenhet, han visar fingret till allt och alla. Detta har gjort honom till stamkund hos skolkuratorn Mr. Mackey. En gång blev han även inlurad i ett slagsmål mot Tweek, enbart för att folk skulle se vem som var störst problemmakare.

"Did you just flip me off?"

STOREBROR

Att vara med i Storebror är det självklara första steget mot kändisfester, en musikkarriär och att bli programledare för ett spelprogram med sändningstid på eftermiddagar. Tillsammans med andra deltagare kommer du att bo i ett hus fyllt av tv-kameror som bevakar allt du gör. Ditt mål är att vinna publikens gunst genom att synas och höras mest med galna upptåg och vilda utspel. Kommer du att bli den som är sist kvar i storebrorhuset?

Storebror

En person är spelledare och kallas Storebror (eller Adam, om han nu råkar heta det) och är så godtycklig och ondskefull han känner för. Storebror har total makt. Om han klarar av det utan att bli lynchad bör Storebror ta hand om spelgruppens snacks och dela ut dem åt gruppen med jämna mellanrum, gärna så att det inte räcker åt alla inne i Huset. Det gäller att göra allt för att simulera deltagarnas beroende av Storebrors välvilja när de är inne i Huset.

Storebror utgör dessutom publiken, eftersom det är Storebror som väljer vad publiken får se. Storebror kan bestämma hur populära olika personer ska vara, genom att välja hur mycket som ska visas på tv. Storebror nominerar dessutom minst två personer varje vecka som är med i utröstningen.

Förberedelser

Utse en stol, gärna den bekvämaste, där ingen sitter. Detta är bikten. Se till att Storebror kan slå dolda tärningsslag och skaffa fram 1T20 (eller någon annan tärning om man inte har en T20). Ordna så att alla har möjlighet att hålla reda på sin popularitet och spenderade publikpoäng. Detta gör man gärna med spelmarker, kulor eller något annat fysiskt, men det går också bra att skriva på papper.

Deltagare

Spelarnas rollpersoner kallas deltagare. Slå 1T10 (eller 1T20 delat med två) tre gånger och läs av respektive slag från vänster till höger för att få fram en deltagares egenskaper. Hitta på ett förnamn som personen sedan kallas.

T10	1	2	3
1	Militant	homosexuell	feminist
2	Pacifistisk	kvinnoföraktande	hemmafru
3	Falsk	medelålders	vegan
4	Kroppsfixerad	kaxig	bystblondin
5	Försoffad	gråtmild	snobb
6	Lättretad	präktig	bartender
7	Lättfotad	gift	student
8	Högljudd	insmickrande	mångsysslare
9	Hjälplös	egoistisk	nudist
10	Ointelligent	öppet kåt	casanova

Popularitet

När deltagarna kommer till Huset har de 0 i popularitet, men kan genast börja höja den. Storebror har fullständig makt att höja eller sänka folks popularitet som han vill, eftersom det ju ändå är han som väljer vad som ska visas i tv. Värdet man har i popularitet anger hur många publikpoäng man har att

spendera under varje vecka, och publikpoängen fylls upp till ens värde i popularitet i början av varje vecka. Om man får popularitet kan man genast använda de nya publikpoängen.

Spelordning

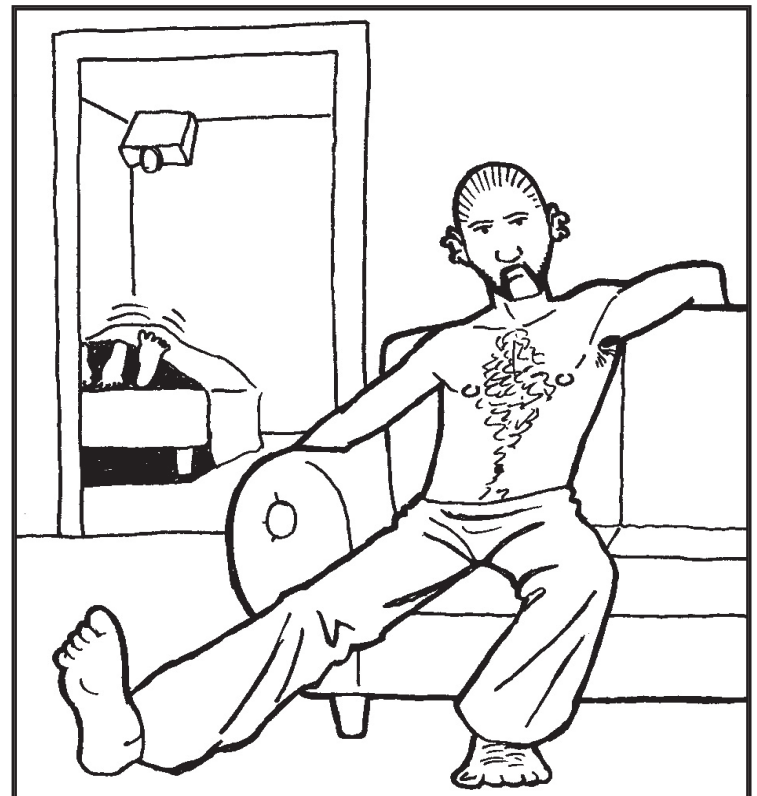
Spelet utspelas veckovis. Under en vecka kan man göra en eller flera av följande saker.

Förnedra sig

Om man (som spelare) förnedrar sig på eget initiativ höjs deltagarens popularitet ett antal steg Storebror bestämmer. Exempel på förnedring kan vara att sjunga en sång, dansa en dans, blotta sig, äta något äckligt, stoppa in huvudet under soffan eller något annat man inte jättegärna gör.

Ge förtroende

Man kan ge någon annan förtroende genom att berätta något utlämnande och ge den andre ett till tre förtroendepoäng. Man kan ge förtroende till hur många olika deltagare man vill och hur ofta man vill under en vecka. Den fulla summan av dessa kan användas antingen positivt eller negativt av de personer man gett förtroende till vid utröstningslaget. Man kan också ta bort förtroendet man har till någon, men detta kan bara göras efter veckans utröstningsslag.

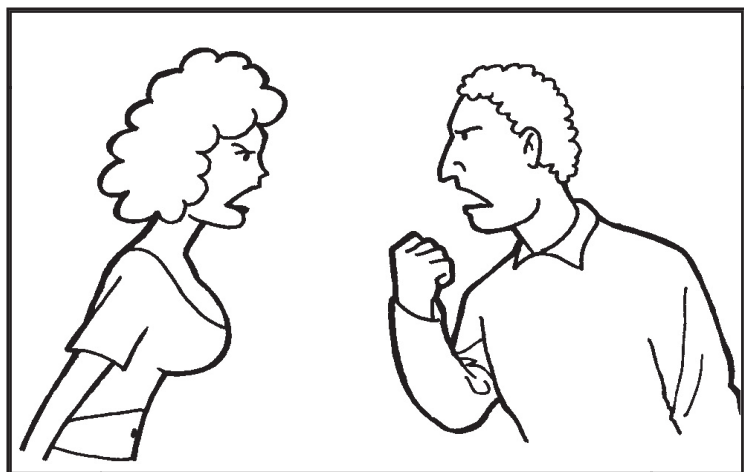


Använda bikten

I bikten får det plats en deltagare åt gången och Storebror belönar bikter med ökad popularitet om de är underhållande. Exempel på bikter är att man har suttit i fängelse, att man har doppat någons tandborste i toalettstolen eller att gråta efter sin partner utanför Huset.

Skapa en konflikt

Man kan dra igång en verbal konflikt med någon annan deltagare, och hålla på tills Storebror klipper. Båda får höja eller sänka antalet publikpoäng så många steg som Storebror anser, lämpligen 1 till 3 steg åt något håll. Båda kan höjas, eller en höjas och den andre sänkas eller kan båda sänkas beroende på om de lyckas roa Storebror.



Använda publikpoäng

Under en vecka kan man använda lika många publikpoäng som sin popularitet. Publikpoängen modifierar utröstningslaget i slutet av veckan positivt eller negativt. Man måste förklara hur poängen man lägger visar sig för publiken, och lägger sedan mellan 1 och 3 poäng beroende på hur extrem handlingen är.

Om man till exempel ger någon en negativ modifikation på -3 kan man beskriva hur han råkar berätta att han aldrig skulle ha sex i Huset, medan en modifikation på +3 skulle kunna vara att någon är berusad och urinerar på fel ställe. Huruvida det man gör verkligen är något negativt eller positivt behöver inte vara helt klarlagt, då storebrorpubliken har udda smak.

Man kan skapa hur många händelser man vill under en vecka, men bara lägga 1 till 3 publikpoäng per händelse och man kan inte upprepa exakt samma händelse som någon redan fått poäng för.

Uppdrag

Uppdrag är ofta veckolånga och belöningen kan antingen komma direkt eller efter veckans omröstning. Förslag på uppdrag är att utföra en fånig dans när Storebror spelar en viss musik, att sjunga en sång, att göra så många armhävningar som möjligt under en minut, att inte svära på en vecka, att inte använda ordet "poäng" eller använda deltagarnas namn, att inte peka på folk eller något liknande.

De som lyckas utföra sina uppdrag bör bli belönade, de andra får ingenting alls eller blir till och med bestraffade. Vissa uppdrag kan bara vinnas av en person, medan andra kan ha flera vinnare.

Det är bra att börja spelet med ett uppdrag, kanske att deltagarna ska lära känna varandra, så att de kommer igång.

Regler

Den första regeln är att man inte får diskutera nomineringar, den andra att man inte får kommunicera i skrift med folk i eller utanför Huset och den tredje att man inte får smita in och ut ur storebrorhuset.

Storebror kan när som helst sätta upp nya regler, men bör säga vad straffet för att bryta mot dem är. Bestraffningar kan vara att omedelbart få lämna Huset, att inte få äta snask eller att få sin popularitet sänkt.

Uppdelning i lag

För att öka rivaliteten kan Storebror vilja dela upp de tävlande i två lag. Det kan vara killar mot tjejer, rika mot fattiga eller enligt något annat kriterium. De två lagen bör behandlas olika genom att till exempel utföra tävlingsuppdrag mot varandra där vinnarna blir belönade, eller att den rika sidan får äta hur mycket snask de vill.

Belöningar

Belöningar är ofta 1 till 3 publikpoäng, men kan också vara att bli bjuden på snask, att få frikort från eventuella nomineringar eller något annat lämpligt.

Bestraffningar

Ofta innebär bestraffningen sänkt popularitet, men kan också vara att alla blir bjudna på snask utom den bestraffade eller något annat godtyckligt.

Nominering

Varje vecka ska minst två personer riskera att bli utröstade, men det kan vara flera stycken eller till och med alla. Hur de nomineras är helt upp till Storebror. Han kan välja vilka som ska nomineras, och antingen berätta det under veckan eller precis innan omröstningen. Andra alternativ är att låta en deltagare välja vilka som ska nomineras, låta de som redan blivit utröstade välja eller att ha nomineringar som straff.

Utröstning

I slutet av varje vecka är det live-sändning och en deltagare kommer att få lämna storebrorhuset.

Utröstningslagen (1T20) slås dolt av Storebror, som såklart kan fuska hur mycket han vill (vem vet om de där telefonsamtalen från tittarna verkligen blir räknade?). Storebror lägger till och drar ifrån antalet publikpoäng folk använt under veckan och kollar om folk vill lägga till eller dra bort förtroendepoäng. Den som får lägst blir utröstad och får vara publik och assistera Storebror under resten av spelet (Den utröstade kan få komma tillbaka igen, sånt har hänt, eller får komma in som en ny deltagare. Orättvist men roligt!). Den som är sist kvar i storebrorhuset har vunnit.

Om man är få spelare och spelet riskerar att ta slut för snabbt kan man antingen låta folk komma tillbaka som nya personer när de blivit utröstade eller att ändra så att det krävs två eller tre utröstningar för att verkligen behöva lämna Huset.

Spelet är inte meningen att vara rättvist, men det är meningen att det ska vara roligt. Så länge alla får chansen att spela ut riktigt dåliga människor en liten stund och utnyttja sina femton minuter av berömmelse så har spelet lyckats.

Tempora

*Tempora mutantur nos et mutamur in illis.
- Tiderna förändras, och vi med dem.*

I början av det tjugonde århundradet lyckades en excentrisk uppfinnare skapa en maskin som förflyttade honom bakåt i tiden. Dagen innan sin stora upptäckt lanserade han resultatet för en förvånad samling vetenskapsmän.

Företaget Spacetime trädde fram, pensionerade uppfinnaren på en söderhavso och tog över tidsmaskinen. De suddade därefter ut namnet på uppfinnaren från historien, och han är numera bara känd som "uppfinnaren". De började ta emot beställningar från människor som ville förändra sin nuvarande situation, och ta betalt för att skicka tidsagenter bakåt i tiden med hjälp av tidsmaskinen.

Många agenter tycker att det är märkligt att Spacetime tar betalt, dels för att den som betalar med största sannolikhet inte vet om det när förändringen är genomförd och dels för att Spacetime med sin kontroll över rumtiden knappast har några problem att få tag på pengar. Det är dock ingen idé för agenter att fundera över vad cheferna i Spacetimes ledning vill, utan bättre att lägga energin på att genomföra sina uppdrag.

Företaget arbetar dessutom på att hela tiden ta kontroll över olika historiska tidsåldrar för att till slut helt kunna styra Nutiden, men deras verksamhet är till tjugohundratalets början hemlig för allmänheten.

Spacetimes underjordiska högkvarter är skyddat mot förändringar och ingen har hittills lyckats utföra ingrepp som har fått högkvarteret eller tidsmaskinen att upphöra att existera, något som agenter vanligtvis anser vara mycket betryggande. Faktum är att agenterna inte kan nå högkvarteret i Dåtiden då det endast existerar frikopplat från, men parallellt med, Nutiden. Exakt var i Nutiden ingången till högkvarteret befinner sig kan variera beroende på ingrepp i Dåtiden.

Mellan sina uppdrag lever agenterna oansenliga liv, då det är svårt att engagera sig i en värld som hela tiden ändras. Vardagsklädseln är mörk kostym och solglasögon för att undvika att folk från deras liv innan frikopplandet ska känna igen dem och ställa besvärliga frågor.

Formning

Genom att forma rumtiden runt sig kan man färdas bakåt längs en tråd i rumtiden och anlända till en annan tid och plats. Nutiden är en tidpunkt som hela tiden rör sig framåt, och utgör en absolut gräns; ingen har ännu kunnat resa eller se längre framåt i tiden än Nutiden. Spelets Nutid antas vara någon gång under början av tjugohundratalet och röra sig framåt med tidens vanliga hastighet.

Människor med förmåga att forma tiden kallas formare. Man formar rumtiden antingen för att resa i tiden eller för att genom ett ingrepp i Dåtiden genomföra en förändring av Nutiden.

Formarna vet hur världen såg ut innan förändringen, men måste ta reda på hur den ser ut efteråt genom att studera tidningar och böcker eller genom att fråga människor. Vanliga människor (de oformliga, för att använda agenthumor) tror att världen alltid sett ut som den råkar göra just nu. Detta gör att formare undviker paradoxen att en resa tillbaka för att förhindra något från att hända tar bort anledningen att åka från första början.

För en formare rör sig alltid Nutiden framåt med samma hastighet; tillbringar han en vecka på 1700-talet för att sedan återvända till Nutiden, kommer han att återvända en vecka efter att han reste.

Samtliga formare upplever vid första tidsresan

en känsla som beskrivits som ett uppvaknande eller ett frikopplande. De är inte längre en del av det vanliga tidsflödet, och påverkas inte längre av ingrepp i Dåtiden.

Frikopplandet gör det mycket svårt att hålla reda på vilken version av Nutiden som är den nu gällande, eftersom den ögonblickligen kan förändras genom ett ingrepp från någon annan. För en formare som befinner sig i Dåtiden eller Nutiden när någon annan formare genomför ett ingrepp finns det en risk att världen omedelbart ändras runt formaren. Detta brukar vara ytterst förvirrande.

Faror vid tidsformning

Förutom fysiska och psykiska skador är de största farorna vid formning av rumtiden:

Paradoxer

Tidsformarna i Tempora skyddas till stor del från paradoxer genom att de klivit ur rumtidsströmmen och inte längre påverkas direkt av förändringar av Nutiden. Trots detta finns det alltid en risk att introducera paradoxer genom att t.ex. träffa ett tidigare jag eller råka förhindra att ens föräldrar träffas. Rumtidens reaktion är då att minska agentens förmåga att påverka Nutiden, i hopp om att åtminstone begränsa problemet. Vid tillräckligt stora eller många paradoxer ser rumtiden till att agenten aldrig existerat, och alla paradoxer han orsakat försvinner. Hans kollegor inom Spacetime kommer dock att minnas honom, eftersom de är mer tåliga mot rumtidens förändringar än vanliga människor.

Autodidakter och De Okända

Tyvär finns andra än Spacetime som kan forma tiden. Det har förmodligen alltid funnits människor som spontant kunnat resa i tiden, men antalet ökade explosionsartat då uppfinnarens första resa skickade en chockvåg över rumtiden. Dessa friformare behöver inga maskiner, utan reser med viljestyrka. De saknar en enhetlig organisation, men brukar sluta sig samman i mindre grupper med gemensamma mål. Autodidakterna bekämpar Spacetime på grund av företagets krav på monopol över Dåtiden. Spacetime, i sin tur, anser autodidakter vara farliga då de inte kan kontrolleras och försöker oskadliggöra dem.

Både agenter och autodidakter har dessutom upptäckt skuggliknande varelser vid viktiga händelser i tiden. Vilken deras funktion är, eller från vilken tid de kommer, är ännu inte känt.

Spelets gång

I Tempora har spelarna har varsin agent medan spelledaren sköter beskrivningar av världen, de personer rollpersonerna stöter på och paradoxer.

Flödet under ett spelmöte sammanfattas så här:

Scen 1. Chefen delar ut uppdraget

Agenternas chef kan vara glad, butter, aggressiv eller i någon annan sinnesstämning, men han är alltid stressad. Varje chef har hand om flera team, och svarar i sin tur uppåt i chefskedjan för att uppdrag delas ut och koordineras på rätt sätt. Chefens stressade arbetssituation gör att agenterna ofta bara får en kort beskrivning av vilken förändring av Nutiden som ska utföras,



Jonas Karlsson (jonas@daggar.se), 2005-02-22

men lämnas helt fria att bestämma hur och när ingreppet ska utföras. "När" betyder i det här fallet vilken tidpunkt i Dåtiden som ingreppet ska utföras, medan det alltid är underförstått att det ska gå så snabbt som möjligt enligt Nutiden.

Scen 2. Teamet förbereder avfärd

Ledaren för teamet bestämmer tillsammans med de övriga vilken rumtidpunkt de vill färdas till, och vem som ska räkna ut koordinaterna. Under tiden en agent räknar kan övriga hämta utrustning.

Teamet får själva rekvirera den utrustning de anser behöva hos Spacetimes Rekvireringscentral i högkvarteret. Agenterna har tillgång till i stort sett all utrustning de kan tänkas behöva, men bör tänka på att anpassa den efter tiden de ska till för att inte orsaka ofrivilliga ingrepp. Samtliga agenter får varsin hemapparat för att kunna återvända till Nutiden.

Scen 3. Väntan på avfärd

Då Spacetime bara har en tidsmaskin är det med största sannolikhet andra som använder tidsmaskinen precis när teamet behöver den. Spacetime kan än så länge bara skicka iväg ett team åt gången, eftersom det är lättare att koordinera sig inom ett team, och när ett team är borta måste övriga vänta.

Att sitta i väntrummet är en fascinerande upplevelse och spelledaren bör beskriva hur agenter i kräskjortor kommer ut från tidsmaskinen med värjor i magen, hur agenter i gamla uniformer står efter i tur, hur tekniker springer runt med verktyg och vetenskapsmän med papper och hur stressade chefer springer runt och hetsar sina team. Efter en lagom lång väntan lämnar teamet över sina koordinater till teknikerna som matar in dem i tidsmaskinen och skickar iväg teamet.

4. Ingrepp i Dåtiden

Om allt gått rätt materialiserar teamet förmodligen på en avskild plats i närheten av stället där de vill genomföra sitt ingrepp, men mycket kan gå fel. Om agenten som tog fram koordinaterna räknade fel kan teamet hamna i rätt tid men fel plats, kanske mitt på ett torg, eller till och med i fel tid. Antingen fortsätter man uppdraget därifrån, eller så trycker man på hemknappen och försöker igen.

Om allt istället gått bra kan teamet lyckas förändra Nutiden till det bättre bara genom att resa. Om det krävs fler ingrepp är det bara att sätta igång. Antingen löser man hela uppdraget under en och samma tidsresa, eller också trycker man på hemknappen och reser någon annanstans.

Hela teamet behöver inte åka till samma punkt i rumtiden, utan kan åka till olika. Om tre medlemmar av teamet befinner sig i 1930-talet kan en medlem befinna sig på 1880-talet och ordna så att saker blir lättare för de på 1930-talet. För de på 1930-talet kan föremål plötsligt försvinna och människor byta yrke, när medlemmen 1880 genomför ingrepp. Så fort en agent trycker på hemknappen återvänder han till Nutiden.

Vid ett tryck på hemknappen vill teamet förmodligen börja om på Scen 2 för att räkna ut nya koordinater och hämta ut ny utrustning. När de är klara med uppdraget går man till Scen 5.

Scen 5. Debriefing

När teamet når debriefingen möter de sin chef för sista gången angående det här uppdraget. Chefen kommer antingen vara nöjd med agenterna eller skälla ut dem, beroende på hur det har gått. Chefen bör förklara för agenterna hur Nutiden förändrats sen de var här senast, men med tanke på hur stressade cheferna är blir förklaringen förmodligen ofullständig. En rolig avslutning är att beskriva hur agenterna ger sig ut i den förändrade och förmodligen ganska besynnerliga Nutiden.

Rollpersonen

Varje spelare har en rollperson som är agent hos Spacetime. Rollpersonens tre egenskaper är Charm, Fysisk förmåga och Teknisk förmåga. De har ett värde mellan 1 och 6, och man fördelar från början 9 poäng mellan dem. Rollpersonen börjar spelet med 0 paradoxpoäng.

Något som är mycket viktigt att veta är att de tre egenskaperna betecknar rollpersonens förmåga att påverka Nutiden genom ingrepp. En rollperson kan vara hur charmig som helst utan ett högt värde i Charm, men med ett högt värde kan han i större utsträckning använda sin charm för att uppnå förändringar av Nutiden. Han har en större kunskap eller känsla när det gäller vilken inverkan egenskapen har på historien.

Charm

Charm används då man försöker ljuga, övertala, köpslå, förföra, hålla tal eller liknande. Har man hög Charm pratar man många språk som är användbara vid ingrepp i Dåtiden.

Fysisk förmåga

Fysisk förmåga används för att flytta tagna föremål, att springa, att stjåla saker samt till slagsmål och att använda skjutvapen.

Teknisk förmåga

Att använda fordon, avancerad utrustning och kunskap inom vetenskap. Används dessutom för att räkna ut koordinater till Spacetimes tidsmaskin.

Forma rumstid

Att forma rumstiden innebär antingen att resa i tiden eller att utföra uppdrag som består av ingrepp i Dåtiden för att förändra Nutiden.

Uppdrag

Som agent börjar varje spelmöte med att man blir tilldelad ett uppdrag av sin chef.

Ett uppdrag anger hur stor förändring man vill göra av Nutiden genom ett värde, som anger hur långt från ens idealvärld Nutiden befinner sig. Hur många poäng uppdraget består av påverkar hur snabbt man spelar klart och hur svårt det kommer att vara, så ett förslag är att börja med ett litet uppdrag på fem poäng per agent, och sedan höja till nästa gång om det var för lätt.

För att spelmekaniken ska fungera måste uppdraget formuleras på rätt sätt. Att ha ett uppdrag som går ut på att mörda någon historisk person är inte så lyckat, eftersom det inte finns något i reglerna som säger om man lyckas eller inte. Det enda reglerna säger är om man lyckas förändra Nutiden åt det håll man vill eller inte. Mordet bör alltså vara ett medel för att uppnå ett mål, inget mål i sig.

När man utför ingrepp summeras antalet förändringspoäng. Vid en lyckad förändring kommer man alltså lite närmare uppdragets värde, och Nutiden ser lite mer ut som man vill. Om man istället misslyckas med förändringen kommer sänks antalet förändringspoäng man samlat ihop, och världen motsvarar mindre den önskade. Man får då utföra fler ingrepp.

När man fått ihop lika många, eller fler, förändringspoäng som uppdragets värde är uppdraget slutfört och Nutiden ser ut som man vill. Om man har paradoxer kvar kan man spela vidare

Tabell 1: Tidsmultipeltabell

Århundrade	Multipel
1906-2005	1
1806-1905	2
1706-1805	3
1606-1705	4
1506-1605	5

och försöka lösa dem, eller behålla dem tills nästa uppdrag.

Tidsresor

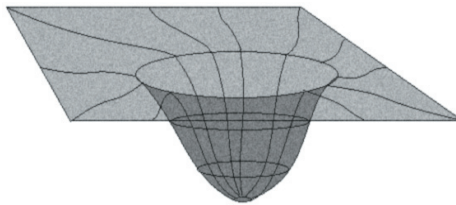
Agenter skickas bakåt genom tiden och rummet med en otymplig tidsmaskin som finns på Spacetimes högkvarter i Nutiden. Maskinen sköts av tekniker i labbrokar vars enda uppgift är att mata in rumtiddkoordinaterna agenterna ger dem, trycka på lite knappar och eventuellt reparera maskinen om den börjar gå sönder. Agenterna måste själva räkna ut vart och "närt" det är bäst att åka.

Agenterna använder sitt värde i Teknisk förmåga, drar bort Tidsmultipeln för århundradet de reser till, och slår sedan på Ingrepptabellen. Agenterna kan inte samarbeta, utan måste utse en som slår åt hela gruppen. Om de får dåliga koordinater kan de inte avstå från att resa, eftersom resans konsekvenser inte uppenbarar sig förrän de rest.

Förändringspoäng delas ut som vanligt och man kan alltså förändra Nutiden bara genom att resa till rätt ställe vid rätt tidpunkt. Orsakar man en paradox skickas teamet till en plats där de orsakar en paradox för den som räknade fel.

Varje agent får med sig en liten bärbar maskin han kan använda för att omedelbart återvända till Nutiden. Man kan inte resa mellan två punkter i Dåtiden direkt, utan måste alltid återvända till Nutiden innan man genomför sin andra resa.

Ex: Fyra agenter vill resa till år 1915 och prata med Einstein. Den av dem med bäst värde i Teknisk förmåga har 4 och drar av 1 enligt Tidsmultipeltabellen. Samtalet går dåligt och de vill från 1915 resa till 1875 och förhindra att Einsteins föräldrar träffas. Teamet återvänder först till Nutiden och agenten drar av 2 från sitt värde i Teknisk förmåga innan han slår igen.



Ingrepp

Ingrepp är handlingar utförda under Dåtiden som påverkar all tid mellan ingreppet och Nutiden och leder till en förändring av Nutiden. Det finns både frivilliga och ofrivilliga ingrepp. Ett frivilligt ingrepp är en handling utförd av en rollperson för att uppnå en förändring. Ett ofrivilligt ingrepp sker när SL tycker att rollpersonen gjort något i Dåtiden som kan tänkas leda till en förändring och man använder den egenskap SL anser vara lämplig.

Vid båda fallen av ingrepp slår lika många T6 som man har i egenskapen man vill använda minus Tidsmultipeln, och läser av den högsta tärningens resultat på Ingrepptabellen. Därefter multiplicerar man antalet FP med Tidsmultipeln.

Detta leder till att ingrepp långt bakåt i tiden blir mer slumpmässiga och att deras inverkan på Nutiden blir större. Det är alltid säkrare att resa kort och göra flera små ingrepp, men har man

Tabell 2: Ingrepptabell

T6	Resultat
1	Paradox, SL berättar
2	-2 FP, SL berättar
3	-1 FP, SL berättar
4	+0 FP, Spelaren berättar
5	+1 FP, Spelaren berättar
6	+2 FP, Spelaren berättar

bråttom kanske vill teamet kanske satsa allt på ett kort.

Ex: En agent vill utföra ett ingrepp med egenskapen Charm år 1815. Han har Charm 4 och drar av 2 för tidsmultipeln. Han slår 1, och 5, och får 1 FP gånger multipeln 2, alltså totalt 2 FP.

Det är alltid spelaren som beskriver vilken handling rollpersonen utför som utgör ingreppet, men vem som beskriver ingreppets fortplantning bestäms av Ingrepptabellen. Vid resultatet 1-3 beskriver SL hur ingreppet fortplantar sig genom Dåtiden och hur Nutiden förändras på ett för rollpersonerna oönskat sätt. Vid resultatet 4-6 är det istället spelaren som beskriver Förändringen. På detta sätt kan SL göra livet svårt för rollpersonerna och spelarna kan försöka ändra Nutiden tills den ser ut som rollpersonerna vill. Krångliga och komiska händelsekedjor som fortplantar sig fram till Nutiden uppmuntras.

FP kan användas antingen för att lösa upp paradoxer eller för att förändra Nutiden så att den mer liknar uppdraget, och man kan alltså göra ingrepp antingen för att reda ut paradoxer eller för att förändra Nutiden.

Paradoxer

Paradoxpoäng får man antingen frivilligt genom att skapa öppna loopar, ofrivilligt på grund av ett mycket misslyckat ingrepp eller genom att helt enkelt inte tänka sig för och SL tycker att man förtjänar en.

En paradox är en paradox, och alla paradoxer är potentiellt lika farliga oavsett i vilken tidsålder man orsakar dem. Paradoxer är dock alltid knutna till den som orsakade dem, och man kan inte ge någon annan en paradox. För att ta reda på hur mycket man drabbas personligen slår man 1T6. Detta är antalet paradoxpoäng som man skriver upp på rollformuläret tillsammans med vilken paradox som gav upphov till dem.

Dessutom drar man temporärt bort lika många poäng från sina egenskaper tills paradoxen är upplöst. Löser man upp någon av paradoxerna återfår man lika många egenskapspoäng den är värd paradoxpoäng. Löser man någon annans paradox återfår denne egenskapspoäng.

Om man sänker en egenskap till 0 kan den inte längre användas till ingrepp. Om samtliga egenskaper sänks till 0 upphör han att existera, och har heller aldrig gjort det. Alla paradoxer orsakade av personen försvinner från verkligheten.

Ex: Agenten råkar förhindra sina föräldrar att mötas och orsakar en paradox. Han slår 1T6 och får 4. Han sänker Charm med 3 steg och Fysik med 1.

Egenskapssänkningarna ska ses som verklighetens försök att göra sig av med den paradoxala personen genom att minska hans förmåga att påverka Nutiden..

Det är upp till spelgruppen vad man vill räkna som paradoxer och vad som inte ska vara det. En del vill kanske vara striktare för att uppmuntra större försiktighet medan en del är lite snällare för att agenterna ska våga göra ingrepp.

Några förslag på paradoxer att fundera över är:

Att höra en rolig historia och sedan resa tillbaka för att berätta den för personen man hörde den av.

Att förhindra sin egen födelse genom att t.ex. gifta sig med, eller döda, någon av sina föräldrar. Detta är alla formars stora skräck.

Att välja att låta ett framtida jag dyka upp med tips eller för att hjälpa till att slåss. Spelaren styr då båda sitt nuvarande och framtida jag. För att lösa upp paradoxen måste han sluta den öppna loopen genom att någon gång i framtiden forma sig till rätt tidpunkt.

Tärningarna protesterar, tärningarna har fått nog, tärningarna vill ha frihet, här på sitt egna bord - rollspelet med det kanske längsta namnet

Tärningarna gör uppror, nu skall vi elaka människor få sota för alla våra synder, alla former av misshandel av tärningar skall få ett slut. Tärningarna står inte längre ut med dessa förhållanden av ständig smärta och rädsla i sitt förhållande till sin ägare.

Nu skall det bli ändring, tärningsupprorert är nära förestående. Hinner mänskligheten vakna till innan det är försent, ett hotande tärningskrig är i farozonen...

Introduktion

Så har det då hänt, tärningarna har numera bildat en stark front mot mänsklighetens tortyr och misshandel av sin fränder. Tärningarna står inte ut med en sådan arbetsmiljö.

Vad behövs?

Så har det då hänt, tärningarna har numera bildat ett starkt motstånd mot sin situation. Till detta rollspel behövs ingenting annat än just dessa regler, inte ens ett papper eller en penna.

Det behövs minst tre personer, och det kan vara i princip hur många deltagare som helst, även om det kan bli väldigt jobbigt att hålla ordning för spelledaren om det är fler än åtta till tio deltagare.

Innan spelet börjar

Utse en person som spelledare (om ni inte redan gjort det). Denna person kommer att leda spelet. Övriga spelare delar spelledaren in i två grupper.

Den första gruppen kommer att fungera som tärningarnas ombud. Den andra gruppen kommer att företräda rollspelarna. Är det udda antal spelare, är den större gruppen de som företräder tärningarna. Det behöver inte vara lika många på samma sida.

Alternativ till gruppindelningen

Är det färre än fem deltagare (exklusive spelledaren) kan ni stryka grupp två och låta alla

spelarna företräda tärningarna. Då sköter spelledaren rollspelarsidan.

Spelets syfte

Syftet med spelet är att rollspela en förmedling mellan två sidor, i en arbetskonflikt.

På ena sidan står arbetstagarna, det vill säga tärningarna som inte är nöjda alls med arbetsvillkoren.

Andra sidan som spelas av grupp två eller spelledaren företräder arbetsgivarna, vilka således är rollspelarna.

Spelets gång

Spelledaren leder förhandlingarna och lyssnar till argument och så vidare. Om spelledaren ej företräder någon sida kan denne avgöra hur förhandlingarna går med opartiska ögon.

Har spelledaren svårt med bedömningen eller själv är inblandad finns det ett alternativ till att bedöma hur de bägge sidorna ligger till.

Spelledaren säger att han tänker på ett tal mellan ett och tjugo. Är inte spelledaren företrädare får någon sida säga någon hur de bägge sidorna ett tal mellan dessa. Den som kommer närmast har lyckats bäst just då och har fått igenom något eller några av sina krav. Detta fungerar lite annorlunda om spelledaren själv är inblandad. Då säger en i gruppen ett tal och hamnar detta inom fyra poäng från talet, säger spelledaren till exempel tio, så är värdet mellan sex och fjorton framgång för tärningarna, annars tvärtom. I detta fall får dock inte spelledaren välja något av värdena ett, två, nitton eller tjugo.

Spelets mål

Målet med spelet är att få fram så bra villkor för tärningarna som möjligt, alternativt för rollspelarna. Rollspelet slutförs när ett tänkt avtal är klart att skrivas under.

ZONKPOP LIGHT

a new, refreshing taste!

Zonkpop Light är inget rollspel. Det är pulsen inom oss alla. Det är vår nya moral. Vårt nya kollektivmedvetande. Du spelar inte ett rollspel. Zonkpop Light är på riktigt. Allt som händer när du och dina vänner spelar Zonkpop Light är baserat på verkliga händelser. Välkommen till framtiden.

Producerat av 99,9% naturvänliga produkter

Året är 2031, men frånvaron av laserpistoler, svävande bilar och robotar är anmärkningsvärd. Gatorna i Stockholm, eller Dallas, eller Belgrad, ser ganska precis ut som de gjorde i början av millenniet. Några fler sprickor, lite mer skräp.

Men saker *har* förändrats. Människorna är annorlunda. De styrs av andra lagar. De styrs av *zonkpoppen*.

Revolution begins now

Zonkpop.

Dess revolution formade om världen då den aktualiserades runt år 2015. Den unge elektromusikaliske kompositören ”Cameron” hade länge haft en stor lyssnarkrets på internet, och kom att utveckla sin musik till det vi idag kallar *zonkpop*.

Idag är han nationalhjärte i Ukraina.

Historien om hur världen kom att förändras varierar med vem som berättar den. Vissa anser att det fanns en viss tomhet i den mänskliga existensen, en trött osäkerhet på verkligheten som bara kunde mättas med en drog till och med tyngre än den mediala påverkan som så omdebatterad kontrollerade den mänskliga arten likt drönare. Den dramatiska musiken i Hollywood-filmerna var vår nya religion, och filmstjärnorna våra gudar. Den dramaturgiska kurvan - våra dogmer.

Andra har en mindre existentiell syn på skeendet. Likt muzak på ett köpcentrum hade *zonkpoppen* en självklar

rätt att påverka vårt omdöme. Den vanliga människans första möten med *zonkpoppen* kan beskrivas som en medeltidsbondes första besök i en kristen katedral. Under sådana omständigheter är det kanske inte särskilt svårt att acceptera en ny gud.

Zonkpop för nybörjare

Kaos. Det är ordet som bäst förklarar världsläget för någon som har levt under en sten de senaste trettio åren.

En ny drog har anlänt till gatorna, och dess namn är *zonkpop*. Vare sig om du är någon som skapar *zonkpop*, eller om du bara konsumerar den, är den i allra högsta grad påtaglig tjugofyra timmar om ditt dygn.

Zonkpop är musiken som kan påverka människor mentalt, framkalla sinnesstämningar, skapa suggestioner, ge kommandon och kontrollera.

Musiken som kan kontrollera dig. Musiken som, oavsett vem du är, har makten över dig. Den ultimata kicken, och det ultimata maktmedlet.

Så medan unga *zonkduellanter* kämpar om prestige,

REGLER

storföretagen matar den lilla människan med musik för att hon skall köpa deras varor, och konstnärer skapar sina musikaliska konstverk stryker mystiska *zonkies* runt i slummen, förvridna av att ha blivit utsatta av för mycket zonk. Det reaktionära *Domworks Inc.* anfaller *zonkpoppen* vid varje tänkbart tillfälle och ökar ständigt sin maktposition i samhället. Uppror är i luften då revolutionära grupper skapas för att största stadsmakten och införa en slags *zonkstat*, som den i Ukraina.

Subkulturer

Alla har *sitt* sätt att uttrycka sig på, och alla har sina *egna* behov som de söker stimulera genom *zonkpoppens* inflytande. Därför har det uppkommit *subkulturer*. Varje subkultur är unik och representerar ett eget beteende som musiken injarar i lyssnaren. Några exempel nämns nedan, men i själva verket finns det tusentals olika *stilar* och *subkulturer*. Variationen inom varje stil är dessutom mycket stor.

Flamepop: Själva musiken låter ofta slarvigt spelad, omelodisk och tung. De sadistiska *flamepopparna* söker ge uttryck för sin leda och ångest genom denna aggressiva musik. Den injarar i lyssnaren ett aggressivt beteende som ofta ger uttrycket att lyssnaren betar sig våldsamt eller hotfullt. I små *kabaler* samlas *flamepopparna* och lyssnar på musiken, och slåss.

Donkeypoper: En motreaktion på de kommersiella krafterna bakom *zonkpoppen*. En sann *donkeypoppare* blandar aldrig in reklambudskap i sin musik.

Ztonkpop: *Zonkpoppens* euforia. Framkallar hos lyssnaren ett pilskt beteende. Används ofta av prostituerade och på nattklubbar.

Som tidigare nämnt finns det i stort sett en subkultur för varje behov att fylla, och en stil för varje enskild konstnär.

För att spela *Zonkpop Light* behöver du minst en sexsidig tärning (en så kallad T6), även om flera att rekommendera.

Rollpersonen

Varje deltagande spelare utvecklar en *rollperson*. Denna rollperson är med största sannolikhet en *zonkpopper*, någon som skapar och spelar *zonkpop*. Rollpersonen utvecklar man genom att ge honom eller henne följande egenskaper:

Tre *saker som rollpersonen är bra på* (till exempel förföra äldre damer, spela baseball, tala franska). Dessa saker skall helst inte vara *zonkpop*-relaterade.

En *drivkraft* som motiverar rollpersonen i allt hon gör (t.ex *hämnd*, eller mer specifikt *hämnd på DJ Carnivore som förvandlade min bror till en människoätande zonkie*)

Antingen en *hemlighet* som rollpersonen ogärna delar med sig av (som till exempel att man dödade en människa under ett *flamepop-rus*), en *fobi* (t.ex *senskräck*) eller något annat snaskigt som spelledaren kan ta vara på.

Slutligen skall rollpersonen ha en *stil*. Rollpersonens *stil* är en beteckning av rollpersonens identitet som *zonkeypoper* och är en sekvens av sex känslor eller budskap som kan rymmas i en *zonkpop*låt. Typiska känslor skulle kunna vara *kåthet* eller *svaghet*, och en typisk *stil* skulle kunna se ut såhär *kåthet-svaghet-hat-hämndlystenhet-venod-självsäkerhet*. Varje känsla i en *stil* motsvarar en siffra på tärningen (alltså 1-2-3-4-5-6).

De känslor som finns i rollpersonens *stil* är de knappar hon har i sin arsenal. Med hjälp av dessa kan hon bygga låtar. En låt är en sekvens av upp till tio nummer från 1 till 6. Om vi återknyter till stilexemplet ovan skulle en låt med sekvensen 6-3-6-1-1 åberopa känslorna *självsäkerhet-hat-självsäkerhet-kåthet-kåthet*, vilket innebär att låten gör lyssnaren framförallt självsäker och kåt, men även något hatisk. En rollperson får förbereda hur många låtar hon vill.

Spelregler

För att lyckas med en handling i *Zonkpop Lite* måste rollpersonen slå 5-6 på en T6. Om omständigheterna är *goda* för handlingen (lätt handling, eller rollpersonen har särskilt goda förutsättningar att lyckas), skall hon slå 4-6. Är omständigheterna dåliga, måste hon slå 6. Förmågor och fobier kan spela in, till exempel. Likaså att handla i enighet med sin drivkraft. Om slaget lyckas kan spelaren välja att slå om hur många gånger som helst, tills hon misslyckas. Ett misslyckat slag innebär alltid att handlingen misslyckas. För varje lyckat slag ökar *resultatet* med en poäng. I jämförelser (som till exempel i strid) mellan rollpersoner jämförs ofta resultatet av kombatanternas slag.

När en låt spelas live måste rollpersonen slå hela sekvensen av siffror i rak. Lyckas hela sekvensen, lyckas låten. Naturligtvis kan man bara spela in låten på band också (om man lyckas spela låten vid inspelningen av bandet). Sedan finns möjligheten att lära in låten. Detta tar antalet siffror i låtsekvensen dagar (plus antalet siffror gånger två dagar för att lära sig *bra*). Då räknas det som en vanlig handling (kan man låten *bra* är det en 4-6-handling).

Uppspelning av en låt medför också ett *resultat*, liksom en vanlig handling. Detta resultat är en sekvens av känslor och värden. Om låten som spelades bestod av sekvensen *ensamhet-yrsel-yrsel* så är *resultatet* av låten *1 x ensamhet, 2 x yrsel*. Vissa känslor är uppenbara motsatser. Till exempel *kärlek* och *hat*. Om en låt spelas som influerar lyssnarna med *2 x kärlek*, neutraliseras den av en låt som har resultatet *2 x hat* ($2 - 2 = 0$). Hade det varit *3 x hat* istället hade det slutat med att lyssnarna hade drabbats av resultatet *1 x hat* ($2 - 3 = -1$). På så vis kan man skapa *antilåtar* för att förhindra andra låtar från att ha någon verkan.

För att inte påverkas av de känslor som låtens resultat medförde måste man lyckas med ett *viljeslag* (3-6) för *varje känsla man vill motstå*. Alltså, om resultatet är *2 x hat, 3 x yrsel* måste man lyckas med totalt fem viljeslag för att motstå låtens alla effekter (det räcker dock med två viljeslag för att motstå att bli hatisk, till exempel). Desto högre kvantitet på känslorresultaten, desto starkare påverkas lyssnaren. *1 x hat* är en lätt irritation, medan *3 x hat* är ett ursinnesanfall.

FORMULAR

Info om rollpersonen (namn, klubb...)

Egenskaper (förmågor, fobier, övrigt...)

Stil

Låtar

Inövade:

Inspelade:

FORMULAR

Info om rollpersonen (namn, klubb...)

Egenskaper (förmågor, fobier, övrigt...)

Stil

Låtar

Inövade:

Inspelade:

FORMULAR

Info om rollpersonen (namn, klubb...)

Egenskaper (förmågor, fobier, övrigt...)

Stil

Låtar

Inövade:

Inspelade:

FORMULAR

Info om rollpersonen (namn, klubb...)

Egenskaper (förmågor, fobier, övrigt...)

Stil

Låtar

Inövade:

Inspelade: