


ALEA 2.0



Spelet utan gränser

Konstruktör

Andreas Kasp

Licens

Detta rollspel är släppt under en så kallad betalicens. Det betyder att du har rätt fritt använda dig av det samt att distribuera vidare dokumentet så länge det är i fullständig form. Dock har du skyldighet att skicka in alla förändringar du vill göra på rollspelet och alla fel du hittar till alea@petanet.se.

Vad är Alea?	4	Köra fordon	15
Spelledarens uppgift	4	Rida	15
Spelarens uppgift	4	Signalspråk	15
Reglerna	4	Undvika	16
Tärningar	4	Stridsförmåga (STR)	16
Totalvärde (Tv)	4	Närstrid	16
Svårighetsgrad (Sg)	4	Kastvapen	16
Att utföra något	5	Projektivvapen	16
Mål och metod	5	Skjutvapen	16
Effekt	5	Tunga vapen	16
Att komma igång	5	Sinnen (SIN)	16
Rollspelstips	6	Gömma	16
Olika sorters miljöer	6	Jakt	17
Reglernas roll	6	Spela Instrument	17
Tjafsas inte om reglerna	7	Orienteringsförmåga	17
Att skriva ett scenario	7	Uppmärksamhet	18
Olika typer av scenarier	7	Personlighet (PER)	18
Kampanjer	8	Kontakter	18
Börja med slutet	8	Sjunga	18
Sedan början	8	Utseende	18
Sidospår	8	Vältalighet	18
Delhöjdpunkter	8	Logik (LOG)	19
Generations kampanjer	8	Matematik	19
Rollpersonen	9	Datakunskap	19
Egenskaper och Förmågor	9	Elektronik	20
Värde och modifikation	9	Problemlösning	20
Totalvärde	9	Spel	20
Att använda en förmåga	9	Kunskap (KUN)	20
Fördjupningar	10	Administration	20
Specialfördjupningar	10	Historia	20
Aktivt motstånd	10	Juridik	20
Att hjälpas åt	10	Medicin	20
Effekt	10	Segla	21
Automatisk framgång	11	Språk	21
Att göra något med	11	Värdesätta	21
fel hand	11	Överlevnad	21
Att höga Sg eller sänka Tv	11	Själ	21
Höja ett värde	11	Vilja	21
Erfarenhet	12	Nerver	21
Livserfarenhet	12	Skräckslå	22
Kroppsbyggnad (KRO)	12	Att skapa nya förmågor och	
Fysik	12	fördjupningar	22
Förflyttning	12	Hur man skapar en	
Hoppa	13	rollperson	22
Klättra	13	Skapa en rollperson	
Simma	13	utan poäng	22
Styrka	13	Skapa en rollperson	
Motorik (MOT)	14	med poäng	23
Akrobatik	14	Startkapital	23
Händighet	14	Utnyttja rollpersonernas	
Fingerfärdighet	14	svaga sidor	23

Fördelar och nackdelar	24	Enkelskott	48
Fördelar	24	Automatvapen	48
Talanger	25	Nedhållande eld	49
Nackdelar	26	Hagelgevär	49
Att blåsa liv i siffrorna	28	Granater	49
Bakgrund	28	Att undvika flera skott	49
Personlighet	28	Var träffar du?	50
Yrkespaket	29	I vilken ordning sker	
Moderna yrkespaket	29	saker och ting	50
Advokat	29	Skada	50
Akademiker	30	Effekter av skador	51
Journalist	31	Att få stryk	51
Polis	32	Hälsoslag och hälsolivåer	51
Privatdeckare	33	Ur balans	51
Småbrottsling	34	Utslagen	52
Soldat	35	Dödligt sår	52
Historiska yrkespaket	36	Skador av andra orsaker	52
Bard	36	Läkning av skador	53
Handelsman	37	Återhämtning av Stryk.	53
Jägare	38	återhämtning av	
Sjöman	39	hälsolivåer	53
Soldat/Krigare	40	Skador på vapen och sköldar	53
Tjuv	41	Att snabba upp en strid	54
Exempel på hur man		Att rollspela en strid	54
skapar en rollperson.	42	Bestiarie	55
Björn Ulfsson	42	Att snabbt skapa en SLP	55
Strid	43	Kostnad för varelser	55
Hur man går till väga i en		Vanliga varelser	55
stridsrunda.	43	Björn	55
Vilka handlingar kan		Haj	56
man göra?	43	Hund/Varg	56
Närstrid	43	Häst	56
Inleda en närstrid	43	Lejon/Tiger	56
Slå träffslag	43	Människor	57
Anfalla	43	Fantastiska varelser	57
Utmattning	45	Alv	57
Fälla någon	45	Drake	58
Låsa någon	45	Dvärg	58
Fly	45	Kentaur	59
Andra handlingar	45	Troll	59
Beräkna effekt	45	Skrämmande varelser	60
Strid mot flera		Vampyr	60
motståndare	46	Varulv	61
Alternativa förmågor	46	Zombie	61
Stormning	46	Utrustning och pengar	62
Anfall i ryggen	46	Fantasy och dåtid	62
Sköldbonus	46	Nutid och framtid	67
Avståndsstrid	47	Specialutrustning	67
Fullständigt i skydd	47	Register	69
Sköldbonus	48		
Förflytta sig	48		

Vad är Alea?

ALEA är ett rollspel, ett rollspel kan beskrivas som en blandning mellan teater och ett spel. Teaterdelen består i att man gestaltar en annan person, ofta i en annan värld. Speldelen består i ALEA av de regler som man använder för att simulera världen som personen rör sig i. Att spela ett rollspel påminner lite om att vara med i en film där man själv är huvudpersonen. Precis som när man gör en film där alla har vissa uppgifter att utföra för att filmen ska bli klar så har även de som spelar ett rollspel olika uppgifter. Den viktigaste uppgiften i ALEA är SPELLEDAREN (förkortas SL), spelledaren är ALEAS regissör, det är han som bestämmer hur världen reagerar på skådespelarnas handlingar. Till sin hjälp har spelledaren dels reglerna som beskriver grundmekanismerna i världen, dels har spelledaren sitt manus, ofta kallat äventyr eller scenario som beskriver vad skådespelarna förväntas göra.

Övriga viktiga personerna i ALEA är skådespelarna. I ALEA finns det två sorters skådespelare, huvudrollsinnehavare och statister. Huvudrollsinnehavarna styrs av de andra som är med och spelar spelet och kallas ofta för ROLLPERSONER. Innan man kan börja spela bör varje spelare skapa en egen rollperson som sedan kommer att vara deras alter ego i spelet. Statisterna styrs däremot av spelledaren och kallas därför ofta för spelledarpersoner (förkortas SLP).

Spelledarens uppgift

SPELLEDAREN är den person som har den största uppgiften i spelet. Det är spelledaren som har till uppgift att beskriva världen som spelarna rör sig i, spela alla statister och ytterst vara den som bestämmer i regelfrågor och behöver därför känna till reglerna väl.

Spelarens uppgift

Spelarens uppgift består i att försöka spela en annan person. Detta görs oftast till

större delen i fantasin och man berättar sedan vad man gör till spelledaren.

Reglerna

Reglerna står för grundmekanismen i världen. Det är reglerna som avgör om en rollperson eller spelledarperson lyckas med det de försöker eller inte. Dock får man vara försiktig med att låta reglerna styra allt. Reglerna finns där som ett stöd för att avgöra svåra situationer och som ett spänningsmoment när det är lämpligt att låta slumpen avgöra, som i till exempel i strid. Oftast räcker det dock att låta spelledarens sunda förnuft avgöra och om en spelledare tycker att vissa regler inte passar in är det helt fritt för SL att ta bort eller ändra i reglerna bara spelarna informeras om det innan de nya reglerna används.

Tärningar

För att få in ett slumpmoment i reglerna använder man tärningar. Enda tärningen som används i ALEA är en vanlig sexsidig tärning. Om reglerna anger att man ska slå en sexsidig tärning anges det oftast som 1T. Där ettan innan T betyder att man ska slå en tärning. Om det står 3T betyder de att man ska slå tre sexsidiga tärningar.

Totalvärde (Tv)

TOTALVÄRDE, förkortas TV, är en siffra på hur bra ens rollperson är på en förmåga, till exempel att slåss eller att rida. Totalvärdet är normalt mellan minus fyra och plus fyra och desto högre TV är desto bättre är man på förmågan.

Svårighetsgrad (Sg)

Så fort man ska lyckas med något i ALEA måste man klara av en viss SVÅRIGHETSGRAD, förkortas SG. En SVÅRIGHETSGRAD klaras om man slår högre eller lika med SVÅRIGHETSGRADEN plus värdet på en tärning med sin TV plus värdet på en tärning.

Advokat.....	29	Hjälpas åt.....	10	Skapa en rollperson utan poäng.....	22
Akademiker.....	30	Hund.....	56	Skräckslå.....	21
Aktivt motstånd.....	10	Hälsonivåer.....	51, 53	Skydd.....	47
Alv.....	57	Hälsoslag.....	51	Sköldar.....	64
Anfall i ryggen.....	46	Häst.....	56	Sköldbonus.....	46, 48
Anfalla.....	43	Journalist.....	31	Småbrottsling.....	34
Automatisk framgång.....	11	Jägare.....	38	Soldat.....	35, 40
Automatvapen.....	48	Kentaur.....	59	Specialfördjupningar	10
Avståndsstrid.....	47	Krigare.....	40	Specialutrustning.....	66
Avståndsvapen.....	65	Kroppbyggnad.....	12	Startkapital.....	23
Avväpning.....	44	Kunskap.....	20	Stormning.....	46
Bakgrund.....	27	Kvävning.....	52	Strid.....	43
Bard.....	36	Lejon.....	56	Stridsförmåga.....	15
Björn.....	55	Logik.....	19	STRYK.....	51, 53
Bärförmåga.....	13	Läkning.....	53	Styrka.....	13
Drake.....	58	Lätt skadad.....	52	Svårighetsgrad.....	4
Dvärg.....	58	Mat och dryck.....	62	Svårighetsgrader.....	9
Dödligt sår.....	52	Modifikation.....	9	Talanger.....	25
Effekt.....	5, 10, 45	Motorik.....	14	Tiger.....	56
Egenskaper.....	9	Människor.....	57	Tjuv.....	41
Eld.....	52	Nackdelar.....	25	Totalvärde.....	4, 9
Enkelskott.....	48	Nedhållande eld.....	49	Troll.....	59
Erfarenhet.....	11	Närstrid.....	43	Träffslag.....	43
Fall.....	52	Närstridsvapen.....	64	Ur balans.....	51
Flera motståndare.....	46	Omslag.....	44	Utmattning.....	45, 52
Fly.....	45	Pengar.....	62	Utrustning.....	62
Fysik.....	12	Personlighet.....	18	Utslagen.....	52
Fördelar.....	24	Polis.....	32	Vampyr.....	60
Fördjupningar.....	10	Privatdeckare.....	33	Vapen.....	66
Förflyttning.....	12	Rustningar.....	63	Varg.....	56
Förmågor.....	9	Sinnen.....	16	Varulv.....	61
Gifter.....	52	Själ.....	21	Värde.....	9
Granater.....	49	Sjöman.....	39	Vårdshuspriser.....	62
Hagelgevär.....	49	Skada.....	50	Yrkespaket.....	29
Haj.....	56	Skapa en rollperson med poäng.....	22	Zombie.....	61
Handelsman.....	37				

Register

Specialutrustning

Säkerhetsprogram: Ett säkerhetsprogram är ett dataprogram som förhindrar att folk tar sig in i datasystem som de inte har tillträde till. Kostnaden beror på hur svårt det är att knäcka.

Kostnad: gratis (SG 0), 5 000 kr (SG 2), 50 000 kr (SG 4), 500 000 kr (SG 6), osv.

Crackerprogram: Ett Crackerprogram är ett program som hjälper till när man försöker bryta sig in i ett datasystem. Kostnaden beror på hur stor modifikation programmet ger till förmågan Datakunskap när man försöker knäcka ett system.

Kostnad: 10 000 kr (+1), 100 000 kr (+2), 1 000 000 kr (+3), osv.

Avlyssningsutrustning: Inklusivt en mikrofon och en mottagare.

Kostnad: 10 000 kr + 3000 kr per extra mikrofon.

Vikt: Mottagare 1kg, mikrofon 0.

Kikarsikte: Ett vapen utrustat med kikarsikte får halvera alla avstånd innan man avgör om det är kort, medel eller långt.

Kostnad: 1000 kr

Vikt: Mottagare 0,5 kg.

Lasersikte: Ett vapen som är utrustat med lasersikte får +1 MOD på Tv.

Kostnad: 3000 kr

Vikt: 0,5kg.

Keramisk pistol: Pistol som är tillverkad av keramiska material och plaster och därför inte ger utslag på metalldetektorer.

Kostnad: 10 000 kr

Vikt: 0,5kg.

Nattglasögon: Men hjälp av ett par nattglasögon ser man obehindrat i svagt

ljus. Dock kan man lätt bli bländad av starkt ljus

Kostnad: 2000 kr

Vikt: 0,5kg.

Spårsändare och mottagare:

En sändare och en mottagare där man kan få exakt position för sändaren på någon meter när. Har en räckvidd på ca en mil.

Kostnad: 5000 kr

Vikt: 0,5kg.

Att utföra något

När en spelare vill göra något säger han bara rakt ut vad han tänker göra. Vid de flesta tillfällen lyckas spelaren automatisk med vad han försöker göra. Fast vid de tillfällen spelaren försöker göra något svårt, eller något där det är viktigt att han lyckas kan man slå ett slag för en lämplig FÖRMÅGA eller EGENSKAP. För att avgöra om man lyckas bestämmer spelledaren först vilken FÖRMÅGA som är lämplig för att utföra handlingen, i vissa fall kan det vara lämpligare med en EGENSKAP, samt bestämmer hur svår handlingen är det vill säga SG. Spelaren slår sedan en vanlig sexsidig tärning och lägger till FÖRMÅGANS Tv, spelledaren slår också en tärning och lägger till SG. Om spelaren får lika högt eller högre på sin Tv+1T än SG+1T så har han lyckats med vad han försökte göra.

Mål och metod

När man beskriver vad vill göra är det alltid bra att beskriva både vilket mål man har med det man vill göra och vilken metod man använder. Ett exempel på ett mål är

Jag vill komma förbi dörren som leder in till huset.

Berättar man bara sitt mål för spelledaren så har han svårt att avgöra vad spelaren ska slå för. För att ta sig igenom dörren kan man använda sig av sin styrka för att slå sig igenom, sin fingerfärdighet för att dyrka upp dörren eller kanske sin vältalighet för att bluffa sig förbi. Om man däremot bara säger sin metod.

Jag dyrkar upp dörren till huset.

Så kan spelledaren få problem med att beskriva vad som händer om man misslyckas eller lyckas med sitt slag. Om man däremot beskriver både sitt mål och sin metod när man ska göra något underlättar det spelet och för historien vidare framåt.

Effekt

Ibland när man slår för FÖRMÅGOR, EGENSKAPER eller andra slag kan det vara intressant att veta hur väl man lyckas. EFFEKTEN är ett mått på detta. EFFEKTEN

är lätt att beräkna, dra bara av SG+1T som krävdes för att lyckas från det Tv+1T som man själv slog. Resultatet är EFFEKTEN och desto högre den är desto bättre har man lyckats.

Att komma igång

Nu när du har läst grunderna för vad ALEA handlar om och hur reglerna fungerar är det dags att komma igång. För att sätta igång behövs följande saker: Spelledaren bör ha läst igenom reglerna några gånger och bekantat sig med dem. Spelledaren bör även ha ett scenario att spela. Spelarna, gärna minst två, bör om de inte har spelat rollspel tidigare läst igenom den här introduktionen och fått en snabb genomgång av reglerna. De bör även ha skapat var sin ROLLPERSON tillsammans med spelledaren.

Rollspelstips

I detta avsnitt presenteras en del tips för att skriva egna scenarier och skapa nya världar samt hur man får ut det bästa ur reglerna.

Olika sorters miljöer

Miljön som ett rollspel utspelas i begränsas enbart av fantasin. Nedan följer några förslag på olikas miljöer man kan rollspela i.

Fantasy: Fantasy är antagligen den vanligaste miljön för rollspel. Fantasy är en oerhört bred term och kan inbegripa allt ifrån den klassiska fantasyn i medeltidsmiljö med alver, drakar och dvärgar till fantasy i modern tid såsom Harry Potter.

Historiska miljöer: Vår egen historia har oändliga möjligheter till spännande och intressanta miljöer. Särskilt roligt kan det vara att spela i historiska miljöer om man låter spelarna påverka historien och på så sätt även framtiden.

Alternativ historia: En blandning mellan fantasy och historia är den alternativa historien där viktiga händelser i historien har slutat på ett helt annat sätt och utifrån det bygga om vår egen värld. Exempel kan vara att det amerikanska inbördeskriget slutade i ett delat USA eller att Rom aldrig föll och istället enade hela Europa som nu ligger i ett kallt krig med Kina eller att kineserna fortsatte sin resa runt Afrika och nådde Europa redan på trettonhundratalet.

Nutid: Vår egen nutid rymmer även den outtömliga möjligheter för rollspel. Mest lämpade är antagligen olika deckare, konspirations samt action kampanjer. Fördelen med att rollspela i vår egen nutid

är att det ofta är ganska lätt att beskriva världen och miljön.

Skräck: Skräck kan ofta vara det som ger störst upplevelse inom rollspel om man lyckas skapa den rätta stämningen. Skräckäventyr utspelas oftast i vår egen nutid eller runt sekelskiftet mellan arton och nittonhundratalet. De flesta miljöer passar dock bra för skräckäventyr.

Science Fiction: Science Fiction är ett oerhört brett område. Det kan vara allt ifrån nutid där det visar sig finnas mer avancerad teknik än vad man anade till gigantiska rymdstrider mellan kämpande rymdimperier som i Star Wars.

Cyberpunk: Cyberpunk är en underavdelning till Science Fiction där handlingen är förlagd till en nära framtid där städerna och misären har vuxit sig enorma och de rikare har blivit rikare och de fattigare fattigare. Grenen karakteriseras av cynism och en mörk framtidstro där ett liv inte är mycket värt.

Steampunk: Steampunk är en benämning på miljöer inspirerade av Jules Verne och Frankenstein och är en variant av alternativ historia. Miljön är senare halvan av artonhundratalet men tekniken är långt mer utvecklad än den var då. Det är fullt möjligt att resa i rymden eller återuppväcka kroppar och allt drivs naturligtvis av ånga. Steampunken domineras av två olika stämningar, dels den framåtblickande positiva där man hela tiden ser nya möjligheter för den fantastiska tekniken. Dels av den mörka misären som industrialiseringen och kolonisationen orsakade, fast mycket värre.

Reglernas roll

Reglerna är till som ett stöd inte ett hinder i rollspelandet. Här följer några tips för att få ut det bästa ur reglerna.

Nutid och framtid

I detta avsnitt beskrivs utrustning som passar in i nutids miljöer eller framtidsmiljöer. Priserna anges i svenska kronor.

Vapen

Vapen	Skada	Mag	Pris	Fördjupning
Pistol	4	12	1 000kr	Pistol
Revolver	5	6	1 000kr	Pistol
Gevär	5	10	3 000kr	Gevär
K-pist	5	32	2 000kr	Pistol/Auto
Automat-karbin	5	32	4 000kr	Gevär/Auto
Hagelgevär	6	2	3 000kr	Gevär
Prickskyttegevär	5	10	5 000kr	Gevär
Laserpistol	5	50	10 000kr	Pistol
Lasergevär	6	50	20 000kr	Pistol
Handgranat	7	-	500 kr	Granater

Vapen	Eldg. ¹	Kort	Medel	Långt
Pistol	ES	1-5 m	6-20 m	21-50 m
Revolver	E	1-5 m	6-20 m	21-50 m
Gevär	E	1-20 m	21-50 m	51-250 m
K-pist	ESA	1-3 m	3-20 m	21-50 m
Automat-karbin	ESA	1-20 m	21-50 m	51-250 m
Hagelgevär	E	1-3 m	3-10 m	11-30 m
Prickskyttegevär	E	1-20 m	21-100 m	101-1000 m
Laserpistol	ES	1-5 m	6-20 m	21-50 m
Lasergevär	ES	1-20 m	21-100 m	101-1000 m
Handgranat	-	5+STY m	10+STY m	20+STY m

¹ E=Enkelskott, S=Salva, A=automateld

Skyddsutrustning

Skyddsutrustning	Abs	Pris	Skyddar
Kevlardräkt	2	3000 kr	Allt utom huvud
Skottsäker väst (T)	5	4000 kr	Bål
Arméhjälm	5	1000 kr	Huvud

Avståndsvapen

Avståndsvapen	Skada	(max)	Pris	Fördjupning
Jaktbåge	STY+2	(3)	15 gs	Bågar
Stridsbåge	STY+2	(6)	40 gs	Bågar
Lätt armborst	3	(-)	70 gs	Armborst
Tungt armborst (O)	5	(-)	125 gs	Armborst
Slunga	STY	(3)	2 gs	Slungor
Stavslunga	STY+1	(4)	5 gs	Slungor
Kastkniv	STY+1	(2)	5 gs	Kastknivar
Kastspjut	STY+1	(4)	10 gs	Kastspjut
Kastyxa	STY+1	(4)	15 gs	Kastyxor
Flintlås pistol	4	(-)	50 gs	Pistol
Flintlås musköt (T)	5	(-)	100 gs	Gevär
Muskedunder ¹ (T)	6	(-)	75 gs	Gevär

Avståndsvapen	Kort	Medel	Långt
Jaktbåge	1-10 m	11-50 m	51-100 m
Stridsbåge	1-10 m	11-70 m	71-200 m
Lätt armborst	1-10 m	11-50 m	51-100 m
Tungt armborst	1-10 m	11-60 m	61-150 m
Slunga	1-10 m	11-30 m	31-60 m
Stavslunga	1-10 m	11-40 m	41-80 m
Kastkniv	2+STY m	5+STY m	10+STY m
Kastspjut	5+STY m	15+(STY x 2) m	30+(STY x 5) m
Kastyxa	2+STY m	4+(STY x 2) m	6+(STY x 3) m
Flintlås pistol	0-3 m	4-10 m	11-20 m
Flintlås musköt	0-10 m	11-30 m	31-80 m
Muskedunder ¹	0-3 m	4-6 m	7-10

¹Fungerar som ett hagelgevär

Flintlåsvapen tar 6 SR att ladda om,
Ett lätt armborst tar 3 SR att ladda om och ett tungt 6 SR

Slå inte i onödan: Använd bara tärningen när det behövs. Onödigt tärningsrullande blir oftast bara tråkigt i längden. Försökt att bara använda tärningarna när det är spännande eller viktigt om rollpersonen lyckas eller inte. Vanliga all dagliga handlingar som att köra bil till jobbet lyckas rollpersonen med automatiskt bara han kan köra bil.

Använd förnuftet: Om reglerna säger en sak och ditt sunda förnuft säger något annat, då har alltid förnuftet rätt.

Fuska: Normalt ska man inte fuska, men ibland som SL kan det vara lämpligt. Ett bra exempel är vid tillfällen då spänningen kräver ett slag slås men handlingen kräver att slaget lyckas. Olika sätt att lösa det på kan vara dolda tärningsslag, där man slår tärningen dold bakom en skärm eller liknande och sen säga att den lyckades utan att visa tärningarna. Ett annat sätt kan vara att bestämma svårighetsgraden först efter tärningarna har rullat och sedan säga att det lyckades precis.

Tjafsa inte om reglerna

Det finns få saker som är tråkigare än regeldiskussioner under pågående spel. Om man blir osams om reglerna och inte snabbt hittar rätt i regelboken eller kommer överens om tolkningen, avgör snabbt för tillfället genom att slå en tärning. 1-3 den ena personen har rätt, 4-6 den andra personen har rätt. Kontrollera och analysera sedan närmare efter ni har spelat klart.

Att skriva ett scenario

Ett scenario kan beskrivas som en episod i rollpersonernas liv som spelas igenom. Oftast en viktig eller händelserik episod. Att skriva ett eget scenario kan liknas vid att skapa en film eller skriva en bra bok. Med det extra problemet att man aldrig vet vad huvudpersonerna ska hitta på.

Ett scenario brukar oftast bestå av följande delar.

Upptakt: I upptakten presenteras förutsättningarna för scenariot. Man kan kort gå igenom vad rollpersonerna har gjort sedan förra scenariot samt informera dem om vad de förväntas göra i detta scenario och varför. En vanlig motivering brukar vara pengar, detta kan dock bli ganska långtråkigt i längden så försök att hitta andra sätt att motivera rollpersonerna. Några exempel kan vara att släkten ber om hjälp eller att rollpersonerna felaktigt blivit anklagade för ett brott och måste hitta gärningsmannen för att rentvå sig själva.

Huvuddel: Huvuddelen av scenariot bör gå ut på att försöka lösa den uppgift som presenterades i upptakten. Ofta kan det visa sig att den information som spelarna hade från början var bristfällig eller helt felaktig. Långsamt bör tempot och spänningen stegas mot...

Höjdpunkten: Höjdpunkten i scenariot bör vara att besegra skurken, avslöja mördaren eller döda monstret allt utifrån vad scenariets uppgift råkar vara.

Avslutning: I avslutningen får rollpersonerna tid att varva ner lite. De kan få tänka igenom vad som har hänt och kanske även få lite extra information som kan förklara saker och ting lite bättre. De tilldelas även eventuella belöningar, eller nekas dem eftersom de har misslyckats.

Olika typer av scenarier

Det finns mängder med olika typer av scenarier, här finns några exempel.

Action: Actionscenarier innebär oftast att saker och ting löses med våld. Rollpersonerna bör hela tiden riskera att skadas eller dödas och tempot ska vara högt och fullt med biljakter och eldstrider. Tyvärr är det inte lika lätt att gömma en dålig intrig bakom specialeffekter och stunts i ett rollspel som det är i en film.

Deckare: Deckarscenarier är väldigt svåra att skriva. Ofta slutar det med att någonting som man tyckte var uppenbart när man skrev scenariot är omöjligt att lösa för spelarna eller tvärt om, de inser direkt vem som är skurken. Därför bör man gå igenom deckarscenarier noggrant innan man spelar dem och se till att alla ledtrådar är logiska och inte avslöjar allt för mycket

Skräck: Det viktigaste när man skriver ett skräckscenario är att rollpersonerna aldrig ska känna sig riktigt säkra. Man bör inte avslöja allt för mycket, oftast är det bättre att utelämna information än att spelarna vet för mycket. En vampyr är mycket otäckare om spelarna inte vet vad det är som orsakar dödsfallen i byn än om de plockar fram vitlöken och pålen och ger sig ut på vampyrslakt.

Komik: I komiska scenarier är oftast själva intrigen ganska oviktig. Den är mest en ursäkt för att försätta rollpersonerna i komiska och dråpliga situationer och att träffa roliga personer.

Kampanjer

Ett flertal scenarier i följd med samma rollpersoner i huvudrollen brukar oftast kallas för en kampanj. Kampanjer brukar ha en sammanhängande handling genom scenarierna samt ett slutmål där allt ställs på sin spets. Nedan följer några tips om man ska skriva en längre kampanj

Börja med slutet

Det är oftast lättast att börja med slutet. Det betyder inte att man ska skriva slutet först utan bara att man ska besluta hur kampanjen ska sluta. Därefter kan man börja nysta ut de trådar som ska leda fram till slutet och hur rollpersonerna ska få tag på dessa trådar.

Sedan början

När man väl har fått fram den övergripande strukturen kan man börja med

starten av kampanjen och skriva sceneriet som knuffar in rollpersonerna i handlingen. Det är värt att lägga extra tid på det första sceneriet eftersom det är det som ska få spelarna intresserade av att fortsätta.

Sidospår

Alla scenarier i en kampanj behöver inte vara en del av huvudtråden i kampanjen. Lagg gärna in enskilda scenarier som inte har med kampanjen att göra bara för att lätta upp lite. Eller varför inte lägga in scenarier som uppenbarligen inte har något med huvudkampanjen att göra förrän rollpersonerna har fått ny information flera scenarier senare.

Delhöjdpunkter

I en längre kampanj kan det vara lämpligt att lägga in delhöjdpunkter mitt i. En delhöjdpunkt kan vara att man tillfångatar en medhjälpare till huvudskurken, hindrar en fientlig invasion men vinner inte kriget eller får tag på en mycket viktig ledtråd. Delhöjdpunkterna är viktiga för att få spelarna att känna att de kommer framåt och inte bara står och trampar.

Generations kampanjer

En intressant variant av kampanjer kan vara att spela flera kampanjer efter varandra, var och en med nya rollpersoner, som på något sätt ändå sitter ihop och där de tidigare kampanjerna och nuvarande rollpersonernas handlingar påverkar de kommande rollpersonernas kampanj. Ett alternativ kan vara en science-fiction kampanj där den första generationen rollpersoner är upptäcktsresande i en avlägsen del av rymden. Den andra generationen är adelsmän på flykt tillsammans med resterna av sin före detta flotta som slår sig ner på de nyligen upptäckta planeterna och försöker grunda ett nytt imperium. Den tredje generationen rollpersoner är frihetskämpar på de planeter som den andra generationen erövrade.

Närstridsvapen

Närstridsvapen	Skada	(max)	grepp	Längd	Pris	Fördjupning
Dolk	STY+1	(2)	1 H	0,2 m	3 gs	Dolkar
Kortsvärd	STY+2	(3)	1 H	0,5 m	15 gs	Svärd
Långsvärd	STY+2	(5)	1 H	1 m	30 gs	Svärd
Bastardsvärd ¹	STY+2	(6)	1-2 H	1,2 m	60 gs	Svärd
Värja	STY+2	(4)	1 H	0,8	15 gs	Svärd
Tvåhandsvärd (O)	STY+3	(8)	2 H	1,5 m	100 gs	2H-vapen
Spjut ¹ (O)	STY+1	(4)	1-2 H	3 m	10 gs	Spjut
Lans (O)	STY+2	(6)	1 H	3 m	20 gs	Spjut
Trästäv	STY	(3)	2 H	2 m	0,5 gs	Stångvapen
Handyxa	STY+2	(4)	1 H	0,5 m	10 gs	Yxor & Klub.
Korpnäbb	STY+2	(4)	1 H	0,5 m	15 gs	Yxor & klub.
Stridsyx ¹	STY+2	(6)	1-2 H	0,7 m	20 gs	Yxor & klub.
Tvåhandsyx ¹ (O)	STY+3	(10)	2 H	1,5 m	50 gs	2H-vapen
Hillebard (O)	STY+3	(6)	2 H	2 m	50 gs	Stångvapen
Glav (O)	STY+3	(6)	2 H	2,5 m	45 gs	Stångvapen
Träklubba	STY	(3)	1 H	0,5 m	-	Yxor & klub.
Klubba med spik	STY+1	(3)	1 H	0,5 m	0,5 gs	Yxor & klub.
Stor träklubba	STY+2	(8)	2 H	1 m	1 gs	2H-vapen
Stridsklubba	STY+1	(4)	1 H	0,5 m	20 gs	Yxor & klub..
Stridsgissel	STY+2	(5)	1 H	0,5 m	40 gs	Kedjevapen
Slag/spark	STY-1	(2)	-	-	-	Slagsmål
Klor/bett	STY	(-)	-	-	-	Slagsmål

Skadan för de flesta närstridsvapen är beroende av användarens styrka. Emellertid finns det en maximal skada som ett vapen kan ha exempelvis en dolk kan aldrig ha mer än 2 i skada oavsett hur stark användaren är. Den maximala skadan anges i parantes efter skadan. Ett streck betyder att det inte finns någon maximal skada.

¹ Vapen med grepp 1-2 H får +1 både i skada och i maximal skada om man använder dem i två händer.

Sköldar

Sköld	Skada	Närstrids B.	Avstånds B.	Pris
Targ	STY (2)	0	0	10 gs
Rundsköld (O,T)	STY (2)	+1	+2	15 gs
Normal sköld (O)	STY (2)	+1	+1	20 gs
Långsköld (O,T)	STY (2)	+1	+2	20 gs
Romersk Sköld (O)	STY (2)	+1	+2	30 gs

Sköldar ger inte -1 på Tv när man använder dem i fel hand.

Lång brynja (Bål och armar)

Rustning	Abs	pris
Läder brynja	1	25 gs
Förstärkt läderbr.	2	85 gs
Fjällpansarbrynja (O,T)	3	150gs
Ringbrynja (O,T)	3	250gs

Armskydd (pris och vikt per arm)

Rustning	Abs	Pris
Läderskena	1	5 gs
Förstärkt läder	2	15 gs
Fjällpansararm (O)	3	30 gs
Ringbrynjeärm (O)	3	45 gs
Metallskena (O)	4	100gs

Benskydd (pris och vikt per ben)

Rustning	Abs	Pris
Läderskena	1	6 gs
Förstärkt läder	2	20 gs
Fjällpansarben (O)	3	40 gs
Ringbrynjeben (O)	3	60 gs
Metallskena (O)	4	120gs

Förstärkt läder	Läder eller tjockt tyg med metallbitar fastnitade eller fastsydda.
Fjällpansar	Fjäll av metall fastsydda på tyg eller läder så de överlappar varandra. Effektivt så länge inte vapnet kommer in emellan fjällen
Ringbrynja	Rustning bestående av ringar tätt ihopflätade.
Tunnhjälm	Hjälm formad som en tunna eller hink som täcker hela huvudet.
Bacinett m. visir	Hjälm med upp och nedfällbart visir.
Öppen hjälm	Hjälm som enbart täcker toppen av huvudet men inte sidorna eller ansiktet.

Rollpersonen 2

lasersikte ge +1 på Skjutvapen. MODIFIKATIONER kan även vara negativa, exempelvis på grund av skador.

Rollpersonen

Rollpersonen är spelarens alter ego i spelet. Rollpersonen representeras av en samling siffror på ett rollformulär. De olika siffrorna beskriver hur stark, snabb och hur duktig rollpersonen är på olika förmågor och färdigheter.

Egenskaper och Förmågor

En rollperson beskrivs med av siffervärden i rollpersonens EGENSKAPER och FÖRMÅGOR. Båda kan ha värdet -2 till +2, från riktigt dålig till väldigt bra.

Rollpersonens EGENSKAPER är dess mest grundläggande karaktärsdrag såsom om personen är kraftig, smart, snygg och så vidare. Det finns åtta olika EGENSKAPER, KROPPSBYGGNAD, MOTORIK, STRIDSFÖRMÅGA, SINNEN, PERSONLIGHET, LOGIK, KUNSKAP och SJÄL.

Förutom dessa har en rollperson en bunt olika FÖRMÅGOR. FÖRMÅGOR är olika egenskaper eller generella färdigheter som rollpersonen är bra på. Såsom hur snabbt rollpersonen rör sig, hur händig han är eller hur bra han är på att hantera skjutvapen. Varje FÖRMÅGA baserar sig på en EGENSKAP, för att få TOTALVÄRDET i FÖRMÅGAN får man lägga ihop värdet i EGENSKAPEN och FÖRMÅGAN.

Värde och modifikation

Både EGENSKAPER och FÖRMÅGOR har ett värde mellan -2 och +2. -2 innebär att man är dålig, -1 att man är under genomsnittet, 0 att man är normal och +1 att man är duktig eller över genomsnittet och +2 att man är väldigt bra. Dessutom kan vissa rollpersoner ha MODIFIKATIONER, förkortas MOD, på vissa EGENSKAPER, och FÖRMÅGOR. De vanligaste MODIFIKATIONERNA är på grund av att rollpersonen är av speciell ras, till exempel så har dvärgar +1 på STYRKA, eller på grund av någon utrustning, till exempel så kan ett

Totalvärde

När man använder en FÖRMÅGA så behöver man dess TOTALVÄRDE. En FÖRMÅGAS TOTALVÄRDE är lika med summan av värdet i FÖRMÅGAN samt dess EGENSKAP plus alla MODIFIKATIONER.

Att använda en förmåga

När man använder en FÖRMÅGA slår man en sexsidig tärning och lägger till FÖRMÅGANS TOTALVÄRDE. Vilken FÖRMÅGA som man ska slå för bestäms av SL utifrån vad rollpersonen vill försöka göra.

För att lyckas måste man slå lika med eller högre än SVÄRIGHETSGRADEN plus 1T. SVÄRIGHETSGRADEN (SG) bestäms av SL utifrån hur svår handlingen är.

Svårighetsgrader

Uppgift	Sg	Exempel
Väldigt Lätt	-4	Slå i en spik
Lätt	-2	Slå i spiken rakt
Normal	0	Bygga en bra stol.
Svårt	2	Göra en skarp kurva med en MC
Mycket Svårt	5	Balansera på slak lina
Extremt	8	Prestera idrottsresultat i världsklass

Exempel: Knut ska försöka hoppa över en avgrund. SL bedömer att det är ett ganska lätt hopp och sätter Sg till -1, knut har 0 i Kroppbyggnad och 1 i förmågan Hoppa vilket ger ett Tv på 0+1=1.

Knut och spelledaren slår var sin tärning. SL slår 4 vilket tillsammans med Sg -1 blir 3, Knut slår 2 vilket

tillsammans med Tv 1 även det blir 3. Knut lyckas med en hårsman.

Fördjupningar

FÖRMÅGOR är ganska generella färdigheter. Alla är till exempel inte lika bra på att hoppa högt som de är på att hoppa långt. Därför finns det FÖRDJUPNINGAR. En rollperson kan skaffa sig en FÖRDJUPNING i en FÖRMÅGA för att visa att han eller hon är extra bra på ett visst område inom FÖRMÅGAN. Om en rollperson har en FÖRDJUPNING som stämmer med det han försöker göra får han +1 på Tv.

Exempel: Om Knut även hade fördjupningen Hoppa långt skulle han få 2 i Tv för att hoppa över avgrunden. Ett från förmågan Hoppa och ytterligare ett från fördjupningen Hoppa långt. Dock skulle han fortfarande bara ha 1 i Tv om han försöker hoppa över ett staket.

Specialfördjupningar

Vissa handlingar kräver mer än de generella kunskaper som en FÖRMÅGA ger. Exempelvis krävs det en del grundkunskap för att kunna flyga ett flygplan, men när man väl lärt sig grunderna kan man dra nytta av de erfarenheter man har från att köra andra fordon. Andra exempel är hjärnkirurgi eller partikelfysik och yrkeskunskaper såsom smide.

Om en spelare vill göra något som kräver kunskaper en bra bit över det vanliga kan SPELLEDAREN kräva att rollpersonen har en lämplig FÖRDJUPNING annars får han -2 på Tv. För det mesta rör det som om kunskaper som man behöver långa studier eller träning för att tillägna sig, för att särskilja dessa från vanliga FÖRDJUPNINGAR kallas de för SPECIALFÖRDJUPNINGAR.

Exempel: Knut är ganska fingerfärdig, han har +2 på Tv i Fingerfärdighet. Han vill smida en guldring. Guldsmide är emellertid en specialfördjupning och spelledaren håller med om att smida en ring är något som kräver lång övning. Knut

får därför -2 på sin Tv och har därför bara 0.

Aktivt motstånd

Vid många tillfällen är det inte en fast situation som bestämmer en handlings SVÅRIGHETSGRAD utan en annan persons handlande, när man söker efter en gömd person är ett utmärkt exempel. Vid dessa tillfällen används en lämplig FÖRMÅGA eller EGENSKAP hos motståndaren som SVÅRIGHETSGRAD. När man söker efter en gömd person får till exempel den som har gömt sig slå 1T och lägga till Tv i Gömma och den som letar får slå 1T och lägga till sin Tv i Uppmärksamhet. Om slagen blir lika lyckas ingen få sin vilja igenom, till exempel vid armbrytning vinner ingen, eller vid köpsläende hamnar priset på exakt vad varan är värd. Om det inte kan bli lika, som i exemplet ovan när man söker efter någon slår man ytterligare en tärning för var och en tills någon får högre än den andre.

Att hjälpas åt

Ofta när man gör något har man större chans att lyckas med om man hjälps åt. Exempel kan vara att slå in en dörr, reparera en bil eller hitta viss information i ett stort bibliotek. När man hjälps åt slår den som har högst Tv tärningen. Han får lägga till +1 på sin sitt slag för varje person som hjälper honom som har lika högt eller som mest ett lägre i Tv. De som har lägre Tv än så är mer i vägen än till hjälp

Effekt

EFFEKTEN används ibland för att avgöra graden av framgång eller misslyckande av en handling. Värdet på EFFEKTEN är skillnaden av summan man slog och summan som behövdes för att klara handlingen. I vissa fall kan även en negativ EFFEKT vara intressant när man misslyckas.

Exempel: Om Sg är 3 och SL slår 3 och spelaren har Tv 4 och slår 5, då är effekten (4+5)-(3+3)=3.

Mat och dryck

Mat och dryck	Pris
1 tunna öl (10 l)	5 gs
1 tunna mjöd (10 l)	8 gs
1 amfora vin (5 l)	2 gs
1 amfora fint vin (5 l)	25 gs
Torkat kött	
(1 kg, en dagsranson)	2 gs
Saltad fisk	
(1 kg, en dagsranson)	1 gs
Skeppsskorpor	
(1 kg, en dagsran.)	0,5 gs

Värdshuspriser

Tjänst	Pris
Ett stop öl	0,5 gs
Ett stop mjöd	1 gs
En kopp vin	0,5 gs
En kopp fint vin	3 gs
En mugg brännvin	1 gs
Grönsaksstuvning	0,5 gs
Köttstycke och rovor	2 gs
Fågel och rovor	1 gs
Fisk och rovor	1gs
Helstekt vildsvin	50 gs
Plats i sovsal	1 gs
Dubbelrum	5 gs
Enkelrum	10 gs
Bad	0,5 gs

Husdjur och utrustning

Djur och utrustn.	Pris
Åsna	100 gs
Mula	200 gs
Ponny	150 gs
Ridhäst	300 gs
Stridshäst	1500 gs
Draghäst	400 gs
Oxe	400 gs
Sadel	30 gs
Sadelväskor	15 gs
Betsel och seldon	5 gs

Diverse

Föremål	Pris
Filt	2 gs
Tält (2 personer)	15 gs

Eldon	0,5 gs
Glödlåda	3 gs
Lykta	3 gs
Fackla	0,2 gs
Vaxljus	0,2 gs
Fiskrev och krok	0,5 gs
Fisknät	10 gs
Liten Kittel (5 l)	40 gs
Lerkruka (2 l)	0,7 gs
Glasplunta (1 dl)	50 gs
Tennplunta (1 dl)	5 gs
Trähink (10 l)	1 gs
Trätunna (100 l)	10 gs
Fältflaska (2 l)	3 gs
Vattenskin (4 l)	3 gs
Ryggsäck	5 gs

Vapentillbehör

Föremål	Pris
Skida	1 gs
Koger för 10 pilar	1 gs
Koger för 20 pilar	2 gs
Vapenvårds utr.	2 gs
Pilar 10 st	2 gs
Lod 10 st	2 gs
Kulor & krut 20 st	2 gs

Rustningar och vapen

Hjälm (Huvud)

Rustning	Abs	Pris
Lädermössa	1	0,5 gs
Först. lädermössa	2	6 gs
Öppen hjälm	3	20 gs
Tunnhjälm (T)	4	40 gs
Bacinet med visir (T)	4	75 gs

Hjälmarna är egentligen inte tunga utan istället svåra att andas i vilket ger samma effekt.

Harnesk (bål)

Rustning	Abs	Pris
Läderharnesk	1	20 gs
Först. Läderharnesk	2	50 gs
Fjällpansarharnesk (T)	3	100gs
Ringbrynneharnesk (T)	3	150gs
Stålharnesk (T)	4	350gs

Utrustning och pengar

Detta kapitel är uppdelat i två delar. Första delen innehåller utrustning som är lämplig för historiska miljöer eller fantasy miljöer. Den andra delen innehåller utrustning som är lämplig för nutida miljöer eller framtids miljöer. Alla vikter i tabellerna anges i kilogram.

Tunga föremål

Om en karaktär bär på minst ett tungt föremål måste den slå ett HÅLSOSLAG var tionde minut så fort karaktären sysslar med ansträngande fysisk aktivitet såsom strid, löpning, klättring eller liknande. Om karaktären dessutom bär på fler tunga föremål än sin STYRKA får den -1 på HÅLSOSLAGET för varje tungt föremål utöver sin styrka den bär på. Detta betyder att en karaktär som har -4 i STYRKA får automatisk -5 på sitt HÅLSOSLAG när den bär ett tungt föremål. Föremål som är tunga är markerade i tabellerna med (T), vissa föremål är riktigt tunga och räknas som två tunga föremål de är markerade med (2T). Enbart föremål som man normalt inte lägger ifrån sig i samband med fysisk aktivitet såsom rustningar och vapen är markerade. Andra föremål exempelvis tunnor är inte markerade eftersom dessa lägger man normalt ifrån sig. Om en karaktär genomför ansträngande aktiviteter samtidigt som den bär på något tungt, till exempel en ryggsäck eller en tunna öl är det upp till SL att bedöma hur många tunga föremål bördan motsvarar. Räkna med ungefär ett tungt föremål per fem kilo.

Otympliga föremål

Vissa föremål är ovanligt otympliga att bära på. Dessa markeras i tabellerna med ett (O). Om man bär på ett otympligt föremål kan det ge avdrag på TV när man

behöver röra sig fritt. Detta avgörs från fall till fall av spelledaren, exempel på tillfällen är smyga, simma, klättra, hoppa och strid. Otympliga vapen och rustningar ger dock aldrig avdrag i samband med strid. För varje otympligt föremål en karaktär bär på får den -1 på TV.

Fantasy och dåtid

Eftersom antalet myntsystem i historien och i fantasyvärldar är oräkneliga anges därför alla priser i detta avsnitt i gram silver (gs). När man skapar en egen myntsort behöver man bara bestämma hur många gram silver varje mynt innehåller, vanligtvis mellan ett och tio gram, och sedan dividera priset i gram silver med myntvikten för att få fram priset.

Kläder

Kläder	Pris
Tunika	5 gs
Byxor	5 gs
Skinnbyxor	15 gs
Hatt	2 gs
Slokhatt	3 gs
Vapenrock	15 gs
Yllemantel	10 gs
Pälsmantel	30 gs
Jacka av ylle	10 gs
Jacka av skinn	15 gs
Ylletröja	8 gs
Kjol	5 gs
Klänning	15 gs
Sandaler	2 gs
Läderskor	5 gs
Läderstövlar	10 gs
Bälte enkelt	2 gs

Automatisk framgång

Om man har gott om tid på sig att utföra en handling och inget som stör så lyckats man alltid automatiskt om man har lika mycket eller mer i TV än SVÄRIGHETSGRADEN.

Att göra något med fel hand

Ibland händer det att man är tvungen att utföra en handling med fel hand, huvudhanden kan till exempel vara skadad eller så slås man med två vapen, ett i var hand. Vid dessa tillfällen får man -1 på TV om man inte har talangen DUBBELHÄNT. Om man gör något med en hand som vanligtvis kräver två händer, till exempel dyrka upp ett lås eller reparera en bil, ger även det -1 på TV. Detta kan läggas ihop med modifikationen för att göra saker med fel hand.

Exempel: En högerhänt person ska dyrka upp en cell dörr något som normalt kräver två händer, men hennes högra arm är skadad, hon får därför -2 på Tv, -1 för att hon bara har en hand och -1 för att den handen är vänsterhanden.

Att höga Sg eller sänka Tv

Såväl Tv som Sg kan tillfälligt ändras beroende på omständigheterna. Ibland kan det vara svårt som SPELLEDARE att veta vilken man ska ändra på. I de flesta fall kan man använda följande enkla regel.

Om omständigheterna påverkar karaktären så räknas det som en MODIFIKATION och ändrar TV, om omständigheterna påverkar de yttre förhållandena så ändras Sg.

Exempel: Om en karaktär är skadad så påverkas Tv negativt, om en karaktär har undermålig eller utmärkt utrustning så påverkar det Tv negativt eller positivt. Om golvet däremot är halt så påverkas Sg, andra exempel på yttre omständigheter är dålig ljus eller stressande förhållanden.

Hur stor chans har du?

Ibland kan det vara lite svårt att uppskatta hur stor chans man har att lyckas med ett slag. Tabellen nedan anger hur stor chans du har att slå lika med eller över en SVÄRIGHETSGRAD utifrån hur stor skillnad det är mellan din TV och SVÄRIGHETSGRADEN.

Chans att lyckas

Skillnad (Tv-Sg)	Chans i procent
-6	0%
-5	3%
-4	8%
-3	17%
-2	28%
-1	42%
0	58%
+1	72%
+2	83%
+3	92%
+4	97%
+5	100%

Höja ett värde

För att höja sina värden behöver man KARAKTÄRSPOÄNG (KP). Att höja en FÖRMÅGA ett kostar mer desto längre bort från noll man befinner sig så många KP. Från -2 till -1 kostar det två KP, från 1 till 0 kostar det bara ett KP, från 0 till 1 kostar det ett KP och från 1 till 2 kostar det två KP. Att höja en EGENSKAP ett steg kostar tre gånger så mycket som en FÖRMÅGA. Att skaffa sig en FÖRDJUPNING kostar 1 KP. Om det rör sig om en SPECIALFÖRDJUPNING måste rollpersonen dessutom träna eller på annat sätt skaffa sig kunskaper i allt från en månad till flera år. SPECIALFÖRDJUPNINGAR är därför något som man för det mesta enbart skaffar sig i samband med att rollpersonen skapas.

Höjningskostnader

Från	Till			
	-1	0	+1	+2
-2	2	3	4	6
-1	-	1	2	4
0	-	-	1	3
+1	-	-	-	2

Egenskap: x3

Fördjupning: 1 KP

Erfarenhet

Efter avklarat äventyr får rollpersonerna KARAKTÄRSPOÄNG av SL. Mellan noll och två KP är lämpligt för ett äventyr som tar en kväll att spela. Antalet KP bestäms av hur väl rollpersonerna klarade sig i äventyret, om de lyckades lösa någon särskilt knivig situation, även om det var de själva som satte sig i den, samt hur väl de rollspelade. Dessa KP kan sedan rollpersonerna placera ut på sina EGENSKAPER och FÖRMÅGOR, poängen bör sättas på sådant som användes under äventyret. Dessutom kan man använda sina KP till att skaffa nya FÖRDJUPNINGAR och TALANGER. Se under fördelar längre fram för mer information om TALANGER, dock kan spelledaren kräva att man måste hitta en lärare som kan lära rollpersonen TALANGEN. Isåfall måste rollpersonen tillbringa lika många månader hos läraren som TALANGEN kostar i KP. Dessutom kan det vara riktigt svårt att hitta en lämplig tränare. Detsamma gäller SPECIALFÖRDJUPNINGAR. Om en rollperson vill skaffa sig en SPECIALFÖRDJUPNING under pågående spel måste detta spelas, SPELLEDAREN sätter upp ett mål som måste uppfyllas innan rollpersonen får köpa SPECIALFÖRDJUPNINGEN. Det kan vara att han måste ägna ett år åt studier eller att öva tillsammans med en annan rollperson som har SPECIALFÖRDJUPNINGEN i minst tre månader.

Man kan även spara sina KP om man inte har tillräckligt många för att höja det värde man vill höja.

Livserfarenhet

Ofta händer det att en rollperson tillbringar långa tider mellan äventyren. Naturligtvis utvecklas han även då. För var tredje månad som går får rollpersonen ett KP Vilken EGENSKAP, FÖRMÅGA eller FÖRDJUPNING den placeras på beror på vilken sysselsättning som rollpersonen har haft under tiden. Ta hjälp av yrkespaketen i slutet av rollpersonsavsnittet.

Nedan presenteras de olika EGENSKAPERNA, de FÖRMÅGOR som hör till varje egenskap samt förslag på FÖRDJUPNINGAR som hör till FÖRMÅGAN. Om en FÖRDJUPNING anses vara en SPECIALFÖRDJUPNING markeras det med (S) efter FÖRDJUPNINGEN.

Kroppsbyggnad (KRO)

KROPPSBYGGNAD står för rollpersonens fysiska styrka, storlek och uthållighet, men även dess spänst. -2 betyder att rollpersonen är väldigt gånglig. 0 betyder att han är normalbyggd och +2 att han är väldigt kraftigt alternativt tjock.

Fysik

FYSIK är rollpersonens allmänna stryktålighet och uthållighet.

Fördjupningar: Inga

Förflyttning

FÖRFLYTTNING (FF) är ett mått på hur fort rollpersonen kan röra sig. Om rollpersonen bär på mer än sin BÄRFÖRMÅGA antal kilo så minskas FÖRFLYTTNINGEN med ett. Om två personer springer i kapp. Slå FF+1T för löparna, den som slår högst vinner. Tabellen nedan anger ungefär hur snabbt en person springer 100 meter i full fart och hur långt personen kommer på en minut när han joggar.

Fördjupningar: Kortdistans, Långdistans

Fladdermusförvandling (1 Stryk): Vampyren förvandlar sig till en fladdermus.

Dimma (2 Stryk): Vampyren förvandlas till en dimma som glider bort i nattmörkret, den är SG 7 att upptäcka.

Varulv

Egenskaperna beror på vilka värden personen hade innan han eller hon blev varulv. Varulvens MODIFIKATIONER läggs därför ihop med de MODIFIKATIONER som varelsen har normalt

	Mod	medel
Kroppsbyggnad	+3	(3)
Fysik	±0	(3)
Förflyttning	±0	(3)
Styrka	±0	(3)
Motorik	+1	(1)
Stridsförmåga	+2	(2)
Sinnen	+2	(2)
Personlighet	-2	(-2)
Logik	-2	(-2)
Kunskap	-2	(-2)
Själ	±0	(0)
Skräckslå	±0	(0)

Skydd: 1p hud

Naturliga vapen	Skada	Tv
Klor (Skada=STY)	3	2
Bett (Skada=STY)	3	2

Förmågor: Nattseende

Kostnad: 0 Kp

Beskrivning: Varulvar är en människa som har blivit biten av en varulv i vargform. En smittad person kommer vid varje fullmåne att förvandlas till en enorm varg med en fruktansvärd blodtörst. En varulv kan inte dödas av vanliga vapen, varken i normalt tillstånd eller i vargform. Om någon orsakar ett dödligt sår kommer det automatiskt bara bli en utslagen kroppsdel. Den kan även aldrig hamna på Död i HÅLSONIVÅ. De drabbas inte heller av infektioner eller sjukdomar. Dock läker deras skador enbart i normal takt och eventuella skadade kroppsdelar regenereras inte. Det enda sättet att döda en varulv är

genom att ge dem ett dödligt sår med ett silvervapen, bränna dem till döds eller kväva dem. MODIFIKATIONERNA ovan gäller för varulven i vargform. I människoform har den enbart +1 MOD på SINNEN. Det enda tecken man kan märka på en människa att den kan vara en varulv är en förhöjd aggressivitet och att hundar är rädda för personen.

Zombie

	Mod	medel
Kroppsbyggnad	±0	(0)
Fysik	±0	(0)
Förflyttning	-1	(-1)
Styrka	±0	(0)
Motorik	-2	(-2)
Stridsförmåga	-2	(-2)
Sinnen	-2	(-2)
Personlighet	Saknas	
Logik	Saknas	
Kunskap	Saknas	
Själ	Saknas	

Skydd: Inget

Naturliga vapen	Skada	Tv
Knytnävar	0	-1
Spark	0	-1

Förmågor: Osårbar (berörs inte av några andra skador än Dödliga Sår, tar inga STRYK, förlorar aldrig HÅLSONIVÅER)

Beskrivning: Det finns två olika sorters zombies. Dels den som skapas genom magi och dels den som skapas genom en smittsam sjukdom. Båda två har samma egenskaper. Zombies har ingen som helst tankeverksamhet och styrs enbart av djuriska drifter. Zombies skapade av magi kan lyda och utföra enkla order. Eftersom en zombie redan är död kan de inte dödas så lätt igen. Enda sättet är att totalt förstöra deras kropp genom ett Dödligt Sår i huvud eller bål.

Skrämmande varelser

I denna del beskrivs olika varelser som är hämtade från de skrämmande historier som har plågat den mänskliga fantasin sedan tidernas begynnelse.

Vampyr

Egenskaperna beror på vilka värden personen hade innan han eller hon blev vampyr därför läggs vampyrens MODIFIKATIONER ihop med de MODIFIKATIONER varelsen normalt har.

	Mod	medel
Kroppbyggnad	+2	(2)
Fysik	±0	(2)
Förflyttning	-1	(1)
Styrka	±0	(2)
Motorik	±0	(0)
Stridsförmåga	±0	(0)
Sinnen	+1	(1)
Personlighet	±0	(0)
Logik	±0	(0)
Kunskap	±0	(0)
Själ	±0	(0)
Skräckslå	±0	(0)

Skydd: Inget

Naturliga vapen	Skada	Tv
Knytnävar	1	0
Bett (Skada STY-1)	1	0

Förmågor: Flera, se nedan (5 Kp)
Kostnad: 16 Kp

Beskrivning: Vampyrer åldras inte så länge de får blod, de behöver minst 3 STRYK blod per natt för att hålla sig fräscha, om de inte får det kommer de åldras ett år över dagen när de sover, för varje 3 STRYK extra de dricker kommer deras ålder att minska med ett år, en vampyr kan inte bli yngre än den var när den skapades. Vampyrer kan suga blod med en takt av 1 STRYK/SR om de först lyckas med ett bett, och sen lyckas hålla sig kvar, STYRKA mot STYRKA om offret kämpar i mot. Vampyrer skadas av vanliga vapen men får aldrig några STRYK och behöver aldrig slå några

HÅLSOSLAG. Om vampyren har skadats så kan den läka en utslagen kroppsdel för ett STRYK, och en dödligt skada för fem STRYK, om vampyren får mer än 10 STRYK så kommer den att förvandla sig till ett gasmoln och fly till sin kista där den kommer vila och få igen ett STRYK per vecka tills den kommer under 10 STRYK och är stark nog för att jaga igen. En vampyr som hamnar på 15 STRYK är oförmögen att göra något och behandlas som svimmad tills någon ger den blod.

Vampyrer vägrar närma sig heliga symboler i händerna på en troende, om de berörs av symbolen så får de ett STRYK samt ett brännmärke format som symbolen som enbart kan läkas under sömnen och trots det lämnar ett arr efter sig. De enda sätten att döda en vampyr är antingen genom solljus som orsakar 1 STRYK varje stridsrond. Om vampyren kommer undan innan den får 10 STRYK kan den läka som vanligt. Den kan även dödas av en påle genom hjärtat, något som är mycket svårt att träffa, -2 på Tv i strid, och är därför lämpligast att använda mot sovande vampyrer. En vampyr använder STRYK för att aktivera sina förmågor

Hela utslagen kroppsdel (1 Stryk)

Hela Dödligt sår (5 Stryk)

Hypnos (1 Stryk): Vampyrer hypnotiserar en varelse som den är i ögonkontakt med genom att övervinna dess VILJA med sin egen VILJA, varelsen är därefter helt i vampyren våld, vid varje nytt kommando eller om någon försöker skada personen till sanns måste vampyren klara ett nytt VILJA mot VILJA slag för att behålla kontrollen.

Djurförvandling (1 Stryk):

Vampyren förvandlar sig till ett djur med samma grundegenskaper som vampyren. Varje vampyr kan enbart förvandla sig till ett sorts djur, förutom fladdermus. Djuret måste vara av en sort som har en storlek som är ungefär lika stor som vampyren. Det vanligaste djuret är vargar.

Förflyttning

FF	100 m	M/minut
-2	20 s	300 m
-1	17 s	350 m
0	15 s	400 m
+1	13 s	450 m
+2	11 s	500 m

Hoppa

Hoppa anger hur bra rollpersonen är på att hoppa. Följande SVÄRIGHETSGRADER kan användas vid hopp.

Hoppa

Höjd	Längd	Sg
50 cm	1m	-4
75 cm	1,5 m	-2
100 cm	2 m	-1
125 cm	3 m	0
150 cm	5 m	2
175 cm	7 m	4
225 cm	9 m	8

Fördjupningar: Hoppa långt, Hoppa högt, Fallteknik.

Fallteknik: Fallteknik används för att mildra skador vid fall. SG för fallteknik är vanligtvis 0 men kan bli högre om man inte kan röra sig fritt. Vid ett lyckat slag får man dra av EFFEKTEN från fallskadan innan man bestämmer skadan.

Klättra

Förmågan klättra anger hur bra rollpersonen är på att klättra. Ett misslyckande innebär att man är tvungen att vända tillbaka och börja om, ett misslyckande med mer än tre innebär att man faller.

Klättra

Framkomlighet Sg

Klätterställning	-3
Klätterträd	-1
Skrovlig Klippa	0
Slät klippa	2
Stenmur	5
Slät vägg	8
Klätterutrustning	+1 till +3 på Tv Beroende på kvaliteten.

Fördjupningar: Klättra i berg, Klättra i träd, Klättra på husväggar.

Simma

En person som har förmågan simma behöver bara slå vid särskilda tillfällen till exempel vid strid, storm eller dykning.

Fördjupningar: Dykning, Rygg-sim, Bröstsimm, Crawl

Styrka

Förmågan STYRKA är värdet på rollpersonens fysiska styrka. Värdet används när rollpersonen ska lyfta saker. Styrkan används även för att beräkna skadan för flera vapen vilken gör att en stark rollperson gör mer i skada än en svag.

Man använder även styrkan för att avgöra hur mycket utrustning som rollpersonen kan bära på.

Fördjupningar: Tyngdlyftning, Armbrötning

Sg för lyft

Kg	Sg
20	-4
40	-2
55	-1
75	0
100	1
120	2
140	3
160	4

180	5
200	6
300	8

Bärförmåga: För att ta reda på om en person hindras av vikten av den utrustning som han eller hon bär på så lägger man ihop utrustningens vikt och personens vikt och ser sedan om det blir mer än rollpersonens bärförmåga

Bärförmåga

Styrka	Bärförmåga
-4	50 kg
-3	60 kg
-2	70 Kg
-1	85 Kg
0	100 Kg
+1	120 Kg
+2	140 Kg
+3	170 Kg
+4	200 Kg
Ytterligare +1	+50 kg

Om rollpersonen bär mer än sin bärförmåga måste han lägga till +1 på SG till samtliga HÄLSOSLAG som slås när personen rör på sig, såsom i strid, under löpning eller liknande. Man behöver inte lägga till +1 vid sjukdomar, förgiftningar eller när personen är avsvimnad.

Dessutom får personen -1 på sin FÖRFLYTTNING på grund av vikten.

Om personen bär på mer än sin egen vikt kan den inte göra något annat än gå i stilla tempo.

Motorik (MOT)

I egenskapen MOTORIK samlas rollpersonens vighet reaktionsförmåga och öga-hand koordination.

Akrobatik

Akrobatik används för att volta hoppa gå på händer med mera. Ett misslyckande resulterar ofta i någon sorts av skada, allt ifrån ett blåmärke till bruten nacke, beroende på konststyckets svårighetsgrad och hur grovt misslyckandet är. Rent generellt så bör ett misslyckande på tre eller mer innebära fara för liv och lem medan ett misslyckande med bara ett oftast går att reda ut ganska enkelt.

Sg för akrobatik

Manöver	Sg
Gå på händer	-1
Frivolt	0
Gå på lina	2

Fördjupningar: Volter, Gå på lina, Balanskonster, med mera.

Händighet

Förmågan händighet beskriver hur duktig rollpersonen är att jobba med sina händer när det gäller större jobb såsom sömnad, snickeri och liknande. De flesta fördjupningar som hör till Händighet är specialfördjupningar.

Fördjupningar: Glasblåsning(S), Reparera fordon(S), Smide (S), Snickra(S), Sy(S)

Fingerfärdighet

Fingerfärdighet är värdet på hur bra rollpersonen är på att hantera och pillra med småsaker.

Fördjupningar: Dyrka lås(S), Hantera fällor(S), Stjåla föremål(S), Guldsmede(S), Urmakeri(S)

Kentaur

	Mod	medel
Kroppbyggnad	+2	(2)
Fysik	±0	(2)
Förflyttning	+2	(4)
Styrka	±0	(2)
Hoppa	±2	(4)
Motorik	±0	(0)
Stridsförmåga	±0	(0)
Sinnen	±0	(0)
Personlighet	±0	(0)
Logik	±0	(0)
Kunskap	±0	(0)
Själ	±0	(0)

Skydd: Inget

Naturliga vapen	Skada	Tv
Knytnävar	0	0
Hovar (Skada STY)	2	0

Förmågor: Inga

Kostnad: 15 Kp

Yrken: Jägare, Krigare

Beskrivning: Till hälften människa till hälften häst. Den näst intill perfekta kombinationen för ett liv på den karga stäppen. Det är även på stäppen man kan finna de flesta kentaurer där de driver sina enorma boskapshjordar mellan betesplatserna. Man ska dock inte bli förvånad över att finna kentaurer på de flesta ställen där människor kan tänkas vara, som jägare i den kalla norden, karavanförare genom stekheta öknar eller jordbrukare i de bördiga dalarna. Det finns dock ett ställe som man mycket sällan kan finna kentaurer och det är i städerna, de trånga städerna passar både kentaurens fysik och psyke mycket dåligt.

Troll

	Mod	medel
Kroppbyggnad	+3	(4)
Fysik	±1	(4)
Förflyttning	±0	(3)
Styrka	±1	(4)
Motorik	-1	(-1)
Stridsförmåga	±0	(0)
Sinnen	±0	(0)
Personlighet	-1	(-1)
Utseende	-1	(-2)
Logik	-1	(-1)
Kunskap	-1	(-1)
Själ	±0	(0)

Skydd: 1p hud

Naturliga vapen	Skada	Tv
Klor (Skada STY)	4	0
Bett (Skada STY)	4	0

Förmågor: Nattseende (1 Kp), Förstenas av sol (-3 Kp, se nedan), Pansarhud (2 Kp)

Kostnad: 10 Kp

Yrken: Jägare eller krigare

Beskrivning: Troll är stora skrämmande varelser. Dess närmare tre meter långa kraftiga kropp är täckt med en tjock mörk, ibland nästan svart hud. Dess hals är tjock och kort vilket ger intrycket att de kraftiga huvudena med käkar starka nog att krossa ben, verkar sitta direkt på axlarna. De lever vanligtvis tillsammans i små familjegrupper in under bergen eller djupt inne i skogen. De försörjer sig oftast genom plundring och är förstäligt nog ofta hatade. Troll är dock inte onda bara lata och egoistiska.

Trolls ursprung är stenen, därför börjar de förvandlas tillbaka till sten när de träffas av solljus. Varje SR de är i solljus förlorar de en HÄLSONIVÅ och en del av trollet förvandlas till sten. Om trollet lyckas ta sig ut ur solen innan det helt har förvandlats till sten så kommer det att återhämta sig. Av förklarliga orsaker är troll rädda för solljus och även annat ljus såsom eld.

Rollpersonen

som ganska lurigt och ger Jones -1 på Tv. Jones slår en tärning och får en summa på 5 medan offret slår för Uppmärksamhet, Tv 1, och får en summa på 6. Jones misslyckades med ett, stölden upptäcks men SL bedömer att Jones får en armlängds avstånd.

Drake

	Mod	medel
Kroppbyggnad	+10	(10)
Fysik	±0	(10)
Förflyttning	±0	(10)
Styrka	±5	(15)
Motorik	+1	(1)
Stridsförmåga	+3	(3)
Närstrid	+2	(5)
Sinnen	+1	(1)
Personlighet	±0	(0)
Vältalighet	+2	(2)
Logik	+2	(2)
Kunskap	+2	(2)
Själ	+2	(2)

Skydd: 3p fjällhud

Naturliga vapen	Skada	Tv
Klor (Skada=STY)	15	5
Bett (Skada=STY)	15	5
Eldsprut	10 / 5	3

Förmågor: Nattseende

Beskrivning: En närmare beskrivning av drakens utseende och anatomi behövs nog inte, de flesta har någon gång hört talas om de bevingade eldsprutande ödlorna trots att nästan ingen har sett dem.

Drakar lever tusentals år och får sällan mer än två ungar, igengäld finns det ingen varelse som kan hota en fullvuxen drake. Drakar är mycket intelligenta varelser som gillar att leka en sorts katt och rätta lek med sina offer, gärna med svåra gåtor och om offret kan svara på dem kan draken låta det få gå. Dock bör man alltid tänka på en sak när man umgås med drakar, lita aldrig på dem. Draken mest fruktansvärda vapen är dess andedräkt av eld, eldkvasten räknas som ett avståndsvapen och man kan försöka undvika eldkvasten med den lilla skillnaden att om draken missar så är det ändå en träff men eldkvasten ger bara skada 5. Draken kan rikta eldkvasten mot flera personer samtidigt inom tre meter från varandra.

Dvärg

	Mod	medel
Kroppbyggnad	±0	(0)
Fysik	+1	(1)
Förflyttning	-1	(-1)
Styrka	+1	(1)
Motorik	±0	(0)
Stridsförmåga	±0	(0)
Sinnen	±0	(0)
Personlighet	±0	(0)
Logik	±0	(0)
Kunskap	±0	(0)
Själ	±0	(0)
Vilja	+1	(1)

Skydd: Inget

Naturliga vapen	Skada	Tv
Knytnävar	0	0
Spark	0	0

Förmågor: Nattseende (1 Kp)
Kostnad: 3 Kp
Yrken: Krigare, Hantverkare, Köpmän

Beskrivning: Dvärgar lever tillsammans i klaner i underjordiska städer. Dvärgar försörjer sig på gruvhantering och smide. De är utan tvekan de skickligaste smederna som man kan få tag på. De är vida överlägsna till och med de långlivade alverna i kvalitet om än inte alltid i skönhet. De dvärgar som inte är sysselsatta i de tre ärorika kasten, Krigare, smeder eller gruvarbetare, sysselsätter sig oftast som svampodlare eller som köpmän. Det viktigaste för en dvärg är hans och klanens stolthet. Detta gör dvärgar till fruktansvärda fiender eftersom de aldrig glömmen en oförrätt och aldrig kan tänka sig att ge sig om inte hedern tillåter det. Det hemskaste som kan hända en dvärg är att bli utestängd från sin klan.

Dyrka lås(S): För att kunna dyrka upp ett lås behövs dyrkar eller annan utrustning, utan rätt utrustning ökar genast SG med två.

Sg för låsdyrkning

Typ av lås	Sg
Enkelt lås	-2
Normal dörr eller kistlås	0
Dvärgsmitt kistlås, eller avancerade säkerhetslås.	5
Avsaknad av utrustning	+2 på SG

Hantera fällor(S): Att ge sig på att gillra eller desarmera en fälla utan att kunna fördjupningen hantera fällor är mycket dumt. SG för att gillra en fälla är oftast lägre än att desarmera den. Ett misslyckande med mer än två innebär att fällan har utlösts.

Stjåla Föremål(S): För att lyckas med en stöld måste man övervinna en av offrets uppmärksamhet. Beroende på vad tjuven försöker stjåla får han vissa modifikationer på Tv i Stjåla föremål. Ett misslyckat slag innebär att stölden blir upptäckt, beroende på hur grovt misslyckandet är desto närmare offret är tjuven. Vid misslyckande med mer än två blir han tagen med handen i fickan. Stjåla föremål kan också användas till att placera saker i folks fickor.

Stjåla föremål

Föremål	Mod.
Börs	±0
Halssmycke	-1
Ring	-3
Dolk	+1

Exempel: Ficktjuven Jones ska stjåla en plånbok, han har Tv 4. SL bedömer det

Köra fordon

Varje typ av fordon är en egen fördjupning. Om två personer försöker köra ikapp beslutar man först på vilket avstånd de är på. Förföljaren och den jagade slår sedan var sitt slag för lämplig fordon, eventuell bonus kan läggas till om man har ett snabbare fordon. Avläs sedan tabellen nedan.

Fördjupningar: Bil, Båt, Flygplan(S), Motorcykel, Rymdskepp(S)

Jakt mellan fordon

Avstånd	Förföljare vann	Jagad vann
Långt	Medel	Försvunnen
Medel	Kort	Långt
Kort	Bredvid	Medel
Bredvid	Framför	Kort

Rida

För att rida i vanligt skritt rakt fram behövs inget rida slag. Däremot vid särskilda situationer kan det vara lämpligt att slå för rida. Vid beriden strid kan inget TV i vapen vara bättre än TV i rida riddjuret.

Fördjupningar: Rida häst, Rida Kamel, Rida Elefant

Sg för rida

Omständighet	Sg
Galopp	-1
Hopp	0
Stoppa skenande häst	2

Signalspråk

Konsten att kunna överföra olika signalspråk. Ett slag behöver enbart slås vid särskilt krångliga meddelande, om man försöker göra det dolt eller under ogynnsamma förhållanden, till exempel vid rök.

Fördjupningar: Varje signalspråk är en egen SPECIALFÖRDJUPNING.

Undvika

Undvika är förmågan att kunna röra sig på sådant sätt att man blir så svår att träffa med avståndsvapen som möjligt. Det kan innebära att springa i zick-zack, minimera sin träffyta, huka sig vid rätta tillfällen med mera. Mer om hur förmågan används finns att läsa om i kapitlet om strid.

Fördjupningar: Inga

Stridsförmåga (STR)

STRIDSFÖRMÅGA är rollpersonens grundläggande förmåga att slåss och att hålla nerverna lugna i en strid. Mer om hur man hanterar vapen finns i kapitlet strid.

Närstrid

Närstrid mäter hur bra rollpersonen är på att slåss mot man med vapen eller obevärnat. De olika vapnen är indelade i grupper beroende på hur man använder dem. Till exempel är klubbor och yxor samma FÖRDJUPNING eftersom de används på ungefär samma sätt.

Fördjupningar: Klubbor och yxor, Svärd, Kedjevapen, Pälvapen, Sköld, Slagsmål, Spjut, Tvåhandsvapen.

Kastvapen

Förmågan kastvapen mäter hur bra rollpersonen är på att kasta prick med olika vapen.

Fördjupningar: Granater och stenar, Kastknivar, Kastspjut, Kastyxor

Projektilvapen

Förmågan projektilvapen anger hur bra rollpersonen är på att hantera och träffa med lågteknologiska projektilvapen. Hur förmågan används beskrivs i kapitlet Strid.

Fördjupningar: Armborst, Bågar, Slungor

Skjutvapen

Förmågan skjutvapen täcker in alla moderna skjutvapen. Hur de används beskrivs närmare i kapitlet om strid.

Fördjupningar: Pistoler, Gevär, Automateld

Tunga vapen

Förmågan Tunga vapen täcker in alla de vapen som är fastmonterade på något sätt. Allt ifrån katapulter till stridsvangskanoner och rymdskeppslasrar. Varje typ av vapen är en egen fördjupning.

Fördjupningar: Katapult(S), Kanon(S), Flygplanskulspruta(S) med flera.

Sinnen (SIN)

SINNEN anger hur väl utvecklade rollpersonens sinnen är.

Gömma

Egenskapen Gömma anger hur bra rollpersonen är på att utnyttja sina sinnen för att dölja sig eller något föremål från andra.

Fördjupningar: Gömma sig, Gömma föremål, Skugga, Smyga

Gömma sig: Gömma sig är konsten att kunna gömma sig själv i skrymslen och skuggor, vid särskilt gynnsamma eller ogynnsamma förhållande kan man få MODIFIKATIONER på handlingslaget. Om man söker efter en gömd person så används

Människor

	Mod	medel
Kroppsbyggnad	±0	(0)
Fysik	±0	(0)
Förflyttning	±0	(0)
Styrka	±0	(0)
Motorik	±0	(0)
Stridsförmåga	±0	(0)
Sinnen	±0	(0)
Personlighet	±0	(0)
Logik	±0	(0)
Kunskap	±0	(0)
Själ	±0	(0)

Skydd: Inget

Naturliga vapen	Skada	Tv
Knytnävar	0	0
Spark	0	0

Förmågor: Inga

Kostnad: 0 Kp

Yrken: Alla yrken

Fantastiska varelser

Denna del av bestiariet beskriver olika varelser som passar in i en fantasy miljö.

Alv

	Mod	medel
Kroppsbyggnad	±0	(0)
Fysik	±0	(0)
Förflyttning	±0	(0)
Styrka	-1	(-1)
Motorik	+1	(1)
Stridsförmåga	±0	(0)
Sinnen	+1	(1)
Personlighet	±0	(0)
Utseende	+1	(1)
Logik	±0	(0)
Kunskap	±0	(0)
Själ	+1	(1)

Skydd: Inget

Naturliga vapen	Skada	Tv
Knytnävar	0	0
Spark	0	0

Förmågor: Nattseende (1 Kp), Gifttålig (1 Kp), Odödlig (1 Kp)

Kostnad: 12 Kp

Yrken: Jägare, Hantverkare, Magiker

Beskrivning: Alver är aningen kortare än människor och oftast aningen klenare byggda. Deras anletsdrag och kroppar är oftast perfekta och mycket vackra. Alver kan inte dö av ålder och kan ibland vara flera tusen år gamla. Odödligheten gör att de har en annan syn på livet än dödliga varelser och föredrar att inte beblanda sig med dem.

Haj			Häst		
	Mod	medel		Mod	medel
Kroppbyggnad	+3	(3)	Kroppbyggnad	+5	(5)
Fysik	±0	(3)	Fysik	±0	(5)
Förflyttning	±0	(3)	Förflyttning	±0	(5)
Styrka	+2	(5)	Styrka	±0	(5)
Motorik	+1	(1)	Motorik	±0	(0)
Stridsförmåga	+2	(2)	Stridsförmåga	±0	(0)
Sinnen	+2	(2)	Sinnen	+1	(1)
Själ	+0	(0)	Själ	±0	(0)

Skydd: 1p hud

Naturliga vapen			Naturliga vapen		
	Skada	Tv		Skada	Tv
Bett (Skada STY)	5	2	Bett (Skada STY-1)	4	0
Förmågor:	Inga		Förmågor:	Inga	

Hund/Varg			Lejon/Tiger		
	Mod	medel		Mod	medel
Kroppbyggnad	±0	(0)	Kroppbyggnad	+3	(3)
Fysik	+1	(1)	Fysik	±0	(3)
Förflyttning	+2	(2)	Förflyttning	±0	(3)
Styrka	+0	(0)	Styrka	+1	(4)
Motorik	+1	(1)	Motorik	+2	(2)
Stridsförmåga	+1	(1)	Stridsförmåga	+2	(2)
Sinnen	+2	(2)	Sinnen	+2	(2)
Själ	+0	(0)	Själ	±0	(0)

Skydd: Inget

Naturliga vapen			Naturliga vapen		
	Skada	Tv		Skada	Tv
Bett (Skada = STY)	0	1	Bett (Skada = STY)	4	2
Klor (Skada = STY)	0	1	Klor (Skada = STY)	4	2
Förmågor:	Nattseende		Förmågor:	Nattseende	

gömma-slaget som SG för förmågan Uppmärksamhet.

Skugga: Ett lyckat slag för skugga krävs varje gång den skuggade ger sig in i folksamlingar eller andra ställen där man lätt tappar kontakten. Om man ska upptäcka att man är skuggad så är Skugga slaget SG för Uppmärksamhet.

Smyga: Smyga är konsten att ta sig fram tyst och osedd. Vid längre förflyttningar bör ett slag slås ungefär var femte eller tionde minut. Om man ska försöka smita förbi någon så används smyga slaget som SG för den andres Uppmärksamhet.

Jakt

Förmågan jakt inbegriper hur bra rollpersonen är på att hitta, förfölja och fånga ett byte. För att lyckas med en jakt så förutsätts att man har lämpliga redskap, till exempel en pilbåge eller snaror. Att jaga med bara händerna minskar TV avsevärt. En lyckad jakt ger lika många dagsransoner som EFFEKTEN, dock alltid minst en dagsranson.

Fördjupningar: Spåra, Fiska, Jakt savann, Jakt skog, Jakt djungel med flera miljöer

Sg för jakt

Tillgång på byte	Sg
God. Ex vattenhål på savannen	-2
Normal. Ex stor skog	0
Dålig. Ex slätt, stäpp, bebyggda områden	2
Mycket dålig. Ex öken tundra	6
Avsaknad av utrustning	-2 på Tv

Spåra: Med hjälp av spåra kan man följa spår genom vildmarken, ett slag bör slås vid varje valmöjlighet, alternativt en gång varje timme vid längre spårningar.

Sg för spåra

Omständighet	Sg
Mjukt underlag	-2
Normalt underlag	0
Hårt underlag	2
Berghäll	5
Äldre än 6h	+1 på Sg
Äldre än 24 h	+2 på Sg
Äldre än 3 dagar	+3 på Sg
Regn eller snö	+1 på Sg/h

Spela Instrument

Konsten att kunna traktera ett instrument, varje instrument är en egen FÖRDJUPNING. Ett slag på -2 är anskrämligt medan ett slag på 10 är gudomligt. Alla instrument är SPECIALFÖRDJUPNINGAR.

Fördjupningar: Gitarr(S), Luta(S), Flöjt(S) med flera.

Orienteringsförmåga

Utan god orienteringsförmåga kommer man säkerligen snabbt hamna vilse om man ger sig av utanför vägarna.

Ett slag för Orientering bör slås vid varje viktigt vägval, alternativt en till två gånger om dagen vid långa resor. Ett misslyckat slag innebär att man hamnar på fel kurs och kommer att fortsätta så tills man lyckas med ett nytt slag, något som säkerligen kommer att innebära en förlängd restid. Beroende på vilka omständigheter som råder är det olika SG.

Fördjupningar: Orientera land, Orientera hav, Orientera luft, Orientera rymd(S)

Orientera

Omständighet	Sg
Sol	0
Stjärnklar himmel	0
Molnig natt	2
Under jorden	5
Kompass	+2 på Tv
Sextant	+1 på Tv
Något tydligt att orientera sig efter (berg, torn och dyl.)	+1 på Tv
GPS	+3 på Tv
Karta	+1 på Tv

Uppmärksamhet

Uppmärksamhet är ett mått på hur alerta rollpersonens sinnen är. Desto uppmärksamare rollpersonen är desto mindre går honom förbi. Uppmärksamhet används ofta om man ska avslöja något som någon annan inte vill att man ska se eller höra och används därför ofta som SVÄRIGHETSGRAD för till exempel Smyga eller Stjäla föremål.

Fördjupningar: Hörsel, Känsel, Lukt, Smak, Syn

Personlighet (PER)

PERSONLIGHET är ett mått på hur väl rollpersonen kommer överens med andra samt hur lätt han har att bli omtyckt och att uttrycka sig.

Kontakter

Förmågan kontakter mäter hur bra kontaktnät rollpersonen har byggt upp runt omkring sig. Om personen behöver få hjälp eller få tag på någon kan han utnyttja sitt kontaktnät. Beroende på hur svårt det är varierar SG. Ett misslyckande innebär ofta otrevliga konsekvenser om det gäller något olagligt. Varje kontaktnät är en egen fördjupning.

Fördjupningar: Undre Världen, Något lands styre, Polisen, Journalister, Köpmän med flera.

Sjunga

Sjunga är för det mesta en högt uppskattad förmåga och helt ovärderlig för de flesta artister, undantaget en och annan punkrockare. Desto högre slag desto vackrare och mer trollbindande blir sången.

Fördjupningar: Rock, Pop, Ballader, Opera

Utseende

Förmågan utseende är helt enkelt ett mått på hur bra rollpersonen ser ut.

Fördjupningar: Inga

Vältalighet

Vältalighet mäter hur bra rollpersonen är på att uttrycka sig i tal. Vältalighet är en användbar förmåga om man ska försöka övertyga någon om att man har rätt angående något. Om det så är handel, politik eller bara var man ska gå och äta.

Fördjupningar: Bluffa, Köpslå, Övertala, Skådespela

Bluffa: För att genomföra en lyckad bluff måste spelaren först komma upp med

Bestiarie

I detta kapitel beskrivs ett antal varelser som kan tänkas dyka upp i olika miljöer. Alla varelser beskrivs med vilka MODIFIKATIONER de har på sina EGENSKAPER och FÖRMÅGOR. Inom parentes anges även standardvärdet för STYRKA, FYSIK och FÖRFLYTTNING För djur anges inte egenskaperna KUNSKAP, LOGIK och PERSONLIGHET.

Att snabbt skapa en SLP

Använd följande metod för att snabbt skapa en spellerdperson. Räkna med att en standardvarelse har 0 i alla EGENSKAPER och FÖRMÅGOR vilket ger ett Tv på 0 plus eventuella MODIFIKATIONER.

En svag varelse har -1 i både EGENSKAPER, och FÖRMÅGOR.

Om man vill ha en varelse som är bättre än genomsnittet kan man ge den +1 i alla EGENSKAPER, och FÖRMÅGOR vilket ger ett Tv på 2 plus eventuella MODIFIKATIONER.

För specialister kan man räkna med att de har alla FÖRDJUPNINGAR som de förväntas kunna, exempelvis för en soldat FÖRDJUPNING i vapen och för en tjuv i Stjäla och Gömma Sig.

Om man vill ha mer detaljerade spellerdpersoner kan man använda sig av yrkespaketen för att skapa en varelse med ett speciellt yrke. Eller om man ska skapa en viktig SLP så bestämmer man hur många Kp SLP:n har att röra sig med och använder reglerna för hur man skapar en rollperson.

Kostnad för varelser

Vissa varelser i bestiariet har en kostnad. Denna är till för när man skapar en ny rollperson. Om man vill skapa en rollperson av den rasen får man dra av kostnaden från sina Kp. Kostnaden beror på varelsen MODIFIKATIONER och räknas ut enligt följande tabell

Varelsekostnader

Mod	Egenskap	Förmåga
-3	-21 Kp	-7 Kp
-2	-9 Kp	-3 Kp
-1	-3 Kp	-1 Kp
+1	3 Kp	1 Kp
+2	9 Kp	3 Kp
+3	21 Kp	7 Kp
+4	45 Kp	15 Kp
+5	93 Kp	31 Kp
+6	189 Kp	63 Kp

Om det är en negativ MODIFIKATION så får man motsvarande Kp extra. Förutom MODIFIKATIONERNA så lägger man till kostnaden av de FÖRDELAR och NACKDELAR som varelsen har.

Vanliga varelser

I denna del beskrivs några vanliga djur samt människor.

Björn

	Mod	medel
Kroppbyggnad	+6	(6)
Fysik	±0	(6)
Förflyttning	-2	(4)
Styrka	±0	(6)
Motorik	±0	(0)
Stridsförmåga	+1	(1)
Sinnen	+2	(2)
Själ	±0	(0)

Skydd: 1p hud

Naturliga vapen	Skada	Tv
Bett (skada STY)	6	1
Ramar (skada STY)	6	1

Förmågor: Nattseende

Att snabba upp en strid

Allt som oftast händer det att rollpersonerna är i strid mot ganska oviktiga och ibland även ganska talrika motståndare. Vid dessa tillfällen kan det vara lämpligt att använda följande regler för att snabba upp striden.

1. Använd inte kroppsdelar utan låt motståndarna ha samma rustning över hela kroppen och låt EFFEKTEN avgöra var rollpersonen träffade, hög effekt farligare ställe.
2. Bokför inte STRYK utan kör på tills motståndaren har drabbats av en skada som slår ut honom, det vill säga har ett SKADEVÄRDE på 4 eller högre om man drar av KROPPSBYGGNADEN från SKADEVÄRDET.
3. Låt alla ha samma TV och utrustning. Det kan synas lite tråkigt men igengäld slipper man hålla ordning på vem som är vem.
4. Låt motståndarna hjälpas åt. På så vis blir det färre tärningar att rulla.

Att rollspela en strid

En strid kan lätt bli en tråkig upprepning av du träffar i huvud och gör en Lätt Skada, eller han träffar dig i armen och slår ut den. Försök att liva upp striderna med noggrannare beskrivningar. En STRIDSRUNDA innebär inte att de två kombattanerna står mitt emot varandra och utdelar ett slag vardera. Under en stridsrunda hinner flera anfall, riposter, finter och fula knep utföras. Beskriv hur motståndaren gör ett uppenbart svepande hugg som rollpersonen lätt kan ducka under varvid han kan köra in svärdet i mellangärdet på sin motståndare. Eller hur de två fäktmästarna flåsande cirklar runt varandra och känner på varandras försvar med svärdspetsarna, helt plötsligt tvingas en av dem att blinka till när en rännil av blod söker sig ner i ena ögat varvid den andra kastar sig framåt med värjan riktat mot sin motståndares hjärta. Naturligtvis är det jättesvårt att hela tiden hitta på hur striden fortlöper, ställ därför krav på spelarna, var inte nöjd med att de säger "Jag

anfaller", utan kräv att de försöker beskriva vad de ska göra i STRIDSRUNDAN. Exempel är "Jag intar tranan varvid jag går över i svärdet skördar risfälten i förhoppningen att nå hans oskyddade vänstersida" eller "Jag låtsas blotta mig men när min motståndare lyfter sitt jättelika tvåhandssvärd till hugg kastar jag mig fram och knuffar honom ur balans med axeln samtidigt som jag försöker köra in min dolk i hans mellangärde", eller bara något enkelt som "Jag tömmer magasinet medan jag kastar mig i skydd". Om man vill uppmuntra spelarna att ge bra beskrivningar kan man låta dem få +1 i TV om de ger en bra beskrivning.

en bra bluff. SL bedömer hur bra bluffen är och hur lättlurat offret är och sätter en SG. Offret LOGIK är en bra måttstock. Desto fler offren är desto högre blir SG. Ett lyckat slag innebär att offret har köpt bluffen i minst en kvart beroende på hur högt slaget för bluffa blev och på omständigheterna.

Köpslå: Men hjälp av köpslå kan man se till att man slipper bli lurad när man ska köpa något. När två personer köpslår om något fastställer först SL varans verkliga värde. De två som köpslår slår sedan var sitt slag för Värlighet och den som får högst har lyckas få affären att bli till sin fördel. Resultatet är EFFEKTEN x 10% av varans värde till sin fördel.

*Exempel en turist och en försäljare köpslår om en priset på ett halsband. SL fastställer priset till 100 kronor. Försäljaren slår 6 i köpslå och turisterna slår 4 i köpslå. Effekten blir 6-4=2 och priset blir således 2*10=20 kronor bättre till säljarens fördel, det vill säga 120 kronor.*

SL bör dock inte låta spelarna komma undan med enbart slå ett slag eftersom det i längden blir ganska trist. Istället bör de få rollspela det, ett bra sätt att göra det på är att låta försäljaren till en början kräva ett pris för varan som ligger runt dubbelt så mycket som varan är värd. Är spelaren beredd att betala det priset så får han göra det och bli lurad på pengar. Om han däremot börjar köpslå, låt spelaren slå ett slag för köpslå samt slå ett dolt slag för försäljaren. Resultatet av slagen visar hur långt ner försäljaren kan sänka sig. Låt sedan spelaren och försäljaren bjuda fram och tillbaka om priset tills det når det värde som försäljaren är beredd att sälja varan för, alternativt lägre om spelaren har skött köpslåendet väldigt bra, eller tills spelaren ger upp.

Skådespela: Med hjälp av skådespeleri försöker man föreställa sig som någon annan, desto högre slags desto mer övertygande föreställning. Om någon

försöker genomskåda ens föreställning gäller skådespelar slaget som SG.

Övertala: Övertala är konsten att övertyga andra med sina argument. SG beror på hur hållbara argumenten är för den man försöker övertyga. Fördjupningen kan även användas för att muta.

Exempel: Att övertyga en grupp hämndlystna soldater att nu är rätt tid att anfalla fienden ligger på Sg -1. Att övertyga påven under medeltiden att jorden är rund ligger snarare på Sg 8.

Logik (LOG)

LOGIK är rollpersonens förmåga att föra korrekta resonemang och dra logiska slutsatser utifrån tillgänglig data.

Matematik

Med förmågan matematik kan rollpersonen utföra matematiska beräkningar. Vid alla FÖRDJUPNINGAR förutom Huvudräkning förutsätts att rollpersonen har tillgång till papper och penna, annars ökar SVÄRIGHETSGRADEN med 2. Miniräknare och datorer kan många gånger sänka SG avsevärt.

Fördjupningar: Huvudräkning, Serier(S), Kryptering(S), Analys(S), Algebra(S)

Matematik

Omständighet	Sg
Enkel plus och minus	-4
Enkel multiplikation	-2
Grundskolenivå	0
Högskolenivå	+2
Forskarnivå	+5

Datakunskap

Förmågan datakunskap täcker in det mesta som har med datorer att göra. Allt ifrån att hantera vissa sorters program och grafik till hårdvara och programmering.

Fördjupningar: Datasäkerhet(S), Grafik(S), Hårdvara(S), Programmering(S)

Elektronik

Förmågan elektronik täcker in det mesta från elektroniska lås och larm till att laga en radioapparat.

Fördjupningar: Säkerhetssystem(S), Reparationer(S)

Problemlösning

Problemlösning kan användas för att knäcka alla möjliga sorters gåtor och logiska pussel. Det är en förmåga som man bör vara lite restriktiv med i spel eftersom det är mycket roligare för spelaren att själv knäcka ett logiskt problem än att bara slå en tärning. Ett bättre sätt att använda FÖRMÅGAN är att ge ledtrådar till svaret om de lyckas med ett slag i Problemlösning eller så kan man låta dem slå ett slag först efter att alla fått möjlighet att tänka igenom problemet på egen hand. Ett annat alternativ är att ge olika lång betänketid till spelarna beroende på hur bra de är på Problemlösning.

Fördjupningar: Gåtor, Pussel, Rubriks kub.

Spel

Förmågan Spel täcker in alla spel som har ett taktiskt moment i sig. Allt från schack och brädspel via pokerspel till strategiska dataspel. Dock täcker den inte in spel som enbart beror på tur, exempelvis tärningsspel, eller spel som kräver snabba reflexer, exempelvis flipperspel.

Fördjupningar: Schack, Poker

Kunskap (KUN)

Egenskapen KUNSKAP mäter hur duktig rollpersonen är på att lära sig olika teoretiska kunskaper samt är även ett mått på hur mycket rollpersonen redan kan.

Administration

Administration kan användas till att uppföra korrekta räkenskaper, veta vem man ska prata vid när man vill få saker gjort med mera. Varje land är en separat fördjupning

Fördjupningar: En för varje land

Historia

Förmågan Historia mäter rollpersonen kunskaper om det förflutna, för ett år sedan så väl som för tusen år sedan. Varje epok är en egen fördjupning. Desto oviktigare och mer okänd historisk händelse, desto högre blir SVÅRIGHETSGRADEN.

Fördjupningar: Nutidshistoria, Antiken, Kinesisk kejsartid med flera.

Juridik

Förmågan Juridik täcker upp kunskap om lagen, hur man betar sig i en domstol, kännedom om olika praxis med mera.

Fördjupningar: Bolagsrätt, Brottsrätt, Civilrätt

Medicin

Med hjälp av förmågan Medicin kan man förbinda sår, känna till olika sorters sjukdomar och vilka läkemedel som är lämpliga med mera. Kirurgiska ingrepp och liknande kräver SPECIAL-FÖRDJUPNINGAR.

Fördjupningar: Första hjälpen, Kirurgi(S), Sjukdomsdiagnoser,

Första hjälpen: Konsten att kunna lägga snabba förband och vårda sår.

Ett sår som behandlas med Första Hjälpen slutar blöda och har mindre risk att

Läkning av skador

Lätta skador: Låker på en vecka, öppna sår har en infektions risk på 1 på 1T om de inte förbinds och tas om hand.

Utslagen: För en utslagen arm eller ben är det en chans på 1-3 på 1T att det är en så pass lindrig skada att det går att förbinda det med ett Första Hjälpen slag Sg 2 så att armen eller benet sedan går att använda men med -1 MOD på alla Tv tills det läkt helt. Om slaget blir 4-6 innebär det att kroppsdelen är så pass illa skadad att den inte kan användas förrän efter en vecka, resterande tiden av läketiden har offret -1 MOD på alla Tv som kräver att kroppsdelen används. Om det är huvudet eller bålen som är drabbade så innebär det att offret kommer ha -1 MOD på alla handlingar som kräver att man rör på sig tills såret har läkts.

En utslagen kroppsdelen behöver två veckor på sig för att läka under förutsättning att offret tar det lugnt, annars tar det fyra veckor. Öppna sår har en infektionsrisk på 1-2 på 1T om de inte förbinds med hjälp av Första Hjälpen i så fall är det bara 1p på 1T.

Dödligt sår: En arm eller ett ben som har drabbats av ett dödligt sår kan enbart räddas om det kommer inom läkarvård inom 1T timmar och läkaren lyckas med ett operationsslag Sg 5. Annars tvingas man att amputera kroppsdelen alternativt kommer den vara obrukbar resten av livet. En räddad kroppsdelen kommer aldrig att återfå sin fulla rörlighet utan kommer alltid ha -1 MOD. Läketiden kan vara upp till ett år.

Infektioner: En person som drabbas av en infektion kommer att vara fruktansvärt matt och feberhärjad i en vecka utan penicillin, under en dag om han får penicillin. Under denna tid kan den infekterade inte hamna på en bättre HÄLSONIVÅ än SLUTKÖRD. Om personen inte

vilar och tar det lugnt förlängs läketiden med en vecka respektive en dag.

Om den infekterade misslyckas med ett FYSIK slag SG 2, ett FYSIK slag SG 4 om såret inte tas om hand ordentligt eller inte behandlas med penicillin, så kommer han eller hon att drabbas av kallbrand. Kallbrand i arm eller ben innebär att armen eller benet måste amputeras innan kallbranden hinner sprida sig, kallbrand i bål eller huvud innebär döden.

Återhämtning av Stryk.

Man rör på sig får man tillbaka ett STRYK var tionde minut och ska därefter slå ett HÄLSOSLAG. Om man ligger still får man tillbaka två STRYK var tionde minut och måste därefter slå ett HÄLSOSLAG.

återhämtning av hälsolivåer

- En Trött person blir Oskadad så snart han har noll i STRYK.
- En Slutkörd person blir Oskadad efter ett dygns vila.
- En Svimfärdig person blir Slutkörd efter ett dygns vila och Oskadad efter två dygn.
- En Avsvimmad person kommer vakna efter 1T timmar och räknas därefter som Svimfärdig.
- En Halvdöd person kommer att tillbringa 1T dagar i koma och feberyra innan han vaknar och räknas därefter som Svimfärdig.
- En Död person är, tja död.

Skador på vapen och sköldar

Skador på vapen och sköldar bokförs inte i ALEA, men om SL vill kan man införa regeln att man kan offra sitt vapen eller sköld istället för att göra ett OMSLAG. Isåfall kan spelaren istället för ett OMSLAG säga att han offerar sitt vapen eller sin sköld. Rollpersonen kommer att genomföra en desperat parering som resulterar att vapnet eller skölden slås sönder men attacken avvärjs.

Utslagen

Om offret tar mer än 4 plus sin KROPPSBYGGNAD antal STRYK i skada, dock minst 2, innebär det att kroppsdelens är utslagen under resten av striden och ändå tills någon med Första Hjälpens har tittat på den. Om skadan tar i huvud eller bålen är offret utslaget resten av striden, troligtvis avsvimnad. Om offret inte är avsvimmat kommer det vara ur balans lika många STRIDSRONDER som SKADEVÄRDET

Dödligt sår

Om offret tar mer än 8 plus sin KROPPSBYGGNAD antal STRYK i skada, dock minst 3, innebär det att man har fått ett dödligt sår. Dödliga sår i huvud eller bål innebär att offret dör omedelbart Ett dödligt sår i en arm, ett ben eller annan extremitet innebär att kroppsdelens är avhuggen eller så illa skadad att den aldrig kommer att gå att använda igen.

Skador av andra orsaker

Fall: Vid fall under tre meter så klarar man sig utan skador om man har händer och ben fria, från tre meter får man 1 i skada, därefter får man +1 på skadan per meter man faller. FÖRDJUPNINGEN Fallteknik kan användas för att dämpa fallet

Eld: Om man befinner sig i ett brinnande hus eller liknande får man varje SR som man fortfarande befinner sig i elden 1 STRYK samt måste slå ett HÅLSOSLAG. Om man drabbas direkt av eld såsom en eldkastare eller liknande slår man skada som vanligt mot en skada som SL tycker är lämpligt.

Kvävning: Varje minut som man är utan syre får man ett STRYK och måste slå ett HÅLSOSLAG

Gifter: Om en person får i sig gift, av en eller annan orsak, så bestämmer man först hur starkt giftet är. Mellan 1 och 10 där ett är ganska harmlöst och 10 fullkomligt

dödligt. Detta är hur många STRYK som offret tar och måste därefter slå ett HÅLSOSLAG. Sedan återfår man som vanligt ett STRYK var 10:e minut och slår ett HÅLSOSLAG.

Utmattning: Om personen håller på med något energikrävande eller jobbigt en längre tid kan man slå ett HÅLSOSLAG för att avgöra om personen blir trött eller inte. Om man springer för full fart kan man slå ett HÅLSOSLAG varje minut för att se om personen blir utmattad. Vid jogging kan man slå en gång i timman och vid hårt marscherande två gånger per dag. Samma sak vid simning, om man simmar i hårt väder eller i full fart kan man slå en gång i minuten och simmar man i makligt tempo i lugnt vatten kan man slå en gång i timman. Vanligtvis är SG 0 men är personen tungt lastad, skadad eller det är ogynnsamma förhållanden kan man höja SG.

infekteras. Det tar en minut att lägga ett förband och effekten anger hur många STRYK den skadade får tillbaka. Man kan bara använda Första hjälpen en gång per person, fler förband hjälper inte förrän personen har blivit skadad igen. Om man lägger ett förband på sig själv har man -2 på Tv.

Sjukdomsdiagnoser: Med hjälp av fördjupningen Sjukdomsdiagnoser känner man till symtomen på de flesta vanliga sjukdomarna och kan ställa rätt diagnos och avgöra vilka läkemedel som hjälper.

Segla

Förmågan segla täcker upp hur man hanterar både stora och små båtar samt hur man betar sig ombord på en segelbåt.

Fördjupningar: Enmastare, Flermastare(S)

Språk

Förmågan Språk täcker upp rollpersonens kunskaper i både tal och skrift. Varje språk är sedan en egen SPECIALFÖRDJUPNING. Alla har automatiskt sitt modersmål som FÖRDJUPNING.

Fördjupningar: Varje språk är en egen SPECIALFÖRDJUPNING.

Värdesätta

Används för att avgöra en varas rätta värde, utan denna kunskap blir man lätt lurad. SVÅRIGHETSGRADEN beror på hur sällsynt varan är, om man misslyckas med slaget tar man fel med 10% gånger EFFEKTEN. Om det blir plus eller minus är upp till SL. Varje typ av vara är en egen FÖRDJUPNING.

Fördjupningar: Bilar, Dagligvaror, Djur, Ädelstenar med flera.

Sg för värdesätta

Typ Av Vara	Sg
Vanlig vara t.ex. kött, säd	-2
Ovanlig vara t.ex. vapen, sportbilar	0
Sällsynt vara t.ex. diamanter	2

Överlevnad

Konsten att överleva i ogästvänliga klimat. Med hjälp av Överlevnad kan man skaffa mat och hitta värme under kalla nätter med mera. Överlevnad är helt enkelt god vildmarkskunskap. Om man använder Överlevnad för att söka föda hittar man lika många dagsransoner som EFFEKTEN. Beroende på vad man ska göra och vilket klimat det är så varierar SG. Till exempel Att finna föda eller skydda sig mot kylan mitt ute på den arktiska tundran är Mycket svårt medan att hitta föda i en lövskog kan klassas som Normalt.

Fördjupningar: Överlevnad Djungel, Överlevnad skog, Överlevnad hav med flera.

Själ

Egenskapen SJÄL är en samlingsgenskap för rollpersonens mentala balans och viljestyrka.

Vilja

En rollperson med hög vilja kan pressa sig längre och uthärda umbärande mycket bättre än en rollperson med låg Vilja.

Nerver

Nerver är ett mått på hur van rollpersonen är att hantera stress, pressade situationer och skrämmande moment. Om en rollperson ska göra något som kräver koncentration under extrema förhållanden kan Spelledaren kräva att han klarar ett Nervslag mot lämpligt SG, vanligtvis SG 0. Ett lämpligt tillfälle kan vara om rollpersonen ska ladda en pistol med den

sista silverkulan samtidigt som varulven håller på att slå sig igenom dörren. Dessutom kan spelledaren kräva att rollpersonen klarar ett slag för Nerver när något skrämmande eller otäckt händer. Exempelvis när varulven plötsligt dyker upp från ingenstans vrålände och nedblodad. Om rollpersonen misslyckas med sitt nervslag kommer han eller hon att tappa kontrollen över sig själva och fly eller på annat sätt försöka komma undan från skräckkällan. Dessutom får rollpersonen en tillfällig modifikation på -1 på Nerver resten av äventyret. Om rollpersonen misslyckades med mer än 3 på nervslaget så blir modifikationen permanent.

Fördjupningar: Erfarenhet av odöda, Erfarenhet av utomjordningar, Stridsvan

Skräckslå

Förmågan skräckslå kan bara skaffas av hemska varelser, såsom drakar och vampyrer. Vanliga rollpersoner kan inte skaffa förmågan. Med hjälp av Skräckslå kan man tvinga fram ett slag i Nerver hos sitt offer med sitt eget TV i Skräckslå som SG.

Att skapa nya förmågor och fördjupningar

De FÖRMÅGOR och FÖRDJUPNINGAR som anges under varje EGENSKAP är naturligtvis inte de enda som finns. Det är upp till varje SL och spelare att tillsammans uppfinna nya FÖRDJUPNINGAR och FÖRMÅGOR när det behövs. Om en spelare vill påpeka att hans rollperson är sexig så får han helt enkelt skaffa sig FÖRDJUPNINGEN Sexig om SL tycker det är okej. Vill en rollperson spela en kemiprofessor bör man så klart ge honom FÖRMÅGAN Kemi.

Hur man skapar en rollperson

Nu när du har läst om hur EGENSKAPERNA, FÖRMÅGORNA och FÖRDJUPNINGAR fungerar är det dags att skapa en egen rollperson.

Det finns två sätt att skapa en rollperson, med eller utan KARAKTÄRSPOÄNG.

Skapa en rollperson utan poäng

När man skapar en rollperson utan poäng så börjar den med 0 i alla EGENSKAPER och FÖRMÅGOR. Därefter kan man sänka högst en EGENSKAP ner till -2 och istället höja en annan till +2. Man får även sänka högst två EGENSKAPER till -1 och istället höja lika många till +1. När man är klar med EGENSKAPERNA går man vidare med FÖRMÅGORNA. Man får sänka högst en FÖRMÅGA ner till -2 och istället höja en till +2. Dessutom får man sänka upp till fem FÖRMÅGOR till -1 och höja lika många som man sänker till +1. Man får bara sänka FÖRMÅGOR som, hör hemma i den sortens kampanj man ska spela i. I en historisk eller fantasy kampanj är till exempel Datakunskap, Elektronik och Köra fordon bra exempel på FÖRMÅGOR som inte hör hemma i den miljön. De får man därför varken höja eller sänka. Det är alltid upp till spelledaren i sista hand att godkänna en FÖRMÅGA.

Tillåtna sänkningar

Sänka	som mest
Upp till 1 EGENSKAP	-2
Upp till 2 EGENSKAPER	-1
Upp till 1 FÖRMÅGA	-2
Upp till 5 FÖRMÅGOR	-1

Slutligen får man välja tre stycken valfria FÖRDJUPNINGAR.

Om man ska ha en annan ras på sin rollperson skriver man in modifikationerna på rollformuläret. För att ta reda på hur

en Effekt på 10-5=5 att lägga till skadan på svärdet som har skada 3 vilket ger totalt 8. Till detta slår Knut tärning, han slår en femma och kommer upp i 13. Hans motståndare har ingen rustning och får bara slå en tärning, han slår 5. Skadevärdet blir 13-5=8. Vilket skulle ha dödat en normal man. Knuts motståndare har dock +1 i Kroppbyggnad och överlever precis.

Effekter av skador

När man drabbas av en skada får man dels STRYK som påverkar ens allmänna HÄLSONIVÅ, dels så drabbas man av en omedelbar effekt beroende på hur allvarlig skadan är.

Att få stryk

Värdet i STRYK representerar hur utmattad en karaktär är och hur mycket han för tillfället blöder. Desto högre värde man har fått i STRYK desto värre därnär är man.

Varje gång man drabbas av en skada ökar det värde man har i STRYK med SKADEVÄRDET och man är tvungen att slå ett HÄLSOSLAG för att se om HÄLSONIVÅN försämras.

Hälsoslag och hälsolivåer

HÄLSONIVÅERNA beskriver i vilket skick en karaktär är. De går ifrån oskadd till död. Varje gång man får mer STRYK eller var tionde minut, i samband med att man får tillbaka STRYK, så ska man slå ett HÄLSOSLAG. När man slår HÄLSOSLAGET använder man sin FYSIK och SVÄRIGHETSGRADEN är hur mycket STRYK man har. När man slår i samband med att man återhämtar STRYK så slår man efter man har fått tillbaka STRYK inte innan. Om man i samband med återhämtningen kommer ner på noll i STRYK behöver man inte slå något slag.

Om man misslyckas med sitt HÄLSOSLAG så försämras ens HÄLSONIVÅ med ett steg. Om man lyckas så står man kvar. HÄLSONIVÅERNA finns i sju steg

Oskadad: Karaktären är inte skadad eller märker inte av de skador den har.

Trött: Karaktären är trött och har börjat flåsa, orkar dock en hel del till. Inga speciella effekter förutom fuktfläckar i armhålorna. När karaktären åter hamnar på noll i STRYK återgår den till att vara oskadad.

Slutkörd: Karaktären är märkbart påverkad av utmattning och/eller blodförlust. Han har -1 på alla Tv.

Svimpfärdig: Karaktären är på gränsen för vad kroppen klarar av. -2 på alla Tv.

Avsvimmad: Karaktären svimmar av utmattning och blodförlust.

Halvdöd: Karaktären svävar på gränsen till att passera över till den andra sidan.

Död: Karaktären har dött av utmattning och blodförlust.

Ur balans

En person som blir träffad och tar STRYK kommer att vara ur balans efterföljande STRIDSROND. Om man befinner sig ur balans så kan man inte utföra någon handling. Man får dock använda Undvika i avståndsstrid men inte skjuta. Man får även slå för sina vapen i närstrid men om man slår högre än sin motståndare så har man inte lyckats skapa någon blotta och får inte anfalla men man har åtminstone hindrat motståndaren från att anfalla. Man får även slå om tärningarna när motståndaren lyckats hitta en blotta.

Var träffar du?

För att avgöra vilken kroppsdel kulan eller kolorna tar i slå 1T och avläs i tabellen nedan.

Kroppsdelar för humanoider

Kroppsdel	1T
Huvud	1
Höger arm	2
Vänster arm	3
Bål	4
Höger ben	5
Vänster ben	6

Om resultatet ger en kroppsdel som logisk sett inte skulle gå att träffa, till exempel om personen är i skydd kan det vara svårt att träffa benen, slå igen. Blir det en ologisk kroppsdel igen så är det en rikoschett.

Om du befinner dig på kort avstånd kan du välja att sikta en SR innan du avfyra ditt vapen och får därmed välja vilken kroppsdel du träffar i.

I vilken ordning sker saker och ting

Efter att alla har slagit sina handlingsslag för stridsrundan så kan man avgöra i vilken ordning som saker och ting sker. Den som slog högst genomför sin handling först. Om det är ett anfall antingen i närstrid eller avståndsstrid som lyckas så slår man för skada. Om resultatet av skadan blir att offret blir ur balans misslyckas offret automatiskt med sin handling om den skulle ha genomförts efter anfallet. Om en person hinner slänga sig bakom ett skydd innan de som skjuter handlar så ökas SG för alla som skjuter på personen och slog lägre TRÄFFSLAG än henne. Om en person genomför en handling som inte kräver något slag, exempelvis skriker något och det ändå är viktigt i vilken ordning den genomförs, låt personen slå ett slag i Närstrid. Om två personer slår lika genomförs naturligtvis handlingarna samtidigt.

Exempel: Erik skjuter mot en soldat som i sin tur skjuter tillbaka. Erik slår 7 på skjuta och 5 på Sg för att bli träffad, soldaten slår 6 på skjuta och 6 på sg för att bli träffad. Båda två träffar varandra. Erik slog högst och hans handling sker därför först, om resultatet blir en skada eller värre så misslyckas soldaten automatiskt med sitt skott mot Erik. Om soldaten även han hade slagit 7 så hade de båda träffat varandra samtidigt och båda hade fått slå för skada på den andra.

Skada

För att bestämma skadans nivå lägger man ihop vapnets SKADA med EFFEKTEN och slår en sexsidig tärning. Offret får slå en tärning och lägga till rustningens ABSORBATIONSFÖRMÅGA (ABS) för den kroppsdel som har träffats. Skillnaden mellan anfallarens skada och offrets slag kallas SKADEVÄRDE och anger dels hur mycket STRYK offret tar dels avgör det om kroppsdelens som skadas drabbas blir utslagen eller det till och med leder till ett dödligt sår. Om SKADEVÄRDET blir högre än 4 plus offrets KROPPSBYGGNAD är kroppsdelens UTSLAGEN. Om SKADEVÄRDET blir högre än 8 plus offrets KROPPSBYGGNAD drabbas man av ett DÖDLIGT SÅR.

$$Sv = (skada + effekt + 1T) - (Abs + 1T)$$

Exempel: Knut fortsätter att slåss mot sin motståndare. Knut har numera 5 i Tv både i sköld och i svärd eftersom han lyckades med sin utmattning förra stridsrundan. Den här stridsrundan väljer han att anfalla, han slår 5 för svärdet och 4 för skölden med sina tärningar vilket ger 10 och 9, medan hans motståndare bara slår 3 på både skölden och svärdet vilket ger 5. Knut får därför

mycket pengar som rollpersonen har att röra sig med slår man en tärning och avläser i tabellen för startkapital, om man är missnöjd med resultatet får man slå om en gång men då måste man ta det värdet.

Skapa en rollperson med poäng

Även när man skapar en rollperson med hjälp av KARAKTÄRSPOÄNG börjar den med 0 i alla EGENSKAPER och FÖRMÅGOR samt ett antal KARAKTÄRSPOÄNG. Antalet KARAKTÄRSPOÄNG bestäms av SL och anger hur erfaren din rollperson är från början.

Kp att börja med

Erfarenhet	Kp
Nyborjare	5
Erfaren	20
Hjälte	40

Därefter får man höja och sänka sina EGENSKAPER och FÖRMÅGOR samt köpa FÖRDJUPNINGAR. När man höjer en EGENSKAP eller FÖRMÅGA eller skaffar sig en FÖRDJUPNING kostar det KP. När man sänker en EGENSKAP eller FÖRMÅGA får man KP.

Kp-kostnad

Värde	Egenskap	Förmåga
-2	-9	-3
-1	-3	-1
0	0	0
1	3	1
2	9	3

Fördjupning: 1 KP

Samma begränsningar på hur många EGENSKAPER och FÖRMÅGOR som du får sänka samt hur mycket gäller som när du skapar en rollperson utan poäng.

Om man har KP över eller behöver fler KP kan man även skaffa sig olika FÖRDELAR och NACKDELAR. Slutligen slår man för startkapital, slå en tärning och läs av i tabellen, är man inte nöjd kan man höja värdet till en kostnad av ett KP per steg man

höjer. Om rollpersonen får KP över antecknas de i fältet för KP på rollformuläret. De kan senare användas till att köpa FÖRDJUPNINGAR, FÖRMÅGOR och EGENSKAPER tillsammans med de KP som rollpersonen kommer att få för erfarenhet.

Startkapital

Hur mycket pengar rollpersonen har att röra sig i början slås med en tärning. Om spelaren inte är nöjd kan han efter att tärningen har slagits höja värdet ända upp till sex för ett KP per höjning. Tabellen nedan anger hur mycket pengar rollpersonen har att köpa sin äventyrar utrustning för, såsom svärd, fältutrustning med mera. Rollpersonen har dessutom 10 gånger den summan i fast kapital såsom hus, inredning, bil med mera.

Startkapital

IT+Kp	I gram silver	I kronor
1	Pank	Pank
2	20 gs	1000 kr
3	100 gs	5000 kr
4	500 gs	25 000 kr
5	1 000 gs	50 000 kr
6	10 000 gs	500 000 kr

Utnyttja rollpersonernas svaga sidor

Eftersom alla rollpersoner kommer ha områden som de är mindre duktiga på gäller det som spelare att utnyttja det. Om en rollperson är dålig på att Rida, se till att sätta den på en häst någon gång. Är rollpersonen dålig på Administration, låt den få problem med någon myndighet. Samtidigt bör man inte utnyttja rollpersonernas svaga sidor för ofta. Det är en svår balansgång att gå. Det gäller att få spelarna att inse att de negativa värden som de väljer är en nackdel som kan vändas mot dem. Samtidigt bör man inte överdriva det eftersom det inte är särskilt roligt. Att tvinga en rollperson att lyckas med ett slag i

Historia eller dö bara för att spelaren valt att sätta -2 i värde är ingen bra idé. Däremot att någon enstaka gång låta rollpersonen hamna i en knipa, till exempel bli tvungen att låtsas vara en historieprofessor för att ta sig förbi ett par nitiska vakter eller liknande kan vara underhållande.

Fördelar och nackdelar

Efter man har köpt sin rollpersons EGENSKAPER, FÖRMÅGOR och FÖRDJUPNINGAR kan man köpa FÖR- och NACKDELAR för att göra rollpersonen mer personlig. FÖRDELAR kostar KARAKTÄRSPOÄNG och NACKDELARNA ger extra KARAKTÄRSPOÄNG.

En särskild sorts FÖRDEL är TALANGER. TALANGER är speciella förmågor, kunskaper eller trix som en rollperson har lärt sig. Den stora skillnaden mellan TALANGER och andra FÖRDELAR är att TALANGER är något man kan lära sig medan andra FÖRDELAR är något som är medfött eller förvärvat på annat sätt. Detta betyder att en rollperson kan skaffa sig nya TALANGER med de KARAKTÄRSPOÄNG som hon får efter ett avklarat äventyr medan vanliga FÖRDELAR kan man normalt enbart skaffa sig när rollpersonen skapas eller få som en del av historien under ett äventyr, till exempel kan rollpersonerna bli adlade för att ha hjälpt kungen eller skaffar sig cyberögon för sina surt förvärvade slantar. Naturligtvis finns det inget vattentätt skott mellan vad som är TALANGER och inte. Många FÖRDELAR till exempel Djurvän, Dubbelhänt och Gifttålig kan både vara medfödda och upptränade. För enkelhetens skull så anges de enbart under TALANGER men kan naturligtvis även vara medfödda eller tekniska FÖRDELAR.

När man skaffar en FÖR- eller NACKDEL bör man försöka passa in den i rollpersonens bakgrund. SL kan alltid hindra en spelare att skaffa en FÖR- eller NACKDEL om han anser att den inte passar in. Att ha FÖR- och NACKDELAR är inget krav utan bara en krydda för rollpersonen. Om det är första

gången man gör en rollperson kan man hoppa över FÖR- och NACKDELAR för att göra det hela enklare.

Fördelar

Adlad (1 Kp): Rollpersonen är en adelsman och har de skyldigheter och rättigheter en adelsman har, bland annat rätt att ta upp skatt och skyldigheten att ställa upp som riddare och med soldater i händelse av krig.

Cyberarmar (3 Kp): Rollpersonens armar är ersatta med mekaniska armar. De ger +2 MOD på STYRKA vilket påverkar vapenskadnan. Dock påverkas inte bärformågan och bara till en viss del hur mycket rollpersonen kan lyfta eftersom resten av kroppen inte tål påfrestningarna.

Cyberklor (2 Kp): Rollpersonen har infällbara klor inopererade i fingrarna. De används med fördjupningen slagsmål och ger STY (4) i skada istället för STY-1 (2).

Cyberöga (2 Kp): Rollpersonen har fått sina ögon utbyta mot elektroniska ögon. Han kan obehindrat se i mörker och kan zooma in och ut. Han får halvera alla avstånd för vapen precis som om han hade ett kikarsikte.

Hamnbytare (3 Kp): Rollpersonen tillhör ett sällsynt fåtal som kan byta skepnad. Vanligtvis är det fråga om att kunna byta skepnad till ett djur men ibland kan det även vara till en annan intelligent varelse eller helt enkelt byta kön. Omvandlingen tar ca en minut och är något som rollpersonen bör hålla hemligt om han inte vill bli bränd på bål eller utsatt för plågsamma experiment. Rollpersonens alternativa hamn har samma värden på alla EGENSKAPER och FÖRMÅGOR dock får rollpersonen MODIFIKATIONERNA från den form han är i.

Högt uppsatt vän (1 Kp): Rollpersonen har en högt uppsatt vän, till

När man använder en salva får man +1 på TV. Precis som vid enkelskott lägger man till EFFEKTEN till skadan Om man avfyrar en salva med ett halvautomatiskt vapen använder man FÖRDJUPNINGEN Pistol eller Gevär. Om man använder ett automatvapen så använder man FÖRDJUPNINGEN Automatvapen.

Automateld: innebär att man håller inne avtryckaren på ett automatvapen. Man avfyrar då 1Tx5 skott och får +2 på TV. Man använder alltid FÖRDJUPNINGEN Automatvapen när man skjuter automateld.

Nedhållande eld

Ibland vill man inte skjuta på en speciell person utan snarare se till att en person eller grupp håller huvudet nere och inte skjuter tillbaka. Då anger man att man skjuter nedhållande eld vilket innebär att man skjuter så många skott man kan mot ett område högst tre meter brett. Flera personer kan hjälpa till att skjuta nedhållande eld, ett lyckat slag SG 0 behöver slås för att man ska lyckas med den nedhållande elden. Det går inte skjuta nedhållande eld på långt avstånd. Summera antalet kulor som avfyras av samtliga som skjuter och avläs i tabellen nedan.

Sg för Undvika på grund av nedhållande eld

Antal kulor	Sg
3-5	0
6-10	1
11-20	2
+10	+1

Alla som befinner sig inom målområdet och inte befinner sig fullständigt bakom skydd måste slå ett Undvika slag mot SG i tabellen ovan. Om man befinner sig delvis bakom skydd, till exempel om man skjuter tillbaka, får man lägga till modifikationen för skydd.

Om man slår lika eller lägre än SG på sitt Undvika-slag så blir man träffad så för skada, ingen EFFEKT läggs till skadan. Om nedhållande eld har skjutits från flera olika vapen så blir man träffad det vapen som avfyrade flest skott.

Exempel: Erik och Hans skjuter nedhållande eld mot en grupp soldater med sina kulsprutor som ligger bakom en stock. Båda slår för hur många skott de avfyrar. Erik slår 5x5=25 skott och Hans 3x5=15 skott, sammanlagt 40 skott vilket ger en Undvika Sg på 4 om någon av soldaterna vågar sticka upp huvudet. Däremot får de +2 på Undvika om de mot förmodan vågar skjuta tillbaka eftersom de ligger bakom stocken.

Hagelgevär

Hagelgevär och liknande gevär ger alltid +1 på TV. Dock får man -1 på skadan på medel avstånd och -2 på skadan på långt avstånd.

Granater

När man kastar en granat använder man FÖRMÅGAN Kastvapen. SG bestäms som för andra avståndsvapen. Om man lyckas med SG så landar granaten mitt på målet, annars så anger skillnaden mellan vad man slog och SG hur många meter man missade med. Alla som är i närheten av granaten när den exploderar tar skada. Den som står precis bredvid tar full skada. Därefter avtar skadan med 1 per meter.

Att undvika flera skott

Ibland händer det att en person blir beskuten av flera motståndare. Oavsett hur många motståndare som skjuter på en person så slår han bara ett slag för Undvika. Slaget gäller sedan för alla skott. De skott som blir högre eller lika med träffar och de som blir lägre missar.

Sköldbonus

Sköldar har en bonus mot avståndsvapen. Bonusen läggs till alla SG för avståndsvapen när innehavaren av skölden blir anfallen framifrån.

Förflytta sig

Om karaktären väljer att förflytta sig kan den inte skjuta annat än nedhållande eld vilket även det är svårare än vanligt, SG 2. Dock kan man fortfarande aktivt undvika samtidigt som man förflyttar sig. Förflyttning sker normalt mellan olika typer av skydd. Under den SR som spelaren förflyttar sig befinner han sig i det öppna om han inte har möjlighet att förflytta sig bakom ett skydd, exempelvis ett staket eller en häck.

Innan karaktären påbörjar förflyttningen har spelaren rätt att bli informerad av spelledaren om följande om det nya läget: Vilket avstånd befinner jag mig på? Vad får jag för skydd? Vad får min motståndare för skydd? Hur svårt är det att ta sig dit? Alternativt har spelaren rätt att fråga vart han bör förflytta sig om han vill uppnå en viss effekt, exempelvis befinna sig vid sidan av motståndaren så att han inte längre är i skydd.

Om spelaren väljer att förflytta sig så sätter spelledaren en SVÅRIGHETSGRAD beroende på hur långt bort det är och vilket terräng det är.

Svårighetsgrader vid förflyttning

Avstånd	Sg
0-1 m	-2
1-2	-1
2-4 m	0
4-6 m	1
+2 m	+1
Svår terräng (ex skog)	+1

För att kunna ta sig till skyddet måste spelaren slå högre eller lika med

SVÅRIGHETSGRADEN med sin FÖRFLYTTNING. Misslyckas det så har karaktären inte nått fram utan kommer vara i det öppna även under nästa SR innan han når skyddet.

Exempel: Erik vill få ett bättre läge på sin motståndare genom att komma närmare, spelledaren har informerat om att det finns en lämplig stock han kan gömma sig bakom. Tyvärr ligger stocken 6 meter bort vilket ger en Sg på 2, ganska högt. Men om Erik når dit innebär det att det bara är Sg 3 att träffa soldaten, samtidigt som han själv får +2 på sin egen undvika tack vare stocken.

Enkelskott

Det vanligaste sättet att avfira ett vapen är ett skott eller en pil i taget. Om man träffar med ett enkelskott får man lägga till EFFEKTEN till skadan. När man skjuter enkelskott med ett skjutvapen använder man FÖRDJUPNINGARNA Gevär eller Pistol beroende på vilken som är mest lämplig,

Automatvapen

Med automatvapen har man tre olika alternativ. Enkelskott (normal avståndsstrid), salva samt automateld. En salva kan även avfyras med halvautomatiska vapen, till exempel pistoler, genom att trycka in avtryckaren flera gånger snabbt efter varannat.

Salva: innebär att man avfyrar mellan två och sex skott i en kort salva. Antalet beror på vilken sorts vapen man använder, om man använder ett halvautomatiskt vapen så skjuter man tre skott. Om man använder ett automatvapen så har de flesta vapen en inställning där tre skott avfyras när man trycker på avtryckaren. Finns inte denna inställning så får man slå 1T för att avgöra hur många skott som avfyrades. Om resultatet blev ett använd reglerna för enkelskott.

exempel en domare eller en adelsman, som kan hjälpa rollpersonen om han hamnar i trångmål. Vännen har dock en begränsad makt, inom ett visst land eller en viss stad och kan tröttna på rollpersonen om han missköter sig eller ber om hjälp allt för ofta. Hur rollpersonen och vännen har blivit vänner bestäms i samråd med SL.

Hjälteåd (1 Kp): Rollpersonen har genomfört något sorts hjälteåd, dödat ett monster eller räddat en skatt. Hjälteådet var inte tillräckligt stort för att han skulle bli känd i hela landet och föremål för hjälteeos. Dock är han välkänd i området där han genomförde hjälteådet och kan alltid räkna med att få hjälp av befolkningen där.

Känd (1/2/3 Kp): Känd finns i tre olika nivåer. 1 poängs nivå innebär att rollpersonen är en lokalt känd storman eller avdankad dokusåpa-kändis. Rollpersonen är troligtvis inte igenkänd utanför sitt hemområde. 2 poängs nivå innebär att rollpersonen är en större adelsman, artist eller liknade. Han är troligtvis igenkänd i hela landet. 3 poängs nivå innebär att rollpersonen är av kunglig släkt, megastjärna eller en välkänd drakdödare. Han blir automatiskt igenkänd av alla i landet och de flesta i länderna runt omkring. Chansen att bli igenkänd minskar naturligtvis om rollpersonen inte bär sina normala kläder och kännetecken men om man har 3 poängs nivå är det ändå en ganska stor chans att man bli igenkänd i en tiggares kläder. Om rollpersonen blir igenkänd kan han räkna med att få det lättare att skaffa fram mat och bostad samt att få folk att genomföra tjänster för honom.

Läkeämne (2 Kp): Rollpersonen har ovanligt gott läkekött och alla sår läker på halva tiden.

Magiskt föremål (1-5 Kp): Rollpersonen äger ett magiskt föremål. Antalet KP föremålet kostar beror på hur mäktigt det är. En fjäderpenna som aldrig

får slut på bläck eller en ring som lyser som ett vaxljus i mörkret är värt ett KP. Ett svärd som gör +1 på alla skador är värt två KP. Ett vapen som har +2 eller ignorerar rustningar är värt tre KP. Vapen som har +5, ringar som får användaren att byta hamn eller rustningar som inte går att penetrera med ickemagiska vapen är värt fem KP.

Odödlig (1 Kp): Rollpersonen kan inte dö av ålder. Han kan vara hur gammal som helst. På grund av sin höga levnadsålder får rollpersonen skaffa sig FÖRDELEN Expert i fler än en FÖRDJUPNING.

Pansarhud (2/3/4 Kp): Rollpersonen har antingen ovanligt tjock hud eller inopererade plattor av pansarplast. 1 i ABS kostar 2 KP, 2 i ABS kostar 3 KP och 3 i ABS kostar 4 KP. Eventuella vanliga rustningar läggs ihop med pansarhudens ABS.

Återhämtningsförmåga (2 Kp): Rollpersonen har en ovanligt god återhämtningsförmåga och återhämtar sina STRYK dubbelt så snabbt som vanligt.

Talanger

Djurvän (1 Kp): Rollpersonen kommer ovanligt väl överens med djur och inget djur kommer att anfälla rollpersonen så länge han inte provocerar dem.

Dubbelhänt (1 Kp): Rollpersonen kan obehindrad slåss med ett vapen i var hand.

Expert (2 Kp): Rollpersonen är expert i någon FÖRDJUPNING. Att vara expert innebär att man får +2 på TV istället för +1. Man kan bara bli expert i en FÖRDJUPNING.

Extrem (12/4 Kp): Rollpersonen är extremt bra på något och får +3 på en

EGENSKAP eller FÖRMÅGA som den redan har värde +2 på. Man kan bara ha FÖRDELEN Extrem en gång. Att få +3 på en FÖRMÅGA kostar 4 Kp och för en EGENSKAP 12 Kp.

Gifttålig (1 Kp): Rollpersonen är ovanligt tålig mot gifter, något som antingen kan vara medfött eller är upptränat. Effekten är att han alltid får +2 på FYSIK när han slår HÅLSOSLAG på grund av gifter.

Nattseende (1 Kp): Rollpersonen har, antingen medfött eller via träning, förmågan att se i dåligt ljus. Så länge det inte är bäckmörkt lider inte rollpersonen av några modifieringar på grund av dåligt ljus. I bekmörker ser dock rollpersonen inget.

Orientering (1 Kp): Rollpersonen vet alltid åt vilket håll norr ligger och har därför ovanligt svårt att gå vilse. I praktiken innebär det att rollpersonen alltid har en kompass med sig och får den bonus som en sådan ger.

Nackdelar

Avsaknad av finger (1 Kp / per finger): Rollpersonen saknar en eller flera fingrar, han får 1 KP för varje finger som saknas. För varje finger som saknas på en hand får rollpersonen MOD -1 för alla handlingar som kräver att fingrarna finns, exempelvis de flesta vapen. Om fyra fingrar saknas så kan handen inte brukas.

Blind (5 Kp): Rollpersonen är blind med allt vad det innebär.

Dåligt Rykte (1 Kp): Rollpersonen har dåligt rykte och anses som opålitlig. Ingen som känner till rollpersonen skulle tänka sig att låna ut pengar eller att anförtro sig för honom. Det dåliga ryktet kan vara välförtjänt eller så beror det på ett misstag eller att en nära släktig har dragit det på familjen.

Dödsfiende (1/2 Kp): Rollpersonen har en dödsfiende. Han och hans fiende är helt besatta av tanken att döda varandra. Orsaken bestäms tillsammans med SL. En rollperson som har en dödsfiende kommer att lägga allt åt sidan om han ser en chans att komma åt honom han måste samtidigt alltid vara på sin vakt eftersom hans fiende kan när som helst försöka döda honom. Det finns två varianter av dödsfienden, man får 1 poäng om det gäller en vanlig person och 2 poäng om det är en mäktig person som man har till dödsfiende, till exempel sheriffen av Nottingham.

Döv (2 Kp): Rollpersonen är döv och all kommunikation med honom måste ske via tecken, något som kan bli ganska jobbigt för en spelargrupp i längden.

Fobi (1/2/3 Kp): En rollperson som lider av en fobi har en sjuklig rädsla för något, vanligt är mörker, spindlar, ormar, öppna eller trånga platser. Det finns tre olika nivåer av fobier. En poängs nivå innebär att rollpersonen känner en lätt obehagskänsla när han kommer i kontakt med det som framkallar fobin. Han undviker helst källan men kan om han måste ta itu med den. Han måste klara VILJA SG -2 för att övervinna sin fobi. Två poängs nivå innebär att rollpersonen blir riktigt rädd för sin fobi. Han kommer aktivt att undvika fobin och drabbas han plötsligt av den måste han slå på nervslag SG -2. Rollpersonen måste klara VILJA SG 0 för att övervinna sin fobi. Tre poängs nivå innebär att rollpersonen är beredd att döda för att undvika fobin, kommer han i kontakt med den kommer han att omedelbart fly och alla som står i vägen kommer han att slå ner. Kan han inte fly kommer han att krypa ihop och försöka stänga ute omvärlden. Rollpersonen måste slå på nervslag SG -2 varje gång han kommer i kontakt med fobin och inte lyckas kontrollera sin rädsla, kommer fobin plötsligt får han slå mot SG 0. Rollpersonen kan kontrollera sin rädsla om han lyckas med VILJA SG +2.

Avståndsstrid

Avståndsstrid fungerar lite annorlunda än närstrid. Istället för att försöka tvinga fram blottor hos sin motståndare går avståndsstrid mer ut på att skaffa sig ett bättre skydd än sin motståndare. Därför är det viktigt att spelledaren beskriver området som striden utspelar sig i väl, gärna med en skiss, innan skjutandet börjar. Normalt börjar alla i en avståndsstrid i samma läge, antingen i skydd eller utan skydd. Men om man lyckas överraska sina motståndare har man fördelen att själv befinna sig i valfritt skydd första STRIDSRUNDAN medan motståndarna är i det öppna.

Själva avståndsstrid går sedan till på följande sätt:

- Man kan välja mellan att skjuta eller att förflytta sig.
- Den som skjuter, hädanefter kallad anfallaren får fritt välja sitt mål, i fortsättningen kallad försvararen
- Om försvararen ser vapnet avfyra, något man inte gör om man är inbegripen i en närstrid, kan försvararen försöka undvika projektilen. SG blir då det samma som TV för Undvika, dock lägst -2. Om offret är omedvetet om att det är beskjutet och står stilla är SG -3, om offret rör på sig, till exempel strider eller undviker utan att kunna FÖRMÅGAN Undvika, är SG -2.
- Försvararen modifierar SG med avseende på avstånd, sikt och skydd.
- Både när man avfyra ett avståndsvapen eller förflyttar sig kan man använda Undvika i samma SR.
- Båda slår var sin tärning. Om anfallsslaget blev högre eller lika med försvarsslaget har anfallaren träffat målet och EFFEKTEN beräknas precis som för närstrid och skada slås.

Svårighetsgrader vid avståndsstrid

Förhållande	Sg
Målet står stilla	-3
Målet rör på sig	-2
Målet undviker	Undvika
Modifieringar	Sg Mod
Kort avstånd	±0
Medel avstånd	+2
Långt avstånd	+4
Dålig sikt (dis, skymning)	+1
Mycket dålig sikt (fackelsken, dimma)	+2
Bakom lätt skydd (buskar, tunna bord, liten grop)	+1
Bakom skydd (ekbord, stock, plank, ett hörn)	+2
Bakom kraftigt skydd (skyttevärn, stenmur, fönster)	+3
Målet har sköld framför sig	+sköldb.

Exempel: Erik skjuter mot en soldat som befinner sig bakom ett staket, SL gör bedömningen att det ger +1 på Sg. Erik är på medel avstånd vilket ger ytterligare +2, soldaten har +2 på undvika vilket modifieras till Sg 5 tack vare skydd och avstånd.

Fullständigt i skydd

Om en karaktär befinner sig fullständigt bakom skydd går det inte skjuta på karaktären om skyddet är kraftigt nog att motstå kulorna. Om skyddet går att skjuta igenom, exempelvis ett bord så ger det +3 på Sg. Att vara i fullständigt skydd innebär att ingen kroppsdel sticker ut bakom skyddet och man kan inte skjuta, sticka upp huvudet och bedöma läget eller på annat sätt visa sig.

Strid mot flera motståndare

Ibland händer det att en person blir attackerad av flera personer samtidigt. Försvaren kan i så fall enbart lyckas med sin handling om han slår ett högre TRÄFFSLAG än samtliga sina motståndare. Anfallaren får isåfall genomföra ett anfall mot en valfri motståndare. För motståndarna gäller det att enbart de som slår ett högre TRÄFFSLAG får anfalla.

Exempel: Stackars Knut har hamnat i strid mot två stycken andra krigare. Knut har Tv 4 på svärd och sköld, de två andra har bara Tv 2 på sina yxor. Knut slår 6 för skölden och 7 för svärdet. De båda krigarna slår 5 och 6. Resultatet blir att Knut får genomföra ett anfall och han väljer att anfalla krigaren som slog 5 eftersom han slog lägst. Krigaren får då slå om sin tärning och slår en 6:a vilket blir 8. Knuts anfall har blockerats. Nästa Sr slår Knut 6 på både sköld och svärd och de andra krigarna slår 5 och 7. Knut har därmed misslyckat och krigaren som slog en femma och fick 7 har hittat en blotta i Knuts försvar. Om den andra krigaren också hade slagit en femma hade även han fått chansen att anfalla Knut.

Att hjälpas åt

Om man har ett numerärt kan det ibland vara mer fördelaktigt att hjälpas åt än att slåss var för sig. Att hjälpas åt i strid fungerar precis som vid andra färdigheter. Den som har högst Tv slår tärningen. De andra som hjälps åt får som lägst ha ett lägre i Tv än den de hjälper. Varje person som hjälper till ger +1 på Tv. Upp till fyra personer kan hjälpas åt sedan blir det för trångt. Särskilt fördelaktigt att hjälpas åt är det om man har lägre Tv än den man slåss mot. Om man redan har högre Tv än sin motståndare är det oftast fördelaktigare att slåss var för sig.

Alternativa förmågor

Naturligtvis är inte enbart Närstrid användbart i en strid. Det finns många tänkbara handlingar som man kan göra som använder andra FÖRMÅGOR. Man kan även använda andra FÖRMÅGOR för att undvika en attack. Några exempel är att man kan använda Bluffa för att få motståndaren att tappa koncentrationen, kräver naturligtvis en bra bluff från spelaren, man kan använda Akrobatik för att göra en oväntad rörelse eller hopp för att öppna upp en blotta och så vidare. Generellt kan man säga att liknande manövrar enbart är effektiva om de kommer oväntade. Om man försöker använda samma trick på en person två gånger i samma strid bör man få -2 på Tv eller liknande.

Stormning

Om man stormar en motståndare ifrån en häst eller annat riddjur får man använda riddjurets STYRKA för att beräkna vapnets skada istället för sin egen. Om man utsätts för en stormning och har ett spjut eller liknande kan man sätta det i marken och rikta det emot den anfallande. Lyckas attacken får man använda motståndarens riddjurs STYRKA istället för sin egen.

Anfall i ryggen

En person som anfalls ovetande i ryggen kan inte försvara sig och SG för att träffa är därför -3, han får inte heller slå om tärningen vid ett lyckat anfall. En person som blir anfallen i ryggen av någon som han vet om kan fortfarande försvara sig och får slå om tärningar men får -2 på Tv.

Sköldbonus

Sköldar har en bonus för närstrid och en för avståndsstrid. Avståndsbonusen läggs till alla SG för avståndsvapen när innehavaren av skölden blir anfallen framifrån och närstridsbonusen till hans Tv i Sköld vid OMSLAGET i närstrid.

Efterlyst (2 Kp): Rollpersonen är efterlyst som brottsling i ett visst land. Orsaken görs upp tillsammans med SL. I en del kulturer har vem som helst som påträffar en efterlyst rätt att döda honom och i vissa fall till och med få en belöning för det.

Halt (1 Kp): Rollpersonen är halt och får därför -1 MOD på sin FÖRFLYTTNING.

Hämnare (2 Kp): Rollpersonen har lovat att hämnas för någon oförrätt som han anser sig ha råkat ut för. En stor del av rollpersonens tid går ut på att lista ut hur hämnden ska genomföras och om rollpersonen får en chans att hämnas måste han ta den oavsett vilka konsekvenser det får för de runt om honom.

Lättare psykisk sjukdom (1 Kp): Rollpersonen lider av en lättare psykisk sjukdom, till exempel en tvångsföreställning som gör att han måste ha med sig en viss lyckoamulett var han än går, en lättare paranoia som gör att han ser faror överallt och inte litat på främlingar eller att han lider av häftiga humörsvägningar. Sjukdomen bör inte vara allt för kraftig utan rollpersonen bör fortfarande kunna umgås med vanligt folk, i längden är det inte roligt att spela en rollperson som är för psykiskt sjuk.

Kan inte läsa (1 Kp): Rollpersonen kan inte läsa, antingen på grund av att han aldrig har lärt sig eller på grund av grav dyslexi eller liknande

Känd som tjuv (2 Kp): Rollpersonen är känd som tjuv. Han finns med i brottsregistret eller är brännmärkt som tjuv på ett tydligt ställe.

Saknar arm eller ben (2 Kp): Rollpersonen saknar en arm eller ett ben. Om ett ben saknas får rollpersonen -1 MOD i FÖRFLYTTNINGSFÖRMÅGA samt man får

räkna med att armen på den sidan oftast är upptagen med kryckan.

Saknar öga (3 Kp): Rollpersonen saknar ett öga. Han har därför -1 MOD på Uppmärksamhet för syn samt -1 MOD på Projektivvapen, Skjutvapen samt Kasta.

Skyddsling (1 Kp) Rollpersonen har tagit på sig att beskydda en annan person som av någon orsak behöver skydd. Det kan till exempel vara ett barn eller någon med handikapp. Skyddslingen har alltid en tendens att hamna i trubbel och eventuella fiender till rollpersonen kan använda skyddslingen för att komma åt rollpersonen.

Synfel (2 Kp): Rollpersonen är gravt långsynt eller närsynt. Utan glasögon har han -1 MOD på Uppmärksamhet för syn och -1 MOD på Projektivvapen, Skjutvapen samt Kasta. Om han är långsynt kan han inte läsa utan glasögonen. Om han är närsynt kan han inte använda avståndsvapen på ett avstånd över 10 meter.

Torterad (3 Kp): Rollpersonen har blivit torterad, kroppen är fylld av fula ärr -1 MOD på SJÄL och KROPPSBYGGNAD.

Ärr (1 Kp): Rollpersonen har ett stort fult ärr i ansiktet. Ärrer ger -1 MOD på UTSEENDE och gör att folk lättare kommer ihåg honom.

Ökänd (1/3/5 Kp): Ökänd är raka motsatsen till känd. Om en ökänd person blir igenkänd kommer folket runt omkring att antingen fly eller om de anser att de är tillräckligt många anfalla honom. En poängs varianten innebär att rollpersonen är ökänd inom ett mindre område, till exempel en stad eller ett grevskap och de flesta skulle inte känna igen honom om de inte får det påpekad. Tre poängs nivån innebär att rollpersonen är ökänd i ett helt land men fortfarande är hans utseende relativt okänt. Fem poängs nivån innebär att rollpersonen är ökänd i ett eller flera länder och nästan alla invånare vet hur han ser ut.

Att blåsa liv i siffrorna

Oavsett vilken metod man använt för att fördela rollpersonens värde har man det viktigaste kvar. Att ge rollperson en bakgrund och en personlighet.

Bakgrund

Att utveckla en bakgrund för rollpersonen är ofta till stor hjälp både för spelledaren och för spelaren. Saker man kan ha med i sin bakgrund är var rollpersonen växte upp, viktiga händelser i livet samt vilka vänner och fiender han har skaffat sig.

Familj: De flesta rollpersoner har naturligtvis en familj. Det skadar aldrig att skriva ner några få rader om familjen och var de befinner sig. Man vet aldrig när SL kan få användning för det.

Vänner: De flesta rollpersoner har troligtvis även vänner från sitt tidigare liv som inte tillhör spelargruppen. Visserligen finns det personer som har en förmåga att effektivt stöta bort alla, dessa har antagligen istället en mängd fiender. Skriv gärna ner lite fakta om rollpersonens närmaste vänner och fiender. Vad de sysselsätter sig med, eventuella färdigheter och bakgrund?

Personlighet

Att skapa en unik personlighet till sin rollperson kan vara väldigt svårt. Det brukar ofta sluta med att rollpersonen antingen blir ungefär som spelaren eller väldigt extrem, båda kan lätt bli tråkiga i längden. Här följer några enkla saker att tänka på som kan hjälpa till att skapa en rollperson med en egen personlighet.

Livsmål: Tänk igenom vad din rollpersons mål här i livet kan vara. Det kan vara något storslaget som att bli kung eller bli världshärskare, eller lite rimligare som att bli rik skaffa sig ett namn eller att hämnas, eller helt vardagliga ting som att få ihop tillräckligt med pengar till en bar eller

egen gård. Oavsett vad målet är så bör man tänka igenom det ganska noggrant för det är antagligen det som gör att rollpersonen har börjat äventyra och kommer att fortsätta att driva personen. En person som inte har några mål i livet kommer antagligen att vara nöjd med att fortsätta med vad den gör för tillfället, om inte den elaka spelledaren förstör allt som de har såklart.

Värderingar: Närmast bör man fundera igenom rollpersonens värderingar. Vad värdesätter rollpersonen här i livet? Om man har en någorlunda genomarbetad bakgrund och ett livsmål bör det vara ganska enkelt att komma fram till vad rollpersonen värdesätter. En smågangster värdesätter till exempel heder, makt och rikedom. En rollperson som är uppväxt som bonde värdesätter god jord och ärlighet, en soldat värdesätter kanske vapenmakt och pålitlighet hos kamraterna.

Social förmåga: Eftersom rollspel många gånger går ut på att samarbetar med andra bör man tänka igenom lite extra hur ens rollperson fungerar socialt. Är det en enstöring som helst undviker andra eller är han en naturlig ledare, är han blyg eller en sådan som helst gör saker och ting själv eftersom han inte litar på att andra får det ordentligt gjort.

Personlighetsdrag: Slutligen finns det en mängd personlighetsdrag man kan ge sin rollperson för att krydda upp honom lite. Har han sjuk humor och skämtar alltid vid fel tillfälle. Har han hetsigt temperament, ser han världen i svart och vitt, är han extremt cynisk och så vidare.

Utmattning

Ibland är man inte ute efter att döda eller skada sin motståndare. I sådana fall kan det vara lämpligt att helt enkelt försöka utmatta sin motståndare. Om man väljer att utmatta sin motståndare och slår högre än sin motståndare så innebär det att man lyckas höja tempot i striden, både anfallaren och försvararen har blivit tvungna att genomföra diverse sprinter, hopp och andra fysiskt krävande aktiviteter. Samtliga inblandade kombattanter måste slå ett HÄLSOSLAG mot sin nuvarande STRYK-nivå, mer om HÄLSOSLAG finns att läsa om under skador lite längre ner. Detta gör det till en effektiv taktik mot tungt rustade motståndare. Dessutom får man även lägga till EFFEKTEN till sitt TV nästa SR.

Exempel: Knut slåss mot sin motståndare med TV 4. Knut väljer att försöka utmatta sin motståndare. Knut slår 5 för skölden och 4 för svärdet vilket ger 9 och 8 medan hans motståndare slår 8 för skölden och 7 för svärdet. Istället för att slå skada för sitt svärd får måste Knut och hans motståndaren i stället slå ett hälsoslag. Därtill kommer Knut få +1 på båda sina Tv nästa Sr.

Fälla någon

Om man slår högre än sin motståndare så får motståndaren, precis som vid ett vanligt anfall, slå om tärningarna men får vid OMSLAGET enbart använda Slagsmål eller MOTORIK istället för sina vapen Tv. Om man efter OMSLAGET fortfarande har högre eller samma som sin motståndare så har man fallt denne till marken. En person som ligger ner får -2 på alla TV och är därför mycket lättare att träffa. För att komma på fötter igen får man varje SR slå för Slagsmål eller Akrobatik med SG 2 för att komma på fötter.

Låsa någon

Om man vill låsa någon använder man sitt vapen Tv. Om man lyckas slå ett högre TRÄFFSLAG än sin motståndare måste man sedan övervinna motståndarens STYRKA med sin egen STYRKA för att lyckats låsa sin motståndare. Så länge motståndaren är låst kan han inte försvara sig och alla andra som anfaller har SG -3 för att träffa. Varje SR måste man övervinna motståndarens STYRKA med sin egen för att hålla kvar honom.

Fly

En person som vill fly från en strid slår som vanligt för sina vapen. Om han slår högre än sin motståndare så har han lyckats fly om han slår lägre så har motståndaren lyckats med sitt anfall och den som flyr får inte slå om tärningarna. Om han fortfarande är på fötter efter anfallet så har han lyckats ta sig loss från striden. Om motståndaren fortfarande vill slåss får han förfölja den flyende genom att slå FÖRFLYTTNING mot FÖRFLYTTNINGSLAG för att se om han kommer i kapp.

Andra handlingar

Det finns såklart mängder med andra handlingar som en spelare eller spelledarperson kan tänkas vilja genomföra i en strid. Om handlingen lyckas eller inte avgörs enklast genom att avgöra vilken FÖRMÅGA som är lämpligast att använda, oftast ett vapen, och slå tärningarna. Om personen som ville genomföra handlingen slår högre än sin motståndare så har den lyckats.

Beräkna effekt

EFFEKTEN används som ett mått på hur bra man träffar sin motståndare. EFFEKTEN beräknas som vanligt genom att man från anfallarens TRÄFFSLAGET drar av motståndarens TRÄFFSLAG. *Exempel: I en strid slår ena parten 7 och den andra 6, effekten blir då 7-6=1.*

två kroppsdelar. Dessa två kroppsdelar är de som försvararen frivilligt har valt att skydda sämre än de andra, de två kroppsdelarna kommer i fortsättningen att kallas för blottade. Anfallaren får därefter välja vilket kroppsdel han vill anfalla. Om han väljer någon av de två kroppsdelar som försvararen blottar kommer det bli lättare att lyckas med anfall. Anfallaren kan även välja att genomföra ett anfall mot försvararens vapen, mer om det nedan.

När anfallaren har valt vilken kroppsdel han genomför sitt anfall mot har försvararen chansen att blockera eller undvika anfall genom att slå om sina TRÄFFSLAG.

Om anfaller sker mot en blottad kroppsdel är det svårare att försvara sig och försvararen får -1 på sitt OMSLAG.

Om försvararen lyckas få högre än anfallarens modifierade TRÄFFSLAG på sitt OMSLAG så har försvararen lyckats med att undvika anfall. Om försvararens TRÄFFSLAG trots att det slogs om är lägre eller lika med anfallarens så träffar anfallaren den valda kroppsdel.

De TRÄFFSLAG som försvararen har efter OMSLAG används för att beräkna EFFEKTEN på anfaller och skada slås.

Försvararen måste inte slå om sina TRÄFFSLAG om han inte vill. Om han redan har slagit en femma eller sexa och trots det har öppnat upp för en anfall är det oftast bättre att inte slå om eftersom man då riskerar att få en värre skada.

Han kan även välja, om han slåss med två vapen eller ett vapen och sköld, att bara slå om det ena TRÄFFSLAGET. Försvararen kan även välja att använda en annan FÖRMÅGA eller FÖRDJUPNING om han vill. Han kan till exempel alltid använda sin FÖRDJUPNING i Slagsmål om den är bättre, eller en gång per strid sin FÖRMÅGA Övertala för att med en bluff eller liknande störa motståndaren i sista minuten.

Om anfallaren slog två TRÄFFSLAG så är det det vapnet som han slog högst TRÄFFSLAG för som han kan anfalla med. Om han slog högst på skölden kan han göra

en så kallad sköldattack vilket gör STY i skada. Om han slog högst för Slagsmål är det en obehäpnad attack som anfallaren kan genomföra.

Exempel: Knut är inbegripen i en strid med en krigare. Både Knut och den andra krigaren är beväpnade med sköld, Tv 4 och svärd, också Tv 4. Knut slår 3 för skölden och 4 för svärdet vilket ger 7 och 8. Motståndaren slår 2 för skölden och 1 för svärdet vilket ger 6 och 5. Knut har öppnat upp för ett anfall mot sin motståndare.

Motståndaren anger att vänster arm och höger ben är blottade., Knut tycker att höger ben är lämpligt och genomför sin attack mot benet. Eftersom Knut valde att anfalla en blottad kroppsdel måste motståndaren dra av -1 om han slår om någon av sina tärningar. Eftersom han bara slog en etta och en tvåa tidigare väljer han att chansa, så mycket sämre kan det inte bli. Han slår 5 och 2 vilket med -1 ger 8 och 5. 8 är högre än Knuts 7, chansningen gick hem och anfaller blockerar.

Anfall mot vapen

En anfallare kan välja att genomföra sitt anfall mot försvararens vapen. Om EFFEKT blir minst tre efter att tärningarna har slagits om har anfallaren avväpnat försvararen. Om EFFEKT blev lägre men anfaller lyckades slår man som normalt för skada och om man får ett SKADEVÄRDE på 8 eller högre har försvararens vapen gått sönder.

Yrkespaket

I detta avsnitt beskrivs ett antal yrkespaket som kan användas om man vill snabbt skapa en rollperson eller som inspiration. Varje yrkespaket består av en beskrivning av yrket och ett förslag på EGENSKAPER, FÖRMÅGOR och FÖRDJUPNINGAR. Samtliga yrkespaket är balanserade med höjningar och sänkningar och kostar enbart 3 KP för FÖRDJUPNINGARNA. Därefter följer ett förslag på utrustning och kostnad för den.

Yrkespaketen kan även användas om SL snabbt behöver en spelledarperson av en särskild sort.

Moderna yrkespaket

I detta avsnitt beskrivs yrkespaket som passar in om man spelar i moderna miljöer eller framtidsmiljöer.

Advokat

Yrkespaketet för advokat fungerar bra att använda för alla sorters juridiska tjänstemän såväl advokater, försvarare eller domare. De flesta har specialiserat sig åt något håll exempelvis bolagsjuridik eller brottsmålsjuridik. Förutom sina juridiska specialområden har de flesta advokater goda kontaktnät samt bra förmåga att övertala andra.

'Jag protesterar!' Levon reste sig upp från sin stol. 'Frågan har ingen relevans för den anklagades skuld!' Domaren tittade strängt på honom. 'Sitt ner mister Levon, ett till utbrott och jag blir tvungen att be er lämna lokalen.' Levon satte sig ner. Han var tvungen att fördröja rätttegången minst en halvtimme till, bevisen var på väg, frågan var om de skulle komma i tid?

Egenskapspaket

Kroppsbyggnad	0
Motorik	-1
Akrobatik	-2
Stridsförmåga	-1
Sinnen	0
Uppmärksamhet	+1
Orienteringsförmåga	-1
Personlighet	+1
Vältalighet (Övertala)	+1
Kontaktnät	+1
Sjunga	-1
Logik	0
Fysik	-1
Kemi	-1
Kunskap	+1
Administration	+1
Juridik (Brottsrätt)	+2
Språk (Andra språk)	+1
Segla	-1
Själ	0

Lämpligt Utrustningspaket

Bärbar dator (10.000kr), Mobiltelefon (2000 kr), anteckningsblock, pennor, bibliotek med juridikböcker (5000 kr)
Kostnad: 17.000kr

Akademiker

Akademiker kan vara allt från en student till en professor. De passar oftast bäst in i konspirations-, deckar- eller skräckscenarier där deras stora specialkunskaper ofta kommer till pass. I exemplet anges en historieprofessor med specialområde antiken. För att skapa andra sorters akademiker behöver man bara byta ut huvudområdet. En kemist skulle till exempel ha Kemi som huvudämne och Organisk kemi som fördjupning.

Rummet var fullt av gamla böcker som fick luften där inne att lukta av något som enbart kunde beskriva som ren och skär uråldrighet. Jean hade betalt dyra pengar för att få tillgång till samlingen. Officiellt existerande den inte ens och det hade tagit henne flera år av forskning innan hon lyckades ta reda på var den fanns. För att sedan få tillgång till den hade hon varit tvungen att dra i varenda tråd som hon hade. Men alla åren av sökande och jobb var helt klart värda det, nu äntligen skulle hon få svaret.

Egenskapspaket

Kroppsbyggnad	-1
Motorik	-1
Akrobatik	-1
Stridsförmåga	-1
Skjutvapen	-1
Sinnen	0
Uppmärksamhet	+1
Personlighet	0
Kontakt nät(Universitet)	+1
Logik	+1
Kunskap	+1
Historia (Antiken)	+2
Språk (Latin)	+1
Överlevnad	-1
Själ	0

Lämpligt Utrustningspaket

Bärbar dator (10.000kr), anteckningsblock, pennor, forskningsutrustning (10.000kr)
Kostnad: 20.000kr

Strid

I en strid sker ofta många saker på väldigt kort tid och det hela kan bli ganska förvirrande om man inte på något sätt strukturerar upp det hela. När det blir strid så börjar man mäta tiden i STRIDSRUNDOR (SR). En STRIDSRUNDA är den tid det tar för alla som är iblandade i striden att utföra sina handlingar, vilket är ca 3 sekunder. För varje stridsrunda går man genom följande steg...

Hur man går till väga i en stridsrunda.

- 1) Samtliga bestämmer vilka handlingar de ska göra och vem de anfaller
- 2) Alla som slåss slår sina tärningsslag för de vapen de använder. Eller för andra förmågor som är lämpliga.
- 3) Alla som slog högre än sin motståndare lyckas med vad de deklarerade i början av STRIDSRUNDAN.
- 4) I tur och ordning löser man resultaten av tärningsslagen och slår för skador och träffområden. Man börjar med den som slog högst och fortsätter nedåt.

Vilka handlingar kan man göra?

- Följande har man tid att göra under en SR
- Påbörja en strid mot någon.
 - Anfalla någon i närstrid
 - Utmatta någon i närstrid
 - Avväpna någon i närstrid
 - Låsa någon i närstrid
 - Fälla någon i närstrid
 - Fly från närstrid
 - Säga en mening. T.ex. "Se upp för de fallande stenarna!!!"
 - Dra ett vapen eller plocka fram en sak.
 - Avfira ett projektilvapen eller kasta ett kastvapen samt undvika.
 - Förflytta sig mellan skydd.
 - Utföra en annan handling. T.ex. hoppa över ett stup, Volta över ett plank.

Det finns ingen turordning när man bestämmer vad man ska göra i STRIDSRUNDAN, dock får man inte ändra sig efter man har sagt vad man ska göra. Det är även att rekommendera att man lägger in en tidsgräns för hur lång tid spelarna ska får tänka, exempelvis 20 sek. Om en spelare inte har sagt vad de ska göra innan tiden är ute så står de och tvekar hela STRIDSRUNDAN. Ett alternativ om man vill göra det mer spännande är att låta varje spelare skriva ner på en lapp vad det gör.

Närstrid

Inleda en närstrid

En närstrid inleds när en person deklarerar att han anfaller en annan person.

Slå träffslag

Varje runda som en person befinner sig i närstrid måste han bestämma vad han gör. Därefter slår alla inblandade i en strid ett eller två slag, vanligtvis för sina vapen, dessa slag kallas för TRÄFFSLAG. Om man slåss med två vapen eller med ett vapen och en sköld får man slå ett slag för vardera vapnet. Om man slåss med ett vapen får man slå ett slag för vapnet och ett för Slagsmål. Om man slåss med ett tvåhandsvapen får man välja mellan att slå två slag för det vapnet eller ett slag för vapnet och ett för Slagsmål. Oavsett vilken kombination man väljer är det enbart det högsta slaget som räknas i fortsättningen.

Om man lyckas slå högre än motståndares TRÄFFSLAG så har man lyckats med vad man försökte göra denna runda. Se rubrikerna nedanför för vad som händer

Anfalla

Om personen som väljer att anfalla, i fortsättningen kallad anfallaren, får högre än sin motståndare, hädanefter försvararen, på TRÄFFSLAGEN så har han fått en möjlighet att genomföra ett anfall mot försvararen. Försvararen anger först vart hans gard skyddar sämst genom att ange

Exempel på hur man skapar en rollperson.

Jonas ska skapa en ny rollperson. Miljön de spelar i är vikingatid. Jonas bestämmer sig för att skapa en klassisk viking. SL har bestämt att rollpersonerna ska vara ganska normala personer och får därför 5 KP att röra sig med. Jonas tittar först igenom yrkespaketet och kommer fram till att Soldat/Krigare ligger ganska nära den rollperson han vill skapa. Han skaffar sig därför det yrkespaketet för de 3 KP som det kostar men byter ut FÖRDJUPNINGEN Svärd mot Klubbor och Yxor vilket Jonas tycker verkar mer vikingaaktigt och Kontakter Soldater till Kontakter Birka.

Jonas har nu bara 2 KP kvar. Innan han använder dem till annat passar han på att slå för startkapital. Han slår en trea vilket skulle ge honom 100 gs. Jonas tycker det är lite lite och använder ett KP till att höja det till 500 gs. Sedan tittar igenom de olika FÖR- och NACKDELARNA och kommer fram till att det inte finns någon som han tycker passar sin viking. Istället väljer han att skaffa sig FÖRMÅGAN Segla till +1 för sitt sista KP.

För sina 500 gs väljer Jonas att köpa allt från Utrustningspaketet utom svärdet som han byter ut mot en stridsyx.

Det enda som Jonas har kvar nu är att bestämma sin rollpersons namn, bakgrund och personlighet. Han beslutar att vikingen ska heta Björn Ulfsson och är tredje sonen till Ulf Ottarsson, en storbonde vid norra mälares strand. Han är 25 år och har tack vare sin fars kontakter fått möjlighet att tjänat som hirdman hos kungen av Birka där han var mycket uppskattad. Han har dock fått tillstånd att ge sig av på vikingatåg och kommer snart att ge sig av med de andra rollpersonerna. Som person är han ganska girig och ibland känslökall. Han är fast besluten att skaffa sig en större gård och rikedom fast han inte kommer att få arva några större mängder efter sin far. För att få tag på sina pengar kan han tänka sig att både döda, plundra och luras. Han är dock även en man av heder och mot dem

som han anser vara sina vänner samt de som han lovat trohet skulle han aldrig göra något ont även om han själv tjänar på det.

Björn Ulfsson

Kroppbyggnad	+1
Simma	-1
Motorik	0
Fingerfärdighet	-1
Stridsförmåga	+1
Närstrid (Klubbor och Yxor)	+2
Sinnen	0
Personlighet	0
Kontakter (Birka)	+1
Logik	-1
Matematik	-1
Kunskap	-1
Administration	-2
Segla	+1
Överlevnad	+1
Själ	0
Nerver (Stridsvan)	+1

Utrustning

Stridsyx, Sköld, Långt Ringbrynneharnesk, öppen hjälm, dolk, ryggsäck, filt, 10 dagsransoner mat. 165 g silver.

Journalist

Journalister har en tendens att bli inblandade i de mest underliga historier. Det finns flera olika sorters journalister allt från reportrar för studenttidningar till riksända ansikten från avslöjande reportage i TV, yrkespaketet kan användas till de flesta. Skjutjärns reportrar, undersökande journalister samt papparazis är exempel på journalister som har stor chans att bli inblandade i saker och ting men en bra journalist har alltid alla sinnen öppna och ser möjligheterna till en bra story var den än visar sig. De viktigaste FÖRMÅGORNAN för en journalist är att behärska språket samt att ha ett bra kontaktnät. Journalister har en tendens att bli ganska cyniska och alltid se saker via ett utifrån perspektiv. Tragedier för dem är bara en bra story och inget som berör dem djupare.

'Möt mig utanför domkyrkan klockan elva. Jag har information om utrikesministern som du behöver veta.' Det var allt rösten hade sagt till Peter i telefonen. Nu stod han här i snålblåsten utan för domkyrkan och väntade. 'Hur sjutton kunde någon veta att jag skriver en artikel om utrikesministern?' Frågan gnagde i Peters huvud. Historien var ytterst känslig och den enda han avslöjat ens delar för var redaktören och han skulle aldrig avslöja något av rädsla för att inte komma först med nyheten. Klockan var två minuter över elva när en svart Volvo med tonade rutor gled fram mot domkyrkan.

Egenskapspaket

Kroppbyggnad	0
Hoppa	-1
Motorik	-1
Stridsförmåga	-1
Sinnen	+1
Uppmärksamhet	+1
Personlighet	0
Vältalighet (Övertala)	+1
Kontaktnät (Media)	+2
Logik	0
Matematik	-1
Kunskap	0
Språk (Andraspråk)	+2
Själ	0

Lämpligt Utrustningspaket

Fickbandspelare (500kr), Kamera (5500kr), Anteckningsblock, Pennor
Kostnad: 6000kr

Polis

Yrkespaketet polis går att använda till alla sorters yrken där man försöker upprätthålla lag och ordning allt ifrån den lokala småstadspolisen eller trafikpolisen till tungt beväpnade SWAT styrkor och FBI agenter. Med smärre ändringar, såsom att byta ut Köra fordon till att Rida kan man även använda yrkespaketet för sheriffer i vilda västern och liknande.

Poliser är lämpligt yrke för en rollperson eftersom de ofta blir inblandade i intressanta situationer. Nackdelen är att de ibland har en begränsad rörelsefrihet eftersom de är tvungna att följa order uppifrån. Oftast förser staten sina poliser med den utrustning som de behöver, såsom vapen och bilar, därför är all utrustning i yrkespaketet gratis.

Yarrik studerade rummet noga medan hans partner tog anteckningar av den korpulente mannen. De hade fått ett larm om inbrott från en granne och dörren till lägenheten visade tydliga tecken på åverkan. Men mannen som bodde i lägenheten påstod att inget blivit stulet. Dator och TV stod mycket riktigt på sina platser, men något luktade ruttet. Hans förklaringar till varför dörren var uppbruten hade redan motsagt sig flera gånger. Yarrik fick syn på vad han sökte efter. Den oblekta tapeten avslöjade att en tavla hade flyttats. Nonchalant gled han bort mot väggen och lyfte på tavlan. 'Hey! Vad håller du på med!' Den korpulente mannen hade noterat Yarrik förhävande men för sent. Yarrik hade redan sett det uppbrutna kassaskåpet bakom tavlan.

Egenskapspaket:

Kroppsbyggnad	+1
Motorik	0
Köra fordon (Bil)	+1
Stridsförmåga	0
Skjutvapen (Pistoler)	+1
Närstrid	+1
Sinnen	0
Uppmärksamhet	+1
Personlighet	0
Kontaktnät (Poliser)	+1
Logik	-1
Kunskap	-1
Segla	-2
Själ	0
Nerver	+1

Lämpligt Utrustningspaket

Pistol (gratis), batong (gratis), bricka (gratis), uniform (gratis)
Kostnad: 0

Tjuv

En tjuv kan vara allt ifrån en simpel ficktjuv till en lönnmördare. Även om många tjuvar har en tendens att vara ganska samvetslösa är det inte ovanligt med tjuvar som har både heder och samvete. Paketet passar bäst till tjuvar som rör sig till större delen i städer. För landsbyggdsrövare är Krigare/Soldat eller kanske Jägare ett lämpligare yrkespaket.

Tarlock satt längst in i hörnet av utskänkningsrummet med ryggen mot väggen. En vana, eller ovana enlig vissa, som han hade lagt sig till med. Det började bli sent och de flesta gästerna hade redan begett sig hemåt. Man de som var kvar var desto fullare, och det var de som Tarlock var ute efter.

Egenskapspaket

Kroppsbyggnad	0
Styrka	-1
Klättra (Husväggar)	+1
Motorik	+1
Fingerfärdighet (Stjåla föremål)	+2
Rida	-2
Stridsförmåga	0
Närstrid	+1
Sinnen	+1
Gömma (Sig)	+1
Jakt	-1
Uppmärksamhet	+1
Personlighet	0
Logik	-1
Kunskap	-1
Historia	-1
Överlevnad	-1
Själ	0

Lämpligt utrustningspaket

Dolk (3 gs), dyrkar (20 gs), stenkulor (1 gs)
Kostnad: 24 gs

Soldat/Krigare

I en orolig tid finns det alltid möjlighet för en duktig krigare att skaffa sig rikedomar, antingen genom plundrig eller genom en god sold. Paketet för soldater och krigare kan användas för de flesta sorters krigare allt från soldater i reguljära arméer till hyrsvärd eller stråtrövare. Att vara soldat eller krigare är ett tufft yrke, man vet att i nästa strid kan man dödas, eller än värre, lemlästas så att man blir tvungen att försörja sig resten av livet som tiggare.

Roberto höjde skölden för att skydda sig mot solens heta strålar. I en hel dag hade de två arméerna stått uppställda på den stekheta slätten utan att någon sida vågat ta initiativet. Enstaka skärmlystringar hade utkämpats mellan de båda sidornas rytteri men än hade inte Roberto fått se strid. Stridsviljan i leden hade börjat tryta märkvärt. Den stekande hettan gjorde att männen, trots att de inte stridit, var utmattade. Risken var stor att så snart solen hade gått ner skulle hälften av dem desertera. Förhoppningsvis var det lika illa i det andra lägret. Annars skulle morgondagen bli blodig. Roberto sänkte skölden och kisade mot fiendeleiden. Det kanske var bäst att han gav sig av i natt också.

Egenskapspaket

Kroppsbyggnad	+1
Simma	-1
Motorik	0
Fingerfärdighet	-1
Stridsförmåga	+1
Närstrid (Svärd)	+2
Sinnen	0
Personlighet	0
Kontakter (Soldater)	+1
Logik	-1
Matematik	-1
Kunskap	-1
Administration	-2
Överlevnad	+1
Själ	0
Nerver (Stridsvan)	+1

Lämpligt utrustningspaket

Svärd (30 gs), Sköld (20 gs), Långt Ringbrynneharnesk (250 gs), öppen hjälm (20 gs), dolk (3 gs), ryggsäck (5 gs), filt (2 gs), 10 dagsransoner mat (10 gs),
 Kostnad: 340 gs

Privatdeckare

De flesta privatdeckare sysslar enbart med att avslöja otrogna makar och spåra folk som smitit undan skulder. Men de flesta drömmer om att någon gång få lösa ett riktigt brottsfall. Många privatdeckare har en bakgrund inom någon sorts polismyndighet eller som väktare. Varför de gick vidare till att bli privatdeckare är olika från fall till fall, i vissa fall rör det som att de ville ha större frihet, i andra fall att de på orättvisa grunder har stötts ut ur polisen men deras vilja att upprätthålla lag och ordning gör att de går vidare som privatdeckare. I allt för många fall beror det dock på att de inte är lämpliga som poliser eller väktare, inte sällan på grund av småbrott eller uppstudsighet.

John kände efter med handen så att pistolen satt löst i axelhölstret som han bar under sin slitna kavaj för \$30 från Wallmark. Han hade haft dåliga känningar ända sedan han tog på sig fallet men det han nyss hade hört inne i lagerhuset var värre än något han någonsin hade kunnat föreställa sig. Nu hade han bara en sak i huvudet. Ta sig ut ur lokalen levande. Sen skulle han lämna staden ett tag, han hade känslan att hans uppdragsgivare inte tänkte låta honom leva med den information han nyss hade skaffat sig.

Egenskapspaket:

Kroppsbyggnad	0
Motorik	0
Akrobatik	-1
Fingerfärdighet (Lås)	+1
Köra fordon	+1
Stridsförmåga	0
Skjutvapen (Pistoler)	0
Sinnen	+1
Uppmärksamhet	+2
Personlighet	0
Kontaktnät	+1
Sjunga	-1
Vältalighet (Bluffa)	+1
Logik	0
Spel	-1
Kunskap	-1
Administration	-1
Historia	-2
Själ	0
Vilja	-1
Nerver	+1

Lämpligt Utrustningspaket

Pistol (1000 kr), Kamera (2500 kr)
 Kostnad: 3500 kr

Småbrottsling

Yrkespaketet småbrottsling kan användas till alla sorters kriminella alltifrån ficktjuv eller biltjuv till langare eller hallick. De har alla gemensamt är att de är personer som av en eller annan orsak hamnat snett i livet och nu överlever via brottslighet och sitt kontaktnät på gatan. Många av dem har erfarenhet av fängelser eller andra sorters anstalter. En småtjuv är för det mesta mycket trevlig och charmig men kanske inte alltid den smartaste personen.

Jana gömde sig flåsande bakom ett par soptunnor. Något hade gått fullständigt åt helskota. Det skulle bara vara en helt vanlig affär. De hade bestämt plats som vanligt och varorna hade överlämnats. Då började någon att skjuta. Jana viste inte om det var en av hennes tjejer eller om det var någon i det andra gänget. När vapnen hade tystnat var det bara Jana kvar. Sedan dess hade hon varit på flykt, båda gängen var efter henne såväl som polisen. Det enda hopp hon hade kvar var att lämna staden så snabbt som möjligt.

Egenskapspaket:

Kroppsbyggnad	0
Styrka	+1
Motorik	0
Stridsförmåga	+1
Närstrid (Knivar)	+1
Sinnen	0
Gömma (Sig)	+1
Personlighet	0
Kkontaktnät (Kriminella)	+1
Vältalighet	+1
Logik	0
Kunskap	-1
Administration	-1
Historia	-2
Själ	0
Vilja	-1

Lämpligt Utrustningspaket

Kniv (100kr), mobiltelefon (1000 kr), Coola kläder (2000 kr)
Kostnad: 3100 kr

Sjömän

Sjömän är utmärkta rollpersoner eftersom de ofta rör på sig och har erfarenhet både från det ena och det andra. En sjömän kan vara allt ifrån en fiskare eller matros till en kapten eller en blodtörstig pirat. Oavsett vilket så är livet till sjöss hårt man måste vara van vid slit och svåra umbärande. Många sjömän har förlorat både en och två närstående till det mäktiga havet och vet att även de antagligen kommer att sluta sina liv i havets kalla djup.

Larsen spanande ut över vågorna. De hade varit ute i flera timmar och vädret hade stadigt blivit sämre. De andra slet halvhjärtat med näten. Idag var det inte fisk som var den viktiga fångsten. De väntade på ett fartyg, en handelsman. Fartyget skulle ha med sig några tunnor. Dessa tunnor skulle Larsen och hans fiskebåt ta iland. Till en köpman som antagligen redan nu stod och väntade vid piren. Själva skulle de få redigt med silverpengar. Det hela var så gott som riskfritt. Ingen, inte ens kungen, kunde hålla koll på hela kusten och så länge han envisades med sitt fåniga importförbud tänkte iallefall Larsen och hans mannar sko sig på det.

Rollpersonen 2

Egenskapspaket

Kroppsbyggnad	0
Förflyttning	-1
Fysik	+1
Klättra (skeppsrigger)	+1
Motorik	0
Stridsförmåga	0
Sinnen	0
Orientering (hav)	+1
Personlighet	0
Logik	-1
Kunskap	0
Segla (flermastare)	+1
Själ	0

Lämpligt utrustningspaket

Dolk (3 gs), tuggtobak (1 gs), kraftiga kläder (15 gs)
Kostnad: 19 gs

Jägare

Yrkespaketet jägare kan användas för de flesta som lever på vad naturen ger. Exempel kan vara storviltsjägare pälsjägare och skogsvaktare. Jägare är oftast enslingar som tillbringar stor tid ensamma eller i små grupper ute i vildmarken. För att överleva är de tvungna att ha gedigna vildmarkskunskaper och klara sig utan hjälp i de flesta väder och miljöer. Att vara jägare är ett hårt liv.

Skymningssolen fick de stora furorna att kasta fjärdigslånga skuggor på mossan som täckte marken. Torkil kisade mot horisonten. Han hade högst en kvart till på sig innan solen skulle gå ner. Det var dags att vända tillbaka till byn efter ytterligare en fruktlös dag. För sex dagar sedan hade byn hyrt in honom för att fälla en strykarvarg. Flera gånger hade fått upp spår efter vargen och trott sig vara den nära bara för att helt spårlost tappa dem. Under hela sin karriär som jägare hade han aldrig stött på ett så svår fångat djur. Ett prasslande fick honom att frysa till. Långsamt satte han sig ner på huk. I flera minuter spanade han mot undervegetationen. Inget. Han kunde ha svurit på att något stort hade rört sig i buskagen. Långsamt med armborstet redo tog han sig fram. En mindre skicklig jägare skulle kanske ha missat det, men Torkil visste var han skulle leta. Vargspår, så gott som färska. Han slängde ytterligare en blick mot solen, bara några minuter kvar. I ögonvrån uppfattade han en grå skugga som svepte mellan trädstammarna längst ett krön. Snart var det var mörkt och då skulle han inte längre vara jägaren. Om han skulle nå byn överhuvudtaget inatt skulle det kräva all hans kunskap.

Egenskapspaket

Kroppbyggnad	+1
Motorik	0
Fingerfärdighet (Hantera fallor)	+1
Stridsförmåga	0
Projektilvapen (Bågar)	+1
Sinnen	+2
Spela instrument	-1
Jakt (Skog)	+1
Personlighet	-2
Logik	0
Matematik	-1
Kunskap	-1
Administration	-2
Segla	-1
Språk	-1
Överlevnad	+2
Själ	0
Nerver	+1

Lämpligt utrustningspaket

Båge (15 gs), Snaror (2 gs), 20 pilar och koger (6 gs), dolk (3 gs).
Kostnad: 26 gs

Soldat

En soldat kan vara allt ifrån en vanlig soldat i någons nations armé eller medlem i en specialutbildad hemlig styrka till privathyrdade legoknektar och pensionerade militärer. Soldater har en tendens att vara känslökalla och duktiga på att lyda order utan att ifrågasätta. Deras träning gör att de för det mesta försöker lösa situationer med våld. Om man vill göra en högre officer kan man höja förmågorna Administration och Vältalighet. Om soldaten till hör en officiell armé så är all utrustning gratis.

I nästan femton år och i två krig hade Major Cooper tjänat nationen. Han hade nått så långt som det var möjligt för en vanlig fotsoldat utan officersutbildning. Men han hade aldrig fått ett uppdrag liknande detta. För två veckor sedan hade han varit lyckligt ovetande. Det var innan han blev omposterad till BAS 13. Det han hade fått reda på under sina två veckor på BAS 13 hade helt förändrat hans världsbild och allt han hade trott på. Nu var han på väg att göra det samma för de fem personer som satt inne i rummet. De fem som skulle bli hans team.

Egenskapspaket:

Kroppbyggnad	+1
Fysik	+1
Motorik	0
Undvika	+1
Stridsförmåga	+2
Skjutvapen (Gevär)	+1
Sinnen	0
Uppmärksamhet	+1
Personlighet	0
Vältalighet	-1
Logik	-2
Kunskap	-1
Administration	-1
Historia	-1
Juridik	-2
Överlevnad (lämpl miljö)	+1
Själ	0
Nerver (Stridsvan)	+1

Lämpligt Utrustningspaket

Gevär(3000 kr), Kniv (300 kr), Hjälms (1000 kr), Uniform (1000 kr)
Kostnad: 5300 kr

Historiska yrkespaket

I denna del beskrivs yrkespaket som är lämpliga om man spelar i historiska miljöer eller fantasy miljöer

Bard

Barder är i många kulturer mycket uppskattade personer. En duktig bard kan vara väl så känd och rik som en mäktig krigare eller magiker. Många barder och underhållare är dock fattiga vandrare som drar från marknadsplats till marknadsplats och berättar sina sagor och sprider nyheter. Många barder drygar ibland ut sina inkomster med skumraskaffärer.

'Om du vill ha någon mat är det bäst att du börjar spela snart! Värden tornade upp sig över Rudolf. 'Goda herrn, mina fingrar är gamla och kalla, jag behöver bara stund till vid brasan innan de har återfått sin ungdoms flinkhet.' Värden nöjde sig med svaret och återgick till gästerna. Rudolf sträckte ut sina taniga händer över eldstadens lågor. Han tittade drömmande på ärren som löpte över händerna. De skulle aldrig få tillbaka sin ungdoms flinkhet oavsett hur länge han värmdde dem. En gång hade de varit de flinkaste händerna i landet. Men berömmelsen hade stigit honom åt huvudet. En ogenomtänkt nidvisa över kung Karloff hade sett till att kungen hade låtit sina bödlar krossa hans händer. Sedan dess hade han aldrig kunnat spela stradiviaren igen utan fått nöja sig med simplare instrument.

Egenskapspaket

Kroppbyggnad	-1
Simma	-1
Motorik	0
Fingerfärdighet	+1
Stridsförmåga	-1
Sinnen	+1
Jakt	-2
Spela instrument (Luta)+2	
Personlighet	+1
Sjunga (Ballader)	+2
Vältalighet (Skådespela)+1	
Logik	-1
Kunskap	0
Administration	-1
Segla	-1
Språk	+1
Själ	0

Lämpligt Utrustningspaket

Instrument (20 gs), rygsäck (10 gs), vandrarkläder (20 gs), scenkläder (30 gs), vandringsstav, filt (2 gs)

Kostnad: 82 gs

Handelsman

En handelsman kan vara allt från en fattig nasare till ägaren av ett handelskompani. Oavsett vilket så känner de väl till de varor som de handlar med och är duktiga på att förhandla och köpslå. Många har även färdats vitt och brett och har väl uppbyggda kontaktnät. Många, men inte alla handelsmän, kan lätt uppfattas som snikna och giriga. Yrkespaketet kan även användas till hantverkare Om man lägger till ett hantverk.

Camile hatade Nlhåa. Det var en smutsig skitig stad full av smutsiga och skitiga invånare. Stad och stad för den delen, snarare ett förväxt tätläger. Hade det inte området varit fullt av guld hade ingen någonsin kommit på att bosätta sig här ute i världens ände. Men nu var området fullt av guld och varenda skitigt smutsigt misslyckat kräk i hela landet verkar ha begett sig hit i hopp om att bli rik. Ofta utan ordentlig förberedelse eller rätt utrustning. Det var därför Camile var i Nlhåa, hon hade det mesta till salu, till rätt pris så klart.

Egenskapspaket

Kroppbyggnad	-1
Motorik	-1
Akrobatik	-1
Stridsförmåga	-1
Sinnen	0
Jakt	-1
Personlighet	+2
Vältalighet (Köpslå)	+1
Logik	0
Matematik (Huvudräk)	+1
Kunskap	0
Värdesätta (En vara)	+1
Medicin	-1
Själ	0

Lämpligt utrustningspaket

Våg (5 gs), vikter (10 gs), varor (varierar).
Kostnad: 25 gs