

# Smyg, klös och bit

**VILDA DJUR I EXPERT NOVA**

**av Anders Blixt**

»Life finds a way.«  
*Ian Malcom, Jurassic Park*

KREATIV INPUT

Clarence Redd, Anders Lundström

SPRÅKGRANSKNING

Fredrik Ramsberg

MECENATER

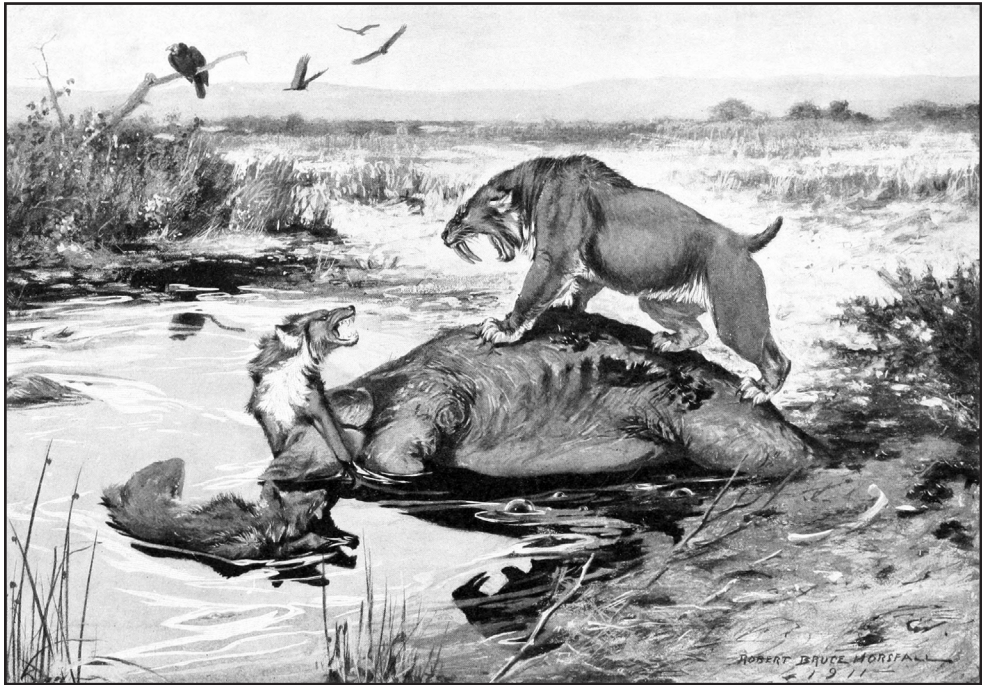
Fredrick Frank, Jon Ljunggren, Anders Lundström, Cato Vandrare

MED TACK TILL

Jim Corbett, Michael Crichton, Björn Kurtén, Jan Lindblad, Ulf Schyldt

Version 1.1.1, juni 2020

Expert Nova och dessa regler är copyright © 2019, 2020 Anders Blixt, Elin Blixt



### Smilodon och istidsulv

Robert Bruce Horsfall och William Berryman Scott  
(bild i public domain)

## Förord

I den dunkla forntiden, dvs någon gång före 1985, förklarade min vän Lenart att rollspel kan delas in två kategorier: sådana där äventyrarna brukar slåss med monster (t.ex. *Dungeons & Dragons*) och sådana där de brukar tampa med människor och liknande varelser (t.ex. *Traveller*). I den första kategorin behöver äventyrarna stridsskicklighet, eldbollsmagi och goda rustningar, medan den andra betonar list, sociala färdigheter och indirekta tillvägagångssätt.

När jag sommaren 2019 skrev *Expert Nova* placerade jag spelet i kategori två, eftersom jag föredrar sådana kampanjer. Därför skrev jag inga regler för hur djur används. Men i december 2019 började jag skissa på två kampanjmiljöer där äventyrarna ger sig ut i vildmarken och då såg jag behovet. Under en kreativ vecka konstruerade jag djurreglerna.

Under våren 2020 inrapporterade läsare några småfel i texten och även jag noterade en del saker som jag ville förbättra. Sagt och gjort – här är version 1.1, samma regler i förbättrad form.

## Inledning

Rovdjur slösar inte energi (lejon sägs slöa 22 timmar om dygnet) och deras jakt handlar om att effektivt nedlägga rätt slags bytesdjur och kalasa på deras kött. Människor är sällan naturligt jaktbyte och därför brukar rovdjur lämna oss i fred. Hunger, skador och brist på normala bytesdjur kan dock ändra på detta förhållande.

## Begreppet RANG

I denna text graderar RANG djurarternas »mäktighet«, dvs deras kroppsbygga, vildsinthet och fallenhet för att dominera svagare djur.

Rovdjur bråkar sällan med djur av högre rang. Till exempel skrämmer en tiger snabbt bort en flock vargar från deras nedlagda hjort; för vargarna är det mer energieffektivt och mindre farligt att döda en annan hjort än att bråka med tigern.


Allätare och växtätare kan vara mer stridslystna, särskilt i lägen när de inte kan fly eller när deras ungar är hotade. Till exempel kan babianhanar gå i närkamp med en leopard för att rädda sina flockfränder, medan vildsvinsgaltar muckar gräl med allt och alla. Det är även därför som zebror och flodhästar skadas eller dödas många människor varje år; dessa djur ser oss som rovdjur av rang II som ska drivas bort eller oskadliggöras.

## Vapen för storviltsjakt

Under andra halvan av 1800-talet utvecklades två typer av skjutvapen för europeiska storviltjägare: *dubbelstudsaren* och *howdahpistolen*. Båda använde kraftfull ammunition för att kunna fälla stora djur.

### Dubbelstudsare

Dubbelstudsaren är ett dubbelpipigt jaktgevär med kaliber på 12-15 mm beroende på modell. Detta vapen och dess kraftfulla så kallade *expresspatroner* är väldigt dyra.

1. Ladda vapnet på samma sätt som ett dubbelpipigt hagelgevär.
2. Använd skjutavstånd GEVÄR.
3. Skytten kan avfira båda pipor samtidigt med ett (1) Kontrollslag. Rekylen blir dock då så förskräcklig att hon förlorar en Kroppspoäng.
4. Kulans skadeslag är 1T6+5. Vid  dör målet omedelbart, oavsett KP-värde.

### Howdahpistol

Den dubbelpipiga howdahpistolen är avsedd för att skjuta vilddjur på nära håll. Den används för det mesta någon vanligt förekommande gevärspatron.

1. Ladda vapnet på samma sätt som ett dubbelpipigt hagelgevär.
2. Använd skjutavstånd PISTOL.
3. Skytten kan avfira två skott samtidigt med ett (1) Kontrollslag.
4. Kulans skadeslag är 1T6+3.

## Djurs speldata

De värden som anges för grundegenskaper, sekundäregenskaper och förmågor är artens medianvärden. När du skapar en individ modifierar du dess värden som du önskar.

*Exempel: Tigern Shere Khan i Kiplings Djungelboken-noveller är permanent handikappad av skottskador och det är därför han jagar människor; av det skälet bör han få sänkt Spänst, Fart och Närstridsförmåga.*

- a. **Rang:** Rangvärdena följer inte en linjär skala och därför anges de med romerska siffror. Rangtabellen finns på nästa sida.
- b. **Grundegenskaper:** Djur har endast grundegenskaperna Tåga och Spänst. Skärpa ersätts av förmågorna Höra, Nosa och Se, medan Sisu endast hör hemma hos varelser med ett mer välutvecklat intellekt.
  - TÅGA: Artens medianvärde är  $10 \times \text{Rang}$
  - SPÄNST: Djurartens median-Spänst får ett värde som är rimligt i förhållande till människans medianvärde 10. Jag använder multiplar av 5 för enkelhetens skull.
- c. **Sekundäregenskaper** beräknar du på följande sätt.
  - KROPPSPOÄNG: Artens medianvärde är  $7 \times \text{Rang}$
  - SKADEBONUS beräknar du på vanligt sätt
  - FART används i stridssituationer. Djurartens median-Fart får ett värde som är rimligt i förhållande till människans medianvärde 5. Jag använder multiplar av 5 för enkelhetens skull. Simfart anges inom parentes.
  - BÄRFÖRMÅGA är irrelevant, eftersom dessa djur inte kan användas för ridning eller last.
- d. **Förmågor:** Djur har FÖRMÅGOR istället för färdigheter, men regeltekniskt fungerar de två på samma sätt. Här används följande medianvärden:
  - USEL (FV 6) – sämre än människans mediannivå
  - ADEKVAT (FV 11) – ungefär mänsklig mediannivå
  - SKICKLIG (FV 16)
  - MÄSTERLIG (FV 21)
- e. **Livsstil:** Arten är antingen SOLITÄR, dvs djuren lever ensamma, eller FLOCK-DJUR, dvs djuren agerar normalt i grupp.
- f. **Jaktsätt:** Olika djurarter jagar på olika sätt, till exempel:
  - LÅNGDISTANSARE förföljer uthålligt sitt byte tills det kollapsar av utmattning. Vargar är långdistansare.
  - SPURTARE smyger sig på byter och angriper i en explosiv spurt. Rovdjuret avbryter ett misslyckat angrepp inom 30 sekunder. Kattdjur och krokodiler är spurtare.

## Riktlinjer för djur i strid

- Ett djur har en närstridsattack per taktisk runda.
- Ett djurs turordning är  $2 \times$  Närstridsförmågan.
- Ett djurs bitt, klor, slag, stångning, osv, vållar normalt  $1T3+1+SB$  skadepoäng. Gör dock undantag för kattdjur som angriper med bitt och klor samtidigt; en sådan attack vållar  $1T6+2+SB$  skadepoäng.
- Vilda djurs klor och huggtänder kan vålla grovliga skador. Använd ett av av följande två alternativ:
  - Exploderande skadetärningar
  - Vid tärningsutfall  $\boxtimes$  beräknar man skadan på normalt sätt (utan exploderande tärningar) och multiplicerar med 2.
- När ett djur försöker knuffa, dra eller slå omkull en äventyrare, rullar hennes spelare ett räddningsslag (Spänst) för att se om hon bibehåller balansen. Svårighetsgraden beror på vilket djur som angriper och hur angreppet genomförs. Några exempel:
  - Varg som sliter i jackärmen  $\Rightarrow$  Krävande
  - Leopardsprång mot bröstet  $\Rightarrow$  Svårt
  - Tacklade vildsvinsgalt  $\Rightarrow$  Svårt
  - Noshörningsstångning  $\Rightarrow$  Jättesvårt
  - Överrumplande tigersprång mot ryggen  $\Rightarrow$  Omöjligt
- Tillämpa Knockslog på normalt sätt. Extremt stridslystna djur, till exempel vildsvinsgaltar, eller djur av rang VI eller högre bör dock slippa Knockslog.

## Rangtabellen

Rang	Artexempel (utdöda djur står inom parentes)
I	babian, dobermann, gepard, varg
II	leopard, malajbjörn, puma, vildsvinshona, (deinonychus)
III	glasögonbjörn, jaguar, stäppzebra, vildsvinsgalt
IV	brunbjörn, flodhäst, lejon, mississippialligator, svart kajman, tiger, (dilophosaurus)
V	afrikansk buffel, saltvattenskrokodil, visent, (megalania <sup>1</sup> ), (arctodus <sup>2</sup> )
VI	elefant, noshörning, (allosaurus), (stegosaurus), (daeodon <sup>3</sup> )
VII	(tyrannosaurus)
VIII	(apatosaurus)
IX	kaskelot

<sup>1</sup> En monstervaranödlas som levde i Australien under pleistocen.

<sup>2</sup> Arctodus var en köttätande jättejör som på lejonmanér jagade stora präriedjur, t.ex. bison. Den levde i Nordamerika under pleistocen. Djurets engelska namn är »short-faced bear«.

<sup>3</sup> Daeodon var en allätande vildsvinsliknande best, stor som en visent. Den kallas »hell pig« av paleontologer. Djuret levde i Nordamerika under oligocen och miocen.

## Exempel på nutida djur

<p><b>Babian</b></p> <p>Rang I            Tåga 10            Spänst 20            Kroppspoäng 7            Skadebonus ±0            Fart 10 (1)            Usla förmågor: –            Adekvata förmågor: Nosa            Skickliga förmågor: Gömma sig, Höra, Närstrid, Se, Smyga            Mästerliga förmågor: Akrobatik            Livsstil: Flockdjur            Jaktsätt: Spurtare            Kommentar: Vid hot mot flocken angriper 2T6 hanar omedelbart.</p>	<p><b>Brunbjörn</b></p> <p>Rang IV            Tåga 40            Spänst 10            Kroppspoäng 28            Skadebonus +6            Fart 10 (1)            Usla förmågor: Se            Adekvata förmågor: Gömma sig, Klättra, Smyga            Skickliga förmågor: Höra, Nosa, Närstrid, Simma            Mästerliga förmågor: –            Livsstil: Solitär            Jaktsätt: Spurtare            Kommentar: Kan angripa utan provokation. Slag- eller bitattack.</p>
<p><b>Dobermann</b></p> <p>Rang I            Tåga 10            Spänst 15            Kroppspoäng 7            Skadebonus ±0            Fart 10 (1)            Usla förmågor: Se            Adekvata förmågor: Simma, Smyga            Skickliga förmågor: Hoppa, Höra, Närstrid            Mästerliga förmågor: Nosa            Livsstil: Flockdjur            Jaktsätt: Långdistansare            Kommentar: En vädresserad dobermann angriper endast på order eller i försvar.</p>	<p><b>Leopard</b></p> <p>Rang II            Tåga 20            Spänst 20            Kroppspoäng 14            Skadebonus +2            Fart 15 (1)            Usla förmågor: –            Adekvata förmågor: Se, Simma            Skickliga förmågor: Höra, Nosa            Mästerliga förmågor: Akrobatik, Gömma sig, Närstrid, Smyga            Livsstil: Solitär            Jaktsätt: Spurtare            Kommentar: Kattdjur med skadeslag 1T6+2+SB.</p>
<p><b>Noshörning</b></p> <p>Rang VI            Tåga 60            Spänst 10            Kroppspoäng 42            Skadebonus +10            Fart 15 (0)            Usla förmågor: Se            Adekvata förmågor: Höra, Nosa            Skickliga förmågor: Närstrid            Mästerliga förmågor: –            Livsstil: Solitär            Jaktsätt: Jagar inte            Kommentar: Stingslig, angriper gärna sådant som den uppfattar som hotfullt. Inget knockslag</p>	<p><b>Svart kajman</b></p> <p>Rang IV            Tåga 40            Spänst 10            Kroppspoäng 28            Skadebonus +6            Fart 5 (3)            Usla förmågor: Höra            Adekvata förmågor: Nosa, Se            Skickliga förmågor: Närstrid            Mästerliga förmågor: Simma            Livsstil: Flockdjur            Jaktsätt: Spurtare            Kommentar: Kan angripa utan provokation. Drar gärna omkull bytet och dränker det. Huden = laderskydd.</p>

## Exempel på forntida djur

<p><b>Arctodus simus</b></p> <p>Rang V            Tåga 50            Spänst 15            Kroppspoäng 35            Skadebonus +8            Fart 15 (1)            Usla förmågor: Se            Adevkata förmågor: Gömma sig, Klättra, Smyga            Skickliga förmågor: Höra, Nosa, Närstrid, Simma            Mästerliga förmågor: –            Livsstil: Solitär            Jaktsätt: Spurtare            Kommentar: Rovbjörn. Kan angripa utan provokation.            Slag- eller bitattack. Tidsperiod: Nordamerikas istid.</p>	<p><b>Deinonychus</b></p> <p>Rang II            Tåga 20            Spänst 20            Kroppspoäng 14            Skadebonus +2            Fart 15 (1)            Usla förmågor: –            Adevkata förmågor: Simma            Skickliga förmågor: Höra, Nosa            Mästerliga förmågor: Akrobatik, Gömma sig, Närstrid, Se, Smyga            Livsstil: Flockdjur            Jaktsätt: Spurtare            Kommentar: Rovdinosaurie. Människostor, befjädrad.            Klösattack. Tidsperiod: tidig krita</p>
<p><b>Dilophosaurus</b></p> <p>Rang IV            Tåga 40            Spänst 20            Kroppspoäng 28            Skadebonus +6            Fart 10 (1)            Usla förmågor: Simma            Adevkata förmågor: Gömma sig, Nosa, Smyga            Skickliga förmågor: Akrobatik, Höra, Se            Mästerliga förmågor: Närstrid            Livsstil: Flockdjur            Jaktsätt: Spurtare            Kommentar: Rovdinosaurie. Upp 7 meter lång, 1,8 m i höfthöjd. Slag- eller bitattack. Tidsperiod: tidig jura.</p>	<p><b>Smilodon populator</b></p> <p>Rang IV            Tåga 40            Spänst 15            Kroppspoäng 28            Skadebonus +6            Fart 15 (1)            Usla förmågor: –            Adevkata förmågor: Nosa, Se, Simma            Skickliga förmågor: Akrobatik, Gömma sig, Höra, Smyga            Mästerliga förmågor: Närstrid            Livsstil: Solitär            Jaktsätt: Spurtare            Kommentar: Sabeltandad tiger. Skadeslag 1T6+2+SB. Tidsperiod: Nordamerikas istid.</p>
<p><b>Tyrannosaurus</b></p> <p>Rang VII            Tåga 70            Spänst 10            Kroppspoäng 49            Skadebonus +12            Fart 10 (–)            Usla förmågor: –            Adevkata förmågor: Höra, Nosa            Skickliga förmågor: Närstrid, Se            Mästerliga förmågor: –            Livsstil: Solitär            Jaktsätt: Långdistansare            Kommentar: Upp till 12 meter lång, 3,5 i höfthöjd.            Huden = laderskydd. Inget knockslag. Tidsperiod: sen krita.</p>	<p><b>Ulv</b></p> <p>Rang II            Tåga 20            Spänst 20            Kroppspoäng 14            Skadebonus +2            Fart 10 (1)            Usla förmågor: Se            Adevkata förmågor: Simma, Smyga            Skickliga förmågor: Hoppa, Höra, Närstrid            Mästerliga förmågor: Nosa            Livsstil: Flockdjur            Jaktsätt: Långdistansare            Kommentar: Större än den nutida vargen. Tidsperiod: istiden på norra halvklotet.</p>