

•EXPERT•

NOVA

ROLLSPELSREGLER FÖR ACTION OCH ÄVENTYR
I NÄRA DÅTID, NUTID OCH FRAMÖVER

ANDERS BLIXT

ELOSO
by BLIXT

EXPERT NOVA

version 2.0 – uppdaterad och utökad

ROLLSPELSREGLER FÖR ACTION OCH ÄVENTYR I NÄRA DÅTID, NUTID OCH FRAMÖVER

AV

ANDERS BLIXT

ILLUSTRATIONER

Jonas Anderson

OMSLAG

Emilie Ihre

SÄTTNING & LAYOUT

Carl Papworth

KREATIV INPUT

Fredrik Barkö, Peter Edsbäcker, Lennart Larsson, Jon Ljunggren,
Andreas Lundmark, Anders Lundström, Johan Okker, Clarence Redd

SPELTEST

Clarence Redd

SPRÅKGRANSKNING

Daniel Granér, Andreas Lundmark, Krister Persson,
Fredrik Ramsberg, Martin Rundkvist, Jonas Schiött

MECENATER

Anders Lundström, Daniel Pettersson, Cato Vandrare

MED TACK TILL

Samantha Carter, Jim Corbett, Peter Høeg,
Björn Kurtén, Marc Miller, Wilhelm Persson, Åsa Roos, Ulf Schyldt

Expert Nova är copyright © 2019-22 Anders Blixt

Version 2.0.1, maj 2022

ISBN 978-91-987353-4-5

FÖRORD

»Allt stort som skedde i världen skedde först i någon människas fantasi.«

– ASTRID LINDGREN

Expert Nova är ett smidigt regelverk för nutidskampanjer där äventyrare ställs inför faror och fador i exempelvis Londons gränder, Sydostasiens djungler, Tora Boras dalgångar, Paris katakomber eller tempelriddarnas hemliga högkvarter. Spelreglerna förutsätter att elektricitet, telekommunikationer och motordrivna farkoster förekommer och att spelarnas äventyrare främst är människor. *Expert Novas* epok sträcker sig alltså från sent 1800-tal till en nära framtid där människan fortfarande är alltings mått.

Du kan använda *Expert Nova* till många slags kampanjer: från jordenruntresor i Phileas Foggs fotspår till hårdföra deckaräventyr i Baltimores hamnkvarter; från forskningsexpeditioner i Grönlands frusna vildmark till spionintriger i kalla krigets Berlin; från hemmefronts verksamhet i det ockuperade Norge till flodbåtsfärder in i Mörkrets hjärta; och så vidare.

Expert Nova tillhör rollspelsklanen *Basic Roleplaying* (BRP), vars urversion skrevs kring 1977 av Greg Stafford och Steve Perrin. I Sverige har BRP varit branschledande alltsedan *Drakar och Demoners* första utgåva 1982 och jag har arbetat med BRP-varianter under cirka fyrtio år. I *Expert Nova* har jag, vägled av principen *less is more*, valt ut systemets kärnkomponenter och mekat med dem tills de blivit lätthanvända, bland annat med få och breda färdigheter och grundegenskaper, någorlunda jordnära äventyrare och fokus på kampanjernas utmaningar.

Expert Nova är också första boken i EXPERT-serien; jag planerar flera böcker för 1900-tals-, nutids- och sciencefiction-miljöer.

Sponsra mig gärna på Patreon (<https://www.patreon.com/user?u=11682593>). Där finns smått och gott: artiklar, errata, nyheter, uppdateringar om mina spelprojekt och andra nyheter.

Därtill bloggar jag om spel, science fiction, film, rymdforskning och historia på THE DREAM FORGE (<https://gondica.wordpress.com>).

– ANDERS BLIXT

STOCKHOLM, MAJ 2022

INNEHÅLL

INLEDANDE RIKTLINJER	4	6. »ROUND UP THE USUAL SUSPECTS«	38
1. ALEA IACTA EST	5	6.1 Tre typer av spelledarpersoner	39
1.1 Nyckelbegrepp	6	6.2 Attitydförändringar	40
1.2 Tärningar	7	6.3 Spelledarpersonens inre drivkrafter	44
1.3 Kontrollslaget	7	7. »SHINY!«	45
1.4 Turslaget	9	7.1 Åldern tar ut sin rätt	46
1.5 Tävlingsslaget	10	7.2 Exploderande skadetärningar	46
1.6 Lagarbete	11	7.3 Lemlästning	46
2. »WE FEW, WE HAPPY FEW«	12	7.4 Perfekta slag och fummelslag	47
2.1 Fyra grundegenskaper	13	7.5 »Lystring, hjälm på!«	48
2.2 Fyra sekundäreenskaper	13	7.6 Expertiser inom färdigheter	49
2.3 Äventyrarens bakgrund	14	7.7 Vandrarens vedermödor	50
2.4 Språkregler	14	7.8 Rätta virket	51
2.5 Tre mallar för äventyrare	15	7.9 Andra chansen	53
3. KUNSKAP ÄR MAKT	16	8. SKRIET FRÅN VILDMARKEN	54
3.1 Färdighetslista	17	8.1 Riktlinjer för djurs beteende	55
3.2 Färdighetsförbättring	21	8.2 Djurs speldata	56
4. KUTA, SKJUTA, SPRÄNGA	22	9. »TYSTNAD, TAGNING!«	60
4.1 Taktiska rundor och handlingar	23	9.1 Genre	61
4.2 Riktlinjer för taktiska handlingar	24	9.2 Setting	61
4.3 Skadeslag	25	9.3 Äventyr	62
4.4 Knockslog	33	REGISTER	64
5. MENS SANA IN CORPORE SANO	34		
5.1 Skador: verkan och läkning	35		
5.2 Ork och hårt arbete	35		
5.3 Bördor och bärformåga	36		
5.4 Utrustning och bärdon	37		

Produktversioner

0.9 – betatest, maj 2019

1.0.1 – första publiceringen, september 2019

2.0.1 – andra, utökade upplagan i G5-format med
nya regelavsnitt och illustrationer, maj 2022

INLEDANDE RIKTLINJER

- A. Viktigast är att alla har kul.
- B. **Nödvändiga tillbehör:** Tärningar (en tjugosidig, några sexsidiga), penna & papper och ibland en kortlek.
- C. **Vem är vad?** Spelarnas rollpersoner kallas ÄVENTYRARE. En rollperson som sköts av spelledaren kallas SPELLEDARPERSON (SLP).
- D. **Bruk av personliga pronomen:** spelledaren är *du*, spelaren är *han*, äventyraren är *hon*, en ospecificerad SLP är *hen*, författaren är *jag*, medan *ni* syftar på både spelarna och spelledaren. Jag har skrivit så här för att göra reglerna tydligare.
- E. **Begreppet »krom«** är spelkonstruktörsjargong för »grej som förhöjer stämningen, men som du kan utelämnat utan besvär«. Regler märkta KROM är synnerligen frivilliga, ty de leder till extra mekande och pillande; en del gamers gillar sånt, andra inte.
- F. **Husregler:** *Expert Nova* är din verktygslåda. Ta bort, lägg till och ändra i reglerna precis som du vill. Använd alltid ditt sunda förnuft när reglerna inte fungerar som de borde.
- G. **Avrunda** bråkdelar nedåt till närmaste heltal. Undantag anges uttryckligen i regeltexten.
- H. **1+1=3:** Det här regelverket innehåller massor av siffror och det finns säkert fel här och där. Det är bara att korrigera.
- I. Kostnadsfria rollformulär kan laddas ner från Elosos sajt (<https://eloso.se>).

Förkortningar (regelavsnitt)

BRP	Basic Roleplaying (förordet)	KV	Kontrollvärde (1.1)
BÄR	Bärförmåga (2.2, 5.3)	SB	Skadebonus (2.2)
Δ (delta)	Deltavärde (1.5)	SG	Svårighetsgrad (1.1)
ERF	Erfarenhetspoäng (3.2)	SLP	Spelledarperson (6.1)
FV	Färdighetsvärde (1.1)	T	Tärning (1.2)
GV	Grundegenskapsvärde (1.1, 2.1)	U	[Tärnings]utfall (1.2)
KP	Kroppspoäng (2.2)		



1. ALEA IACTA EST

»To succeed, planning alone is insufficient. One must improvise as well.«

– SALVOR HARDIN (ISAAC ASIMOV)

KAPITEL 1 BESKRIVER *Expert Novas* grundläggande spelmekanik, dvs hur en spelare hanterar sin äventyrares egenskaper och hur han beräknar hennes möjligheter att klara av allahanda utmaningar som hon ställs in. Om du har spelat BRP-spel tidigare, till exempel *Expert Drakar och Demoner*, *Runequest* eller *Call of Cthulhu* är mycket redan bekant för dig.

1.1 Nyckelbegrepp

En **färdighet** är kunskap inom ett ämnesområde, t.ex. medicin eller dykning. Färdighetsnamn skrivs med versal: Dykare. Färdigheterna beskrivs i 3.1.

FÄRDIGHETSVÄRDET (FV) är ett tal som anger hur skicklig personen är i den aktuella färdigheten. FV 21 ger rangen **MÄSTARE**, vilket ibland skänker extra fördelar (se avsnitt 2.2 och 3.1).

GRUNDEGENSKAPERNA utgör en persons medfödda kroppsliga eller själsliga kvaliteter. Människor har fyra grundegenskaper: **STÅL**, **SPÄNST**, **SKÄRPA** och **SISU**, se avsnitt 2.1. En frisk vuxens **GRUNDEGENSKAPSVÄRDEN (GV)** går från 8 till 18 med 10 som median. Spelmekaniskt fungerar **GRUNDEGENSKAPSVÄRDEN** och **färdighetsvärden** likadant, se avsnitt 1.3.

KONTROLLVÄRDE (KV): När en person utför en handling med en färdighet eller grundegenskap avgör du handlingens **SVÅRIGHETSGRAD**. Därefter beräknar du eller spelaren handlingens **KONTROLLVÄRDE** genom att modifiera färdighets- eller grundegenskapsvärdet. Se **SVÅRIGHETSGRAD** nedan samt avsnitt 1.3.

KONTROLLSLAGET: När du eller en spelare testar huruvida en person klarar något komplicerat, rulla ett **KONTROLLSLAG** med en tjugosidig tärning (1T20). Om tärningsutfallet (se 1.2, punkt c) är lika med eller lägre än det aktuella kontrollvärdet, har personen lyckats. Se avsnitt 1.3, 1.4 och 1.5 för detaljer.

SVÅRIGHETSGRAD (SG) anger hur svårt eller farligt det är att utföra den avsedda handlingen. Svårighetsgraderna rankas i fem steg:

- I. **LÄTTA HANDLINGAR** är enkla och lyckas alltid, inget tärningsslag behövs.
Exempel: En person med färdigheten *Akrobat* ska ta sig från ett tak till ett annat på två sammanbyggda hus. Det är ren rutin i den branschen.
- II. **KRÄVANDE HANDLINGAR** är normalfallet »utmanande men inte komplicerat« med **KONTROLLVÄRDET = FÄRDIGHETSVÄRDET**.
Exempel: En person med *Akrobat* ska hoppa från ett tak till ett annat.
- III. **SVÅRA HANDLINGAR**, med kontrollvärdet = FV – 6, är belastade med komplikationer.
Exempel: En person med *Akrobat* ska nattetid hoppa från ett tak till ett annat.
- IV. **JÄTTESVÅRA HANDLINGAR**, med **KONTROLLVÄRDET = FV – 12**, är rejält komplicerade och farliga.

Färdighetsvärde ...	... betyder att du är ...
1–5	Novis
6–10	Halvdan
11–15	Duglig
16–20	Skicklig
21 eller mer	Mästare

Exempel: En person med Akrobat ska nattetid hoppa från ett tak till ett annat med en låda i famnen.

- V. OMÖJLIGA HANDLINGAR är sista steget på skalan: »Nej, det här går faktiskt inte.« Misslyckandet är så givet att inget tärningsslag behövs.

Exempel: Det är natt och hållregn när en person med Akrobat tänker hoppa mellan två tak med en låda i famnen, och ryggsäck på ryggen.

OBS! En handling vars modifierade KONTROLLVÄRDE är 0 eller lägre får alltid svårighetsgraden Omöjlig.

1.2 Tärningar

Ni använder två sorters fysiska tärningar: TJUGOSIDIG (1T20) och SEXSIDIG (1T6). Simulera andra tärningar så här:

- TRESIDIG (1T3) – slå 1T6: 1 och 2 blir 1; 3 & 4 blir 2; 5 och 6 blir 3.
- TVÅSIDIG (1T2) – slå 1T6: 1, 2 och 3 blir 1; 4, 5 och 6 blir 2.



Riktlinjer för tärningsbruk

- 1T20 använder ni främst för KONTROLL-, TÄVLINGS- och TURSLAG, se avsnitt 1.3, 1.4, 1.5 och 4.4. Låga utfall är bra.
- 1T6, 1T3 och 1T2 använder ni främst för SKADESLAG, se avsnitt 4.3. Höga utfall är bra.
- TÄRNINGSUUTFALL (U) är det omodifierade tal som tärningen visar när den har slutat rulla.
- En siffra framför T anger hur många tärningar ni ska slå och att ni lägger samman utfallen. En modifikation står efter tärningsbeteckningen.

Exempel: »Slå 2T6 + 2« innebär att du slår två sexsidiga tärningar, lägger ihop deras utfall och adderar 2.

1.3 Kontrollslaget

När en person utför en krävande handling (t.ex. ett språng eller en reparation) väljer du eller den aktuella spelaren lämplig färdighet och slår ett KONTROLLSLAG med 1T20. Därtill finns varianterna TÄVLINGSSLAG (se avsnitt 1.4) och TURSLAG (se avsnitt 1.5). Specialregler för strid finns i kapitel 4.

OBS! Slå endast KONTROLLSLAG för betydelsefulla skeenden – det förbättrar speltempot.



Kontrollslagets procedur

1. **Vad?** Spelaren förklarar vad hans äventyrare avser att göra och väljer färdighet eller grundegenskap i samråd med dig.
2. **Hur svårt?** Du avgör svårighetsgraden, vilket i sin tur kan modifiera kontrollvärdet, se punkten SVÅRIGHETSGRAD i avsnitt 1.1.
3. **Hur går det?** Spelaren beräknar kontrollvärdet och rullar ett kontrollslag med 1T20. Så här tolkas utfallet:
 - a. LYCKAT/FRAMGÅNG inträffar när tärningsutfallet är lika med eller lägre än kontrollvärdet, dvs $U \leq KV$.
 - b. MISSLYCKANDE INTRÄFFAR när tärningsutfallet överstiger kontrollvärdet, dvs $U > KV$.
 - c. AUTOMATISKT MISSLYCKANDE inträffar vid tärningsutfall 20. Detta gäller alltid, oavsett kontrollvärde.



Riktlinjer för kontrollslag

- A. Om flera färdigheter överlappar för en handling, välj den bästa.
- B. Om en person saknar rätt färdighet för en handling, kan hen istället använda en lämplig grundegenskap, men då ökar du svårighetsgraden ett steg.
Exempel: En äventyrare som hoppar från ett tak till ett annat med Spänst istället för Akrobat får svårighetsgrad Svår istället för Krävande.
- C. Om en person saknar rätt verktyg för en viss handling, t.ex. en reparation, bör du öka svårighetsgraden.
- D. Om du vill använda de klassiska BRP-funktionerna PERFEKT SLAG och FUMMELSLAG, se avsnitt 7.4.



Snabbt eller Noggrant

Äventyrare har ofta bråttom och då gäller det att hushålla klokt med tillgänglig tid. Här följer regelmekanik för detta: en handling utförs antingen SNABBT eller NOGGRANT.

OBS! Stridshandlingarna i kapitel 4 räknas alltid som SNABBA.



Snabba handlingar

En person som utför en handling under stark tidspress eller i farofylld situation riskerar alltid att misslyckas.

Exempel: Om en äventyrare tar chansen att under ett stressigt inbrott leta igenom ett rum, hittar hon kanske det hon söker, kanske inte. En pressad person gör ju lätt misstag.

Vid en Snabb handling räknas tidsåtgången ofta i sekunder eller minuter: »Jag sätter av fem minuter för att snoka igenom rummet.«

OM EN SNABB HANDLING TAR...	...TAR EN NOGGRANN HANDLING ...
nästan ingen tid alls	några taktiska rundor
några taktiska rundor	några minuter
några minuter	några kvartar
några kvartar	flera timmar

RESULTAT	VID SNABB HANDLING	VID NOGGRANN HANDLING ...
Misslyckande	Nej, det här funkar inte. Handlingen avbryts	Handlingen lyckas men tar ungefär dub- belt så lång tid som planerat.



Noggranna handlingar

Om en person satsar rejält med tid på en handling i en lugn situation, handlar det inte längre om att lyckas eller misslyckas utan om hur lång tid det tar att lyckas.

Exempel: *Om en äventyrare tillbringar flera timmar med att leta igenom ett rum i lugn och ro, hittar hon förr eller senare eventuella gömda ting.*



Valet mellan Snabbt och Noggrant

Vissa handlingar kan endast utföras Snabbt, t.ex. närstrid, medan andra bara kan utföras Noggrant, t.ex. komplicerade reparationer. Men ibland kan spelaren välja hur äventyraren går till väga, vilket styr hur KONTROLLSLAGET tolkas.

Om en person börjar utföra en Noggrann handling men blir avbruten i arbetet, slår du eller den aktuella spelaren ett snabbt slag istället om du anser detta vara motiverat.

1.4 Turslaget

Ibland vill du slumpa fram hur en person klarar sig i ett tajt läge där färdigheter är utan betydelse. Då rullar du eller spelaren ett TURLAG. Kontrollvärdet baseras på en lämplig grundegenskap, till exempel Spänst vid en bilolycka eller Skärpa för att förnimma svag rökdoft i tid. Svårighetsgraden beror på hur allvarligt läget är.

Du tolkar turslagets resultat utifrån vad som är rimligt:

- A. *Framgång:* »Det gick rätt bra för Kim.«
- B. *Misslyckande:* »Kim har råkat illa ut.«

1.5 Tävlingsslaget

Ett TÄVLINGSSLAG utförs när två färdigheter/grundegenskaper tävlar mot varandra, till exempel när en person har gömt sig medan en annan letar, eller när två personer bryter arm. Den aktiva partens spelare väljer om handlingen utförs Snabbt eller Noggrant. Båda slår varsitt KONTROLLSLAG.

Tävlingsslagen har svårighetsgrader på sedvanligt sätt. De två parterna kan dessutom ha olika svårighetsgrader beroende på omständigheterna.

Exempel: *Om en part har gömt sig i ett buskage från en motpart, (vilket normalt ger båda SG Krävande) och skymningen faller, höjer du letarens SG till Svår, medan gömmarens SG förblir Krävande.*

Deltavärde (Δ)

DELTAVERDET, betecknat med den grekiska bokstaven Δ (delta), är lika med kontrollvärdet minus tärningsutfallet, dvs $\Delta = KV - U$.

Exempel: *Kim har kontrollvärde 16 och spelaren rullar 7. Deltavärdet är $16 - 7 = 9$. Alltså får Kim $\Delta 9$ (vilket ni utläser som »delta nio« eller »Kim lyckas med nio till godo«).*



Villkorat deltavärde ($\Delta n+$)

Ibland måste KONTROLLSLAGets deltavärde ha ett visst minimivärde, dvs uppfylla ett villkor. Detta skrivs $\Delta n+$ där n är ett heltal. Sådana villkorade deltavärden används till exempel för stridsmanövrar (se sid 26).

Exempel: $\Delta 4+$ betyder att deltavärdet måste vara fyra eller mer.

EXEMPEL PÅ TÄVLINGSSLAG

Inbrottstjuven Roderick (SLP) flyr över hus-taken förföljd av äventyraren Susanna. Han vill skaka av sig henne medan hon vill hinna ikapp honom. En parkourjakt med tävlings-slag för Akrobat eller Spänst. Roderick har Akrobat 18, Susanna har Akrobat 14.

1. Du sätter svårighetsgraden till krävande (ingen gör ju något extraordinärt) vilket ger kontrollvärdet = färdighetsvärdet.
2. Dags för tävlingsslaget.
 - Du rullar ett kontrollslag för Roderick och får 18, dvs. $\Delta 0$ (KV18 – U18).
»Roderick lyckas med noll till godo.«
 - Susannas spelare rullar 11, dvs. KV14 – U11 = $\Delta 3$. »Susanna får tre till godo.«
3. Båda lyckas, så högst deltavärde vinner. Grattis, Susanna.
4. Du bedömer att Susannas fördel är liten och noterar att Roderick faktiskt lyckades med sitt kontrollslag. Därför beslutar du att hon bara nästan hinner ikapp honom. I nästa runda får Roderick en sista chans att komma undan innan Susanna kan angripa honom i närstrid.

Tävlingsslagets procedur

1. **Vad?** Spelaren förklarar vad hans äventyrare tänker göra och väljer färdighet eller grundegenskap. Du gör detsamma för SLP.
2. **Hur svårt?** Du avgör svårighetsgraderna för äventyraren och SLP.
3. **Hur går det?** Spelaren beräknar äventyrarens kontrollvärde, du gör detsamma för SLP. Därefter rullar ni varsitt kontrollslag.
 - a. *Båda lyckas:* högst deltagarvärde vinner. Vid identiska deltagarvärden vinner högst kontrollvärde. Vid identiska kontrollvärden avgör du vad som sker.
 - b. *En lyckas, en misslyckas:* den som lyckas vinner.
 - c. *Båda misslyckas:* du avgör vad som sker (ofta ingenting alls).

1.6 Lagarbete

Om flera äventyrare jobbar tillsammans tillämpar du nedanstående procedur. Det finns alltid en gräns för hur många som kan jobba sida vid sida.

Exempel: Två personer som mekar med en bil tillsammans, javisst det går bra, men inte åtta, eftersom de kommer i vägen för varandra.



Procedur för lagarbete

1. Spelarna väljer i samråd med dig vilken färdighet som används och om jobbet utförs Snabbt eller Noggrant. Lagmedlemmen med högst färdighetsvärde blir arbetsledare, medan de andra blir medhjälpare.
2. Du avgör svårighetsgraden och beräknar kontrollvärdet genom att:
 - a. ta arbetsledarens färdighetsvärde
 - b. addera 3 för varje medhjälpare med en relevant färdighet
 - c. addera 1 för varje medhjälpare utan relevanta färdigheter
 - d. modifiera för eventuell svårighetsgrad.
5. Arbetsledarens spelare rullar kontrollslaget.
6. Utifrån utfallet avgör du vad som händer.



2. »WE FEW, WE HAPPY FEW«

»Je crois qu'il faut presque toujours un coup de folie pour bâtir un destin. «
Jag tror att det nästan alltid behövs ett stänk av galenskap för att bygga sig ett öde.

– MARGUERITE YOURCENAR

KAPITEL 2 HANDLAR om spelarnas äventyrare, vilka är mer robusta och kompetenta än folk i gemen. Därmed står de väl rustade inför kampanjens utmaningar. Låt dem komma från fördomsfria miljöer och ge spelarna fritt val när det gäller ursprung, kön, hudfärg, läggning, funktionsvariationer och så vidare.

2.1 Fyra grundegenskaper

Människans grundegenskaper är mått på medfödda kroppsliga och själsliga förmågor. En normal vuxen har GV10 i samtliga, men äventyrare är bättre än så – hur mycket beror på åldern (se 2.5).

STÅL är kroppslig styrka och uthållighet.

SPÄNST är vighet, smidighet och reaktionsförmåga.

SKÄRPA är observationsförmåga med alla sinnen, samt fingerfärdighet och minne.

SISU är viljestyrka, gåpåanda och mental uthållighet.

2.2 Fyra sekundäregenskaper

Sekundäregenskaperna beräknas från personens grundegenskaper och färdigheter.

KROPPSPOÄNG (KP) visar hur mycket skada en person tål (se avsnitt 4.3) och hur mycket hårt arbete hon orkar (se avsnitt 5.2). Normalt är $KP = (STÅL + SISU)/2$. Ge en Mästersoldat +1 på KP.

SKADEBONUS (SB): En stark person gör mer skada i närstrid än en svag. SKADEBONUS beräknas från Stål (se tabellen till höger) och används med närstridsvapen och obehäpnade attacker (se avsnitt 4.3). Därtill gäller följande:

- En MÄSTERFÄKTARE får +1 på sin SKADEBONUS för färdighetens vapen.
- En MÄSTERNÄVKÄMPE får +1 på sin SKADEBONUS för färdighetens attacker.

Stål	SB
0-2	- 2
3-7	- 1
8-12	+ 0
13-17	+1
18-22	+2
Per +5	+1

FART anger en persons toppfart i taktiska lägen. Den mäts i METER PER HANDLING (se avsnitt 4.2).

Exempel: *Fart 5 (1)*.

Följande gäller:

- FART TILL FOTS: En människa har normalt *Fart 5*. MÄSTARVÄRDE i vissa färdigheter ger +1 på *Fart*, se avsnitt 3.1, men ni får inte kombinera två eller fler sådana bonusar.
- SIMFART anges inom parentes. Människor har 0 (ej simkunnig), 1 (simkunnig), 2 (Mästerdykare). Vissa färdigheter ger simkunnighet, se avsnitt 3.1. I en del länder (t.ex. Sverige och Nederländerna) blir dessutom alla barn simkunniga via skolgymnastiken.

BÄRFÖRMÅGA (BÄR), mäts i enheten SLOT och visar hur mycket en person kan bära med bibehållen funktionsduglighet. En frisk person har $BÄR = STÅL$ slots.

»People tend to fall into three psychological types, all differently motivated. There is the type, motivated by economic factors, money... And there is the type motivated by 'face,' or pride. This type is a spender, fighter, boaster, lover, sportsman, gambler; he has a will to power and an itch for glory.

And there is the professional type, which claims to follow a code of ethics rather than simply seeking money or glory – priests and ministers, teachers, scientists, medical men, some artists and writers. The idea is that such a man believes that he is devoting his life to some purpose more important than his individual self. You follow me? «

– FRÅN »SPACE CADET« AV ROBERT HEINLEIN

Se avsnitt 5.3 för ytterligare detaljer. En MÄSTERSTIGFINNARE får +1 på sin BÄRFÖRMÅGA.

2.3 Äventyrarens bakgrund

En äventyrare ska vara mer än en samling siffror. Varje spelare bör därför på sitt rollformulär skriva lite om hurdan hans äventyrare är.

- A. BAKGRUND: Var växte äventyraren upp? Vad gjorde hon före kampanjstart? Vid vilka skolor studerade hon och vad?
- B. SIGNALEMENT: Hud, hår och ögon finns i många nyanser. Längd, vikt och kroppsform ska passa ihop med Stål och Spänst. Har äventyraren andra kännetecken, som ärr och tatueringar?
- C. INRE EGENSKAPER (använd rollformulärets baksida för detta):
 - Hurdan är äventyrarens personlighet? Är hon nyfiken? Tillbakadragen? Pratsam? Välj ut tre-fyra adjektiv som beskriver hur andra uppfattar äventyraren.
 - Vilka livsmål har äventyraren? Vad är viktigt för henne? Vad vill hon uppnå med sitt äventyrande? Vilka moraliska ideal och gränslinjer har hon?
 - Vilka relationer har äventyraren till sin familj? Till sina kollegor?

2.4 Språkregler

Språkkunnighet omfattar att tala, läsa och skriva och delas upp i nivåerna BRUTEN, BRA och FLYTANDE.

En äventyrare behärskar några språk när hon skapas. Därtill, varje gång hon når FV 11, 16, 21, osv, i någon av Fixare, Generalist, Naturvetare, Samhällsvetare och Tecknare, får hon ett nytt språk på nivå Bruten *eller* höjer ett som hon redan kan en nivå.

En del språk är dessutom ömsesidigt delvis begripliga.

Exempel: En dansk förstår svenska som Bra danska medan en svensk förstår danska som Bruten svenska.

2.5 Tre mallar för äventyrare

Här är tre äventyrarmallar som bör passa i de flesta kampanjer. Om du vill utveckla mer specialiserade äventyrartyper, använd gärna de här som inspiration.

Spoling i övre tonåren	Rutinerad äventyrare i 30-årsåldern	Luttrad veteran i 50-årsåldern
- Fördela 56 poäng bland grundegenskaperna. Lägsta GV är 8 och högsta 18 (medelvärde 14). Beräkna sekundäregenskaperna. - Välj tre startfärdigheter som passar bakgrunden: en med FV 14, en med FV 12, en med FV 10. (Kromregel: Tonåringar lär sig snabbt. Se avsnitt 3.2.) - Språkval: äventyraren är Flytande på sitt modersmål. Lägg till ett språk på nivå Bra. Vissa färdigheter ger extra språkkunskaper.	- Fördela 56 poäng bland grundegenskaperna. Lägsta GV är 8 och högsta 18 (medelvärde 14). Beräkna sekundäregenskaperna. - Välj fem startfärdigheter som passar bakgrunden: en med FV 16, en med FV 14, en med FV 12 och två med FV 10. - Språkval: äventyraren är Flytande på sitt modersmål. Lägg till ett språk på nivå Bra eller två på nivå Bruten. Vissa färdigheter ger extra språkkunskaper.	- Fördela 44 poäng bland grundegenskaperna. Lägsta GV är 6 och högsta 17 (medelvärde 11). Beräkna sekundäregenskaperna. - Välj sju startfärdigheter som passar bakgrunden: en med FV 18, en med FV 16, en med FV 14, två med FV 12 och två med FV 10. - Språkval: äventyraren är Flytande på sitt modersmål. Lägg till ett språk på nivå Flytande eller två på nivå Bra. Vissa färdigheter ger extra språkkunskaper.

För alla äventyrare

- Skriv ner äventyrarens ålder, bakgrund, personlighet, livsmål och signalement, samt eventuella egenheter
- Lägg vardagskunskaperna på minnet. Alla äventyrare måste klara ett hårt liv och därför behärskar de automatiskt vardagssysslor som att tända eld, laga mat, lägga första förband, och reparera enkla manicker. Om kampanjmiljön så kräver, adderar du fler sysslor till den här uppräknigen.
- Skriv ner startutrustning. Normalt börjar en äventyrare med vardagsutrustning som passar bakgrunden och pengar för en månads uppehälle.

EXEMPELÄVENTYRAREN: HANNELORE KAUNITZ, 37 ÅR, FRÅN TYSKLAND

GRUNDEGENSKAPER: Stål 10 | Spänst 11 | Skärpa 18 | Sisu 17

SEKUNDÄREGENSKAPER: KP 13 | SB +0 | Fart 5 | BÄR 10

FÄRDIGHETER: IT-tekniker 16 | Naturvetare 14 | Ryttare 12 | Tecknare 10 | Chaufför 10

SPRÅK: Tyska (modersmål), engelska (bra), japanska (bruten)

BAKGRUND: IT-tekniker från Berlin, där hon arbetat i fem år som programutvecklare hos Alpha-Omega GmbH.

För närvarande singel. Äger den skotska terriern Krabbe. Hennes hobbies är ridsport och mangafanzin.

SIGNALEMENT: 170 cm lång, ljushyllt, jämntjock kropp, ljusbrunt kort hår, grå ögon, hörselskadad med hörapparat (hög svårighetsgraden ett steg för alla handlingar som berör hörseln).

PERSONLIGHET: Pedantisk, introvert, nördig (gillar japansk populärkultur).

LIVSMÅL: Vill bygga ett rättvisare samhälle där kvinnor och mörkhyade inte sätts på undantag. Hon drömmer om att delta i internationella räddningsinsatser efter krig och naturkatastrofer.



3. KUNSKAP ÄR MAKT

»No technique works if it isn't used.«

— LARRY NIVEN

KAPITEL 3 BESKRIVER allehanda färdigheter som äventyrarna kan lära sig. Färdigheterna är få och breda, eftersom snävt specialiserade individer får svårt att klara mångfacetterade utmaningar i fält. Kapitlet rymmer en uppsättning allmänna standardfärdigheter som är till nytta i nästan alla miljöer. När du bygger din kampanj lägger du själv till sådana kampanjspecifika färdigheter som du anser behövs.

Kapitlet avslutas med ett regelavsnitt om hur äventyrarna förbättrar sina färdigheter under kampanjens gång.

3.1 Färdighetslista

Administratör

En administratör vet hur hon får organisationer att fungera med arbetsledning, budgetar, projektplanering, juridik och liknande. Byråkratiskt fulspel ingår också. Ni använder även färdigheten för efterforskningar eller rotande i bibliotek och arkiv.



Akrobat

En akrobat vet hur man klättrar, klänger, springer och hoppar. Hon kan också parkour, dvs hur man tar sig fram i hindersamma miljöer utan att tappa farten.

Mästarrang ökar Fart med 1, men denna bonus läggs inte samman med andra färdigheters Fart-bonus.



Byggare

Färdigheten används i fält för att bygga, underhålla, laga eller riva byggnader, broar, tunnlar och andra anläggningar. Byggare omfattar bland annat att timra, mura, stensätta, schakta, dränera och spränga, samt relevant fysik, kemi, mekanik och matematik.



Bågskytt

Färdigheten omfattar bågskytte och pilmakeri.



Chaufför

Färdigheten omfattar körning och vardagsunderhåll av alla slags motordrivna markfordon plus kartläsning. En Mästerchaufför kan pressa ett fordon till 10 % högre toppfart än normalt.



Dykare

Färdigheten omfattar bland annat dykning, livräddning, dykutrustning och närstrid med spjut, harpun eller dolk i vatten. Ger simkunnighet. En Mästerdykare får Simfart 2.



Elektrotekniker

En elektrotekniker bygger, lagar, förbättrar och manipulerar elektriska och elektroniska manicker, till exempel säkerhetssystem, larm och övervakningskameror. Färdigheten omfattar även relevant fysik, kemi och matematik.



Fallskärmshoppare

Äventyraren använder färdigheten för basejumping, precisionslandning, hopp under svåra väderförhållanden eller nattetid och annat som kräver rejäl träning. Färdigheten omfattar även redskap som wingsuit, parasail, hangglider och liknande.

En person kan utan färdighet utföra ett enkelt fallskärms hopp med hjälp av instruktör eller katapultstol. Rulla ett turslag (Spänst, svårighetsgraden beror på vindstyrkan): *framgång* = landning utan blåmärken; *misslyckande* = landningen gör ont.



Fixare

Färdigheten handlar om att snacka sig fram i livet, och att veta vem man ska kontakta. Den omfattar bland annat festande, kontaktnät, schackrande och övertalning. (Se även språkreglerna i avsnitt 2.4.)



Fäktare

En färdighet för alla närstridsvapen, till exempel dolk, klubba, påk, spjut och svärd. Mästarrang höjer SB med 1 för färdighetens vapen.



Fotograf

Färdigheten omfattar fotografering och filmning med tidsenlig mekanisk eller elektronisk utrustning, samt bildbehandling, framkallning och anknutna sysslor.



Generalist

Färdigheten omfattar ytlig boklig lärdom om väldigt mycket kombinerat med ett osedvanligt gott minne. Ni använder även färdigheten för efterforskningar, rotande i bibliotek och arkiv, eller andra akademiska sysslor. En Mästergeneralist fungerar som levande uppslagsverk och minneskonstnär. (Se även språkreglerna i avsnitt 2.4.)



IT-tekniker

Färdigheten omfattar maskin- och programvara. Före 1950 är färdigheten science fiction.



Kriminaltekniker

Färdigheten täcker brottsplats- och dödsorsaksundersökning, giftanalys, gärningsmannaprofilering och andra kriminaltekniska delar av brottsutredningar.



Medicinare

Medicinarens kunskaper omfattar bland annat diagnos, behandling, medicinering, kirurgi och tandvård. En läkare har Medicinare 16 eller mer. Medicinska insatser beskrivs i avsnitt 5.1.



Mekaniker

En mekaniker bygger, lagar och förbättrar maskiner, till exempel motorer, urverk, pumpar och lås. Färdigheten omfattar även sådan fysik, kemi och matematik som behövs, samt dyrka upp lås.



Naturvetare

Färdigheten omfattar teoretiska kunskaper i naturlära, geologi, matematik, fysik, kemi, astronomi och liknande. Ni använder även färdigheten för kontaktnät med kollegor, rotande i bibliotek och arkiv, eller andra akademiska sysslor. (Se även språkreglerna i avsnitt 2.4.)

Exempel: *En naturvetare förklarar kemin som omvandlar potatis till brännvin.*

Därefter bygger en mekaniker en destillator utifrån vad hon fick höra.



Nävkämpe

Det här är sofistikerad obehäpnad närkamp med knytnävsslag, sparkar, skallning, brottning och kast. Mästarrang ökar Fart med 1 (läggs inte ihop med andra färdigheters Fart-bonus) och SB med 1 för färdighetens attacker; se dessutom avsnitt 4.2, rubriken »*Jag slår mot X*«, punkt 2b.



Pilot

Färdigheten omfattar flygning av flygplan, ultralights, autogiros och helikoptrar, samt navigation och vardagsunderhåll. En Mästerpilot kan pressa ett plan till 10 % högre toppfart än normalt.



Retoriker

En retoriker har det talade ordets gåva i alla lägen, till exempel vid förhandlingar, föreläsningar, rättegångar, uppvigling och övertalning. Hennes röst hörs långt utan att hon behöver höja den och hon lägger skickligt fram sina argument utifrån läge och åhörare.



Ryttare

Färdigheten omfattar ridning, träning, djurvård, rephantering, remtygsvård och annat som hör till ridande, plus körning med och underhåll av djurdragna fordon. En Mästerryttare kan pressa ett riddjur eller en vagn till 10 % högre toppfart än normalt.

Om en ryttare ska få sitt djur att göra något obehagligt, måste hon klara ett KONTROLLSLAG. Misslyckande innebär att djuret trilskas.



Samhällsvetare

Färdigheten omfattar djuplodande boklig lärdom inom antropologi, geografi, historia, juridik, nationalekonomi, statistik, statsvetenskap och närliggande ämnen. Ni använder även färdigheten för kontaktnät med kollegor, rotande i bibliotek och arkiv, eller andra akademiska sysslor. (Se även språkreglerna i avsnitt 2.4.)

Signalist

Färdigheten omfattar telekommunikation via radio och kabel, optisk kommunikation med blinklampa, flaggor med mera, samt kunskaper i morse och semaforstecken. (En äventyrare kan dock använda en enkel komradio utan färdigheten.)

»Experience is what you get when you don't get what you wanted.«

— MARC MILLER



Sjöman

Färdigheten omfattar bland annat segling, motorbåtsförare, navigation, vardagsunderhåll, rephantering och fiske, samt sjöfartens regler, lagar och sedvänjor. Ger simkunnighet. En Mästersjöman kan pressa en båt till 10 % högre fart än normalt.



Snok

En snok vet hur man diskret rotar i andras angelägenheter. Färdigheten används främst i bebyggelse, bland annat för att finna dolda ting, vara omärklig (t.ex. smyga, dölja sig), skugga, dyrka lås, ficktjuveri, samt arkivsök och liknande efterforskningar.

Journalister och detektiver är (för det mesta) hederliga snokar, medan ohederliga kan bli tjuvar eller utpressare.



Soldat

Färdigheten omfattar infanteriets hantverk, som taktik, kamouflage, skyttevärn, handeldvapen (inkl. armborst), observation, exercis, undervisning och persedelvård, samt militär närkamp (dolk, tillhyggen, gevär med bajonett). Ger simkunnighet.

Mästarrang höjer KP med 1, ty militära veteraner hanterar smärta och påfrestningar osedvanligt bra.



Stigfinnare

Denna vildmarksfärdighet omfattar bland annat jaktskytte (gevär, hagelgevär), kamouflage, kanot, vara omärklig (t.ex. smyga, dölja sig), observation, orientering, rephantering, spårande, vildmarksöverlevnad, fiske och jakt med snaror och fällor. Ger simkunnighet.

Mästarrang höjer BÄR med 1 tack vare skicklig lasthantering.



Tecknare

Denna lärdomsfärdighet omfattar teckning, kartritande, skönskrift, förfalskning, papperstillverkning, bläckblandning med mera. (Se även språkreglerna i avsnitt 2.4.)

3.2 Färdighetsförbättring

Under en kampanj blir äventyrarna allt skickligare med sina färdigheter tack vare sina erfarenheter. Detta hanteras med ERFARENHETSPÖÄNG (ERF).



Erfarenhetspoäng (ERF)

- A. POÄNGUTDELNING: Efter ett äventyr där äventyrarna har lyckats med vad de avsåg att göra, ger du var och en två ERF Om de misslyckades, får de en ERF vardera. Poängen kan sparas för framtiden.
- B. FÄRDIGHETSFÖRBÄTTRING sker i pauser mellan äventyr när folk har tid för eftertanke. ERF får då endast användas på rimliga sätt.

Exempel: Om Clara ska förbättra sin färdighet Sjöman, måste hon ha varit till sjöss.

- C. KOSTNAD: Det kostar två eller fler ERF att förbättra en färdighet ett steg, se tabellen¹ till höger.

Exempel: Kim förbättrar sin Mekaniker från FV 9 till FV 10 för 2 ERF. Det kostar henne 3 ERF att gå från FV 10 till FV 11 och 4 ERF från FV 15 till FV 16.

Upp till	ERF per steg
FV 10	2
FV 15	3
FV 20	4
PER +5	+1



Erfarenhetspoäng och träning

Om en äventyrare tränar med lärare förbättras hennes färdighet så här:

1. Spelaren väljer färdighet. Läraren måste ha högre Färdighetsvärde än eleven.
2. Träning i en man-vecka (dvs. sex dagar, åtta timmar per dag) ger en ERF Hon kan träna deltid, men då tar det motsvarande längre tid; minsta träningstid är en timme per dag.
3. När hon har fått ihop tillräckligt många ERF ökar hennes FV med 1.
4. Hon måste närmast förbättra den aktuella färdigheten minst en gång via äventyrs-ERF innan hon kan träna den igen.



Erfarenhetspoäng och nya färdigheter

Om en äventyrare vill lära sig en helt ny färdighet skaffar hon tre ERF² genom träning, vilka omvandlas till FV8. Därefter måste hon förbättra färdigheten via äventyrs-ERF innan hon får träna den igen.

Exempel: Anna tränar heltid med skepparen ombord på en båt i tre veckor. Hon får tre ERF som omedelbart ger henne Sjöman 8.

¹ **Kromregel:** Tonåringar lär sig snabbt. Därför får en sådan person en poäng lägre kostnad per steg. Fördelen försvinner när hon fyller 20.

² **Kromregel:** Två ERF för tonåringar, se fotnoten ovan



4. KUTA, SKJUTA, SPRÄNGA

»If you find yourself in a fair fight, your tactics suck.«

— JOHN STEINBECK

KAPITEL 4 HANDLAR om strid och action, vad man på formell svenska kallar TAKTISKA LÄGEN. Detta är när varje sekund är viktig, när kallsvetten tränger fram i pannan, när faran lurar runt hörnet, när det är dags att fixa »problemet«.

4.1 Taktiska rundor och handlingar

Följande gäller för taktiska handlingar och rundor:

- A. Det taktiska lägets aktiva deltagare kallas **KÄMPAR**.
- B. En **TAKTISK RUNDA** är en tidsenhet som reglerar stridsförloppet. Vi talar om fyra-fem sekunder, inte mer.
- C. En taktisk handling består ofta av ordet *jag* följt av ett verb och en målangivelse. Några exempel:
 - » *Jag skjuter mot den svartklädde!*«
 - » *Jag smyger till tunnelmynningen!*«
 - » *Jag förbinder Leonards skador!*«
- D. En kämpe kan under en taktisk runda utföra en taktisk handling plus en **GRATISFÖRFLYTTNING** i valfri ordning.
- E. Lägsta tillåtna svårighetsgrad för en taktisk handling är **KRÄVANDE**, ty inget är lätt när livet står på spel. Dessutom blir alla handlingar **SNABBA**.

EXEMPEL NÄR INGET KONTROLLSLAG BEHÖVS

- »Jag ropar till mina kamrater: 'Skytten finns på ruinens övervåning!'«
- »Jag drar min dolk medan jag tar fyra steg mot fienden.«

EXEMPEL PÅ FRAMGÅNGSRIKA KONTROLLSLAG

- »Jag smyger ljudlöst fram till huset.«
- »Jag svingar mig utan besvär in genom det öppna fönstret.«

EXEMPEL PÅ MISSLYCKADE KONTROLLSLAG

- »Jag skjuter mot marodören och missar.«
- »Jag smyger mot huset, men gruset knastrar under fötterna.«



Steg 1. Planera: Vem gör vad?

Varje spelare väljer vad (t.ex. skjuta, springa, fäktas) hans äventyrare avser utföra och med vilken färdighet eller grundegenskap. En del handlingar är färdighetslösa, till exempel omladdning. Du gör detsamma för dina SLP.



Steg 2. Organisera: Vem går först?

Kämpen med högst turordning (= **SKÄRPA** + **FV** i vald **FÄRDIGHET**) agerar först, följd av de andra i fallande ordning. Vid lika turordning, och annars när det behövs, slumpar du fram vem som går före.

OBS! Lurpassande (se avsnitt 4.2) ligger utanför turordningen.



Steg 3. Agera: Går det bra?

Varje spelare och du gör så här på respektive plats i turordningen:

1. Räkna ut kontrollvärdet för den valda färdigheten, alternativt utför en färdighetslös handling.
2. Slå ett kontrollslag eller tävlingsslag.

- a. *Framgång*: Beskriv med spännande detaljer vad kämpen gör. Hon utför sin handling och sin eventuella gratisförflyttning i ett svep.
- b. Om en handling påverkar en annan kämpes senare handling, kan denne tvingas att avstå från sitt kontrollslag och istället göra ingenting.

Exempel: *En skadeskjuten kämpe kanske inte kan klättra uppför muren enligt ursprunglig plan.*

4.2 Riktlinjer för taktiska handlingar

Under en taktisk runda händer allt i rasande fart. Du behöver därför improvisera och fatta snabba beslut för att hålla tempot uppe.



»Jag förflyttar mig mot X«

Välj färdighet utifrån hur och var kämpen förflyttar sig, t.ex. Akrobat, Snok eller Stigfinnare. Använd Spänst när lämpliga färdigheter saknas.



Riktlinjer för förflyttning

- A. **NORMAL- OCH GRATISFÖRFLYTTNING**: En kämpe använder en förflyttningshandling för att stridsjogga upp till *Fart* meter. Detta gäller även för gratisförflyttningen. Maxsträcka för en runda blir alltså $2 \times \text{Fart}$ meter.
- B. **SMYGA HALVERAR FART**. Om det dessutom finns bekymmersamma hinder, sänk *Fart* till 1.
- C. **KRYPA** sänker *Fart* till 1.
- D. **KLÄTTRING** halverar *Fart*. Om klätterytan är svårbesegrad, sänk *Fart* till 1.
- E. **HINDER**, t ex möbler eller staket, modifierar *Fart* med -1 till -3 beroende på svårighet. Ett framgångsrikt Akrobat-slag (räknas inte som en handling) vid förflyttningen tar bort detta avdrag.
- F. **ENSTAKA STEG** räknas inte som en förflyttning.
Exempel: *»Skurken framför mig har fallit och jag tar ett steg åt höger över honom.« eller »Jag lutar mig fram, avlossar mitt armborst genom dörröppningen och backar tillbaka så snart skäktan gått iväg.«*
- G. **HOPP**: Ett hopp räknas som förflyttning. Gratisförflyttning får inte användas för hopp.
- H. **TA SKYDD** inom fem meter räknas som en förflyttning. Gratisförflyttningen får inte användas. Rulla ett kontrollslag för t.ex. Snok, Soldat eller Stigfinnare, där misslyckande medför att kämpen räknas som delvis blottad figur (se riktlinjer på sid 29).
- I. **INFÖR NÄRSTRID**: Om en kämpe vill gå in i närkamp och motståndaren vill och kan backa undan¹, »vinner« den med högst *Fart*. Vid lika *Fart* vinner undanbackaren.

¹ Detta förbrukar en FÖRFLYTTNING (vanlig eller gratis) för undanbackaren. Om hen redan har använt rundans FÖRFLYTTNINGAR kan hen alltså inte backa undan.



»Jag håller andan«

En stillasittande kämpe kan hålla andan i Stål rundor. Ansträngning förbrukar luften dubbelt så snabbt. Räknas inte som en handling.



»Jag laddar om«

Inget KONTROLLSLAG behövs.

- A. NY PIL PÅ BÅGSTRÄNGEN: ingen handling om bågskytten har sitt koger i bältet.
- B. BYTA MAGASIN PÅ ETT SKJUTVAPEN: två handlingar
- C. LADDA DUBBELPIPIGT HAGELGEVÄR: två handlingar
- D. LADDA REVOLVER: ladda två patroner tar en handling; byte av hela revolvertrumman tar en handling
- E. SPÄNNA ARMBORST med hävarm och lägga en skäpta på plats: fem handlingar.



»Jag lurpassar«

Kämpen ligger på lur och väntar på att andra ska agera.



Procedur för lurpassning

1. Spelaren väljer en passande färdighet.
2. Spelaren anger ett villkor. *Exempel: »Tom lurpassar med pistolen mot dörröppningen. Om en fiende visar sig, skjuter han.«*
 - a. Om villkoret uppfylls: lurpassaren får utföra sin planerade handling omedelbart utanför turordningen.
 - b. Om villkoret inte uppfylls: lurpassaren får endast utföra sin gratisförflyttning och hamnar då sist i turordningen.



»Jag simmar«

Använd DYKARE, SJÖMAN, STIGFINNARE, SOLDAT eller SPÄNST.



Riktlinjer för simning

- A. GRATISFÖRFLYTTNING gäller även för SIMNING.
- B. Strömmar modifierar SIMFART utifrån riktningen, ofta med +1 eller -1.

»Jag använder [FÄRDIGHET X]«

Många färdigheter kan användas i taktiska lägen (t.ex. MEDICINARE för att lägga första förband); använd sunt förnuft när du avgör vad som är rimligt. Du kan även besluta att en viss handling behöver flera rundor i följd för att bli färdig.

Exempel: »Det tar dig fem rundor att förbinda den där skadan.«

»Jag slår mot X«

Dags för närstrid med FÄKTARE, NÄVKÄMPE, SOLDAT eller grundegenskapen SPÄNST.

1. I turordningen inträffar en närstridsdust när det är dags för dess »förste« kämpe (se avsnitt 4.1, steg 2).
2. Sätt tävlingsslagets svårighetsgrader, oftast KRÄVANDE. Omständigheterna kan modifiera dem. Två exempel:
 - a. Om en kämpe slåss med färdigheten FÄKTARE och använder sköld, ökar svårighetsgraden ett steg för hennes motståndare.
 - b. Om en kämpe är knästående eller liggande ökar hennes svårighetsgrad ett steg. Mästernävkämpar slipper dock detta bekymmer.
3. Beräkna kontrollvärdena, rulla tävlingsslag¹ och beräkna deltavärdena som avgör vem som blir angripare eller försvarare.
 - *Läge A: Båda lyckas* – tävlingsslagets vinnare blir angripare², den andre försvarare. (Vid oavgjort blir båda försvarare – tillämpa Läge C.) Angriparen väl-

EXEMPEL PÅ ANGREPPSMANÖVRAR

Δ0+: »Min klinga/näve/spark träffar motståndaren.« Slå för skada (se 4.3).

Δ0+: »Jag pressar motståndaren och hon tvingas backa två meter.«

Δ2+: »Jag griper och låser motståndarens högerarm.« Endast med Nävkämpe. Den låste kan inte röra sig.

Δ4+: »Jag låste motståndarens högerarm i förra rundan. Nu tvingar jag ner honom på marken.« Endast med Nävkämpe.

Δ8+: »Jag pressar motståndaren och hon tvingas backa två meter samtidigt som min klinga/näve/spark träffar henne.« Ett komboresultat. Slå för skada.

Δ10+: »Jag kastar omkull motståndaren.« Endast med Nävkämpe. Angriparen väljer att vålla sparkskada, slagskada eller fallskada.

EXEMPEL PÅ FÖRSVARSMANÖVRAR

Δ0+: »Jag avvärjer.« Försvararen måste värja sig med något föremål. Attacken vållar ingen skada, men försvararen drabbas av andra effekter, som att tvingas backa eller falla omkull.

Δ0+: »Jag tar mig upp från liggande ställning.«

Δ2+: »Jag tar mig ur motståndarens armlås.«

Δ4+: »Jag hittar och tar upp en gren [eller annat lämpligt föremål] från marken som improviserat vapen.«

Δ4+: »Jag pressar motståndaren och hon tvingas backa två meter.«

Δ8+: »Jag duckar.« Attacken får inga effekter. Δ4+ om försvararen kör Nävkämpe.

Δ8+: »Jag lösgör mig ur striden utan att motståndaren kan kontra.«

Δ12+: »Ripost. Min klinga/näve/spark träffar fienden.« Slå för skada (se 4.3)

¹ **Kromregel:** En överrumplad kämpe får U=20 på tävlingsslaget i närstridens första runda.

² **Kromregel:** Om angriparen har kamrater vid sin sida i striden, kan dessa gå in som angripare mot den här försvararen och göra uppföljningsattacker, var och en på sin plats i turordningen. Detta kräver dock att utrymmet räcker för dem. Det är sällsynt att fler än tre kämpar kan angripa samma försvarare under en runda.

jer en angreppsmanöver eller en försvarsmanöver, varefter försvararen¹ väljer en försvarsmanöver, båda utifrån sina respektive deltavärden; se listorna med förslag (för villkorade deltavärden, se avsnitt 1.5).

- *Läge B: En misslyckas, en lyckas* – den som lyckas blir angripare, medan den andre blir försvarare. Angriparen väljer en angrepps- eller en försvarsmanöver utifrån sitt deltavärde. Försvararen får inte utföra någon handling.
- *Läge C: Båda misslyckas* – kämparna blänger på varandra medan de manövrerar försiktigt.

4. **En eller båda stridande agerar:** Angripare går före försvarare. Skador och andra stridsrelaterade effekter får omedelbar verkan.

EXEMPEL PÅ NÄRSTRID

Äventyraren Clara (SKÄRPA 16, NÄVKÄMPE 16, KP 12, SB 0, TURORDNING 32) vill slå ut vaktposten Alec (SKÄRPA 10, FÄKTARE 14, KP 14, SB +1, TURORDNING 24). Clara slåss utan vapen, medan Alec använder batong. Turordningen saknar betydelse här eftersom inga andra slåss samtidigt.

RUNDA ETT

- a. Clara vill brotta ner den besvärliga vakten Alec vill oskadliggöra den aggressiva angriparen med sin batong. För båda är svårighetsgraden KRÄVANDE, dvs KV = FV.
- b. **Tävlingsslaget:** Claras spelare rullar 9, framgång med $\Delta 7$. Du rullar 10: Alec lyckas med $\Delta 4$. Läge A gäller med Clara som angripare, Alec som försvarare.
- c. **Claras spelare:** »Jag gör ett blixutfall mot fiendens vänsterarm.« Manövern kräver minst $\Delta 2$.
- d. **Du:** »Jag avvärjer attacken genom att backa två steg.« Manövern kräver $\Delta 0$ eller bättre. Alecs försvarsmanöver gör Claras attack verkningslös.

RUNDA TVÅ

- e. Båda avser upprepa sina planer för stridsrunda 1. Båda får KV = FV.
- f. **Tävlingsslaget:** Clara får 16, dvs $\Delta 0$. Du rullar 17, dvs Alec misslyckas. Läge B gäller.
- g. Eftersom en greppattack kräver $\Delta 2+$, väljer Claras spelare istället en sparkattack (krav: $\Delta 0+$). »Jag fintar med min högernäve och sparkar mot vaktens skrev.« På grund av Alecs misslyckande är han utmanövrerad och kan inte avvärja attacken.
- h. Spark har skadetärning 1T3. Claras spelare rullar 5, dvs 3 skadepoäng. Alec saknar kroppsskydd, så du sänker hans Nuvarande KP med 3 till 11 och säger: »Jag grymtar av smärta men kämpar vidare.«

RUNDA TRE

- i. Båda avser upprepa sina planer för stridsrunda 1. För båda förblir KV = FV.
- j. **Tävlingsslaget:** Clara får 1, dvs $\Delta 16$. Alec får 9, dvs $\Delta 5$. Läge A med Clara som angripare.
- k. **Claras spelare:** »Jag gör en elegant virvelattack och sparkar undan vaktens fötter. Han faller.« (Krav: $\Delta 10+$) Spelaren bestämmer att attacken vållar sparkskada.
- l. **Du:** »Jag rullar halvelegant genom fallet och kommer upp fötter.« (Krav: $\Delta 0+$). Du vill undvika att Alec i nästa runda slåss liggande med SG Svår, vilket skulle ge honom KV 8 (FV 14 – 6).
- m. Claras skadeslag ger 1. Du stryker 1 KP för Alec som nu har 10 KP. Striden rasar vidare.

¹ **Kromregel:** Om försvararen har kamrater vid sin sida, kan de gå in i dusten och med sina försvarshandlingar avvärja eventuella uppföljningsattacker, förutsatt att utrymmet räcker för dem.

»Jag skjuter mot X«

Bågskytt, Soldat, Stigfinnare (singelskott med gevär, prickskyttegevär, hagelgevär) eller Skärpa (höjd SG) om rätt färdighet saknas.



Riktlinjer för de fem skjutavstånden

Skjutavstånd hanteras på ett förenklat sätt, eftersom fler faktorer än avståndet till målet påverkar skyttens träffsäkerhet.

- I. **Närkamp:** Målet kan nås av en spark eller en dolkstöt.
- II. **Rum** sträcker sig upp till cirka fem meter, till exempel i samma rum eller runt en bil.
- III. **Glänta** är så långt en kämpe kan se i en skogsglänta eller ett tätt stadslandskap, exempelvis över ett litet torg eller längs en gränd. Det handlar om ungefär fem till trettio meter, beroende på hur många föremål och personer som finns i vägen.
- IV. **Fält** är tvärs över en åker, äng eller tjärn, det vill säga upp mot hundra meter. I bebyggelse kan det vara tvärs över ett stort torg eller längs ett utsträckt hustak.
- V. **Landskap** är så långt en kämpe kan se sitt mål i öppen terräng, det vill säga flera hundra meter.

SKJUTAVSTÅNDSTABELLEN: skottets grundläggande svårighetsgrader

Vapen	Närkamp	Rum	Glänta	Fält	Landskap
Kastvapen	—	Krävande	Svårt	—	—
Armborst	Svårt	Krävande	Krävande	Jättesvårt	—
Pilbåge	—	Krävande	Krävande	Jättesvårt	—
Gevär, automatkarbin	Svårt	Krävande	Krävande	Svårt	Jättesvårt (endast enkelskott, max 500 m)
Prickskytte-gevär	—	Krävande	Krävande	Krävande	Svårt (max 1 km)
Hagelgevär	Svårt	Krävande	Krävande	Svårt	Jättesvårt (max 200 m)
Pistol	Krävande	Krävande	Svårt	Jättesvårt (max 50 m)	—
K-pist	Krävande	Krävande	Svårt	auto: Jättesvårt enkelskott: Svårt	Jättesvårt (endast enkelskott, max 200 m)

— Attack omöjlig på grund av vapnets praktiska begränsningar.

Procedur för avståndsattack

1. Spelaren väljer mål.
2. Du bestämmer skjutavståndet, tar Skjutavståndstabellens grundläggande svårighetsgrad och modifierar den utifrån omständigheterna (se riktlinjerna nedan).
3. Spelaren räknar ut kontrollvärdet och rullar ett kontrollslag (vid skott mot dolt mål rullar du och håller resultatet hemligt):
 - d. *Framgång*: träff i målet. Rulla ett skadeslag (se avsnitt 4.3).
 - e. *Misslyckande*: miss.



Riktlinjer för justerade svårighetsgrader

I strid skjuter en kämpe sällan mot ett stillastående mål under avspända förhållanden, utan många omständigheter kan påverka svårighetsgraden; om de sammantaget ger svårighetsgraden Omöjlig struntar skytten antagligen i att skjuta. Här följer några exempel på spelbedömningar:

- » *Kim skjuter mot en delvis blottad figur – öka SG ett steg.*«
- » *Kim skjuter mot en springande person – öka SG ett steg.*«
- » *Kim skjuter mot en stillastående älgdjur. Ett stort mål – minska SG ett steg.*«

OBS! I strid är Krävande lägsta svårighetsgrad.

» *Kim skjuter mot en galopperande häst, ett stort mål i snabb rörelse. De två faktorerna tar ut varandra.*«

» *Kim skjuter mot en stor drönare i rörelse. Flygande mål är extra svåra att träffa – öka SG två steg.*« Vid hagelskott och automateld ökas dock SG med endast ett steg tack vare kulspridning.

- » *Rök skymmer målet – öka SG ett steg.*«
- » *Kim skjuter från ett rullande fordon – öka SG ett steg.*«



Riktlinjer för automateld

Reglerna hanterar automateld på ett abstrakt sätt för att skynda på striden. I följande tre fall handlar antalet avfyraade kulor enbart om vapnets ammunitionsförbrukning; skadan beräknas på annat sätt.

- A. **Kort eldskur mot ett mål**: skytten avlossar 1T6 + 1 skott. Vid framgång, slå ett skadeslag, oavsett antalet skott, och multiplicera skadepoängen med 2 före eventuella avdrag för skydd (se avsnitt 4.3, multiplikationen utförs i procedursteg 1).
- B. **Lång eldskur mot ett mål**: skytten avlossar 2T6 + 2 skott. Vid framgång, slå ett skadeslag, oavsett antalet skott, och multiplicera skadepoängen med 3 före eventuella avdrag för skydd.
- C. **Lång eldskur mot flera mål**: skytten avlossar 2T6 + 2 skott. Vid framgång träffas 1T3 + 1 slumpvisa mål inom en bredd på fem meter. Varje mål träffas av en kula.

Riktlinjer för prickskytte

En prickskytt använder ett gevär med kikarsikte. Aktuella färdigheter är Soldat eller Stigfinnare.

Skytten använder en handling för att komma på plats och sikta in sig på målet (t.ex. dörröppning, bilkylare, gastub). Därefter kan hen öppna eld. En klok prickskytt lurpassar för det mesta och byter eldställning efter varje skott.

»Jag spanar mot X«¹

Snok eller Stigfinnare är lämpliga färdigheter, eller Skärpa om rätt färdigheter saknas. Spaning kräver koncentration så om något stör kämpen måste hen avbryta spanandet i förtid.

Spelaren eller du rullar KONTROLLSLAG eller tävlingsslag, beroende på omständigheterna. *Exempel: Om en spanare ska hitta en person som har gömt sig, blir tävlingsslag lämpligt.*

- A. *Framgång:* utöver det uppenbara får spanaren svar på tre observationsfrågor.
- B. *Misslyckande:* spanaren lägger endast märke till det uppenbara.

EXEMPEL PÅ OBSERVATIONSFRÅGOR

»Vilka eller vad finns här?«

»Var finns en väg ut?«

»Vad ser ut vara det största hotet mot oss just nu?«

EXEMPEL PÅ FRAMGÅNG

»Vilka slags människor observerar jag vid ruingården?«

»Efter ett tag har du räknat till åtta, varav två är barn, samt en vakthund. Fyra vuxna har pistol i bältet.«

»Hur har de befäst gården?«

»Huvudbyggnaden har öppna fönsterluckor av metall på bottenvåningen och du skymtar överkanten på sandsäckar precis bakom fönstren.«

»Har de gömt undan något väsentligt?«

»Du skymtar en smutsig bil bakom den halvöppna dörren till skjuet invid huvudbyggnaden.«

EXEMPEL PÅ MISSLYCKANDE

»Ruingården är bebodd eftersom du skymtar några människor som rör sig mellan husen.«

¹ I Afghanistan 2008-09 upplevde jag några skarpa lagens kaos: snabba rörelser, plötsligt oväsen, okända hot, sinnena på helspänn när livet står på spel. Fotfolk har dålig överblick över vad som händer omkring dem. Detta är ett skäl för varför soldater skjuter nedhållande eld: det som fienden inte ser kan hen inte göra någonting åt. I taktiska lägen bör du därför se till att äventyrarna spanar ofta för att få överblick över läget, till exempel inför riskabla förflyttningar, för att lista ut varifrån fiendens skott kommer eller hitta bra skydd.

4.3 Skadeslag

Skadereglerna är schematiska så att strid löper på utan att sinka spelet.¹

Procedur för skadeslag²

1. När ett vapen träffar, slå ett skadeslag (se Skadeslagstabellen). Resultatet kallas SKADE-POÄNG.
2. Målets kroppsskydd kan absorbera skadepoäng (se nedan). Om det modifierade resultatet blir negativt sätts det till 0.
3. Minska målets Kroppspoäng med återstående skadepoäng. Det nedsatta värdet kallas NUVARANDE KROPPSPOÄNG och kan bli negativt. Speleffekterna förklaras i avsnitt 5.1.
4. Om målet förlorar fyra eller fler Kroppspoäng via en skada, slå ett KNOCKSLAG (se avsnitt 4.4).

Riktlinjer för kroppsskydd³

LÄDERSKYDD är robusta läderjackor, byxor, handskar och liknande som anses täcka hela kroppen. De skyddar bara mot närstridsvapen och kastvapen. Modifiera sådana skadeslag med -1 (se steg 2 ovan).

En modern SKYDDSVÄST täcker bärarens torso.

- A. Om skadetärningens utfall är jämnt (2, 4, 6), träffar attacken en skyddad kroppsdel. Modifiera skadeslaget för skjutvapen med -4 och det för hagelgevär, pilar, kastvapen och närstridsvapen med -8.
- B. Om skadetärningens utfall är udda, träffar attacken en oskyddad kroppsdel. Ingen modifikation.
- C. En gammaldags METALLKYRASS täcker bärarens torso. Den skyddar inte mot skjutvapen.

SKADESLAGSTABELLEN

Vapen	Skadeslag
Näve	1T2+SB
Skallning	1T3+SB
Spark	1T3+SB
Klotass, rovdjursbett	1T3+1+SB
Dolk, sten	1T3+SB*
Batong, klubba, påk	1T6+SB*
Spjut, svärd, yxa, gevär med bajonett	1T6+1+SB*
Pilbåge, armborst	1T6
K-pist ^a , pistol	1T6+1
Magnumrevolver	1T6+2
Gevär, automatkarbin ^a	1T6+3
Hagelgevär	1T6+3/1T6+1/ 1T3+1†

^a Vapnet kan avlossa automateld.

* Ingen SB för kastade vapen.

† Närstrid & Rum / Glänta & Fält / Landskap

¹ Kromregler för skadeslag finns i avsnitt 7.2, 7.3 och 7.4.

² I en del lägen bör du utdöma »omedelbar död« utan skadeslag, till exempel vid fall från hög höjd, stora explosioner eller vulkanutbrott.

³ Kromregler för militärhjälm finns i avsnitt 7.5.

- D. Om skadetärningens utfall är jämnt, träffar attacken en skyddad kroppsdel. Modifiera skadeslaget för pilbåge, armborst, kastvapen och närstridsvapen med -4.
- E. Om skadetärningens utfall är udda, träffar attacken en oskyddad kroppsdel. Ingen modifiering.



Riktlinjer för värn av trä, sten och jord

- A. Stadiga träväggar fångar upp hela skadan från kastvapen, pilar, hagel och pistolkuler. Gevärskulor får -4 i skademodifiering.
- B. Robusta stenväggar och jordvärn stoppar projektiler och kulor.



Bränn- och frätskador

- A. En lätt »attack« vållar 1T6 i skada per runda.
- B. En omfattande »attack«, till exempel rejält med brinnande bensin i kläderna, vållar 1T6+6 i skada per runda.



Höga fall

Reglerna hanterar fall på ett cineastiskt sätt, inte på ett helt realistiskt. Kroppsskydd skyddar inte.



Riktlinjer för fallskador

- A. Fallhöjdslistan visar hur många tärningar spelaren eller du rullar som fallets skadeslag.
- B. Vid fall på mjukt underlag, ta bort en tärning.
- C. Slå kontrollslag för landningen: Akrobat (SG Krävande) eller Spänst (SG Svår). Vid framgång, ta bort en tärning.
- D. Vid fall på tre meter eller mer är det dags för ett knockslag (se avsnitt 4.4) oavsett om kampen får skador eller inte.



Drunkning och kvävning

Här handlar det om död genom syrebrist, inte genom skada. Det förenklade upp-lägget är att en människa antingen dör efter några minuters kvävning eller klarar sig oskadd. Det uppstår inga skador som behöver läkas (ignorerar här risken för hjärnskador).

Ett orörligt offer svimmar efter Stål rundors kvävning. Kroppsansträngningar förbrukar luften dubbelt så snabbt.

FALLHÖJDSLISTA

1 meters fallhöjd: ingen skada
 2 meters fallhöjd: 1T3 i skada
 3 meters fallhöjd: 1T6 i skada
 4 meters fallhöjd: 2T6 i skada
 5 meters fallhöjd: 3T6 i skada
 Och så vidare

4.4 Knockslog

En våldsam skada kan tillfälligt slå ut den drabbade kämpen. Rulla därför ett KONTROLLSLAG för KNOCK varje gång en skada har omfattat fyra eller fler Kropps-poäng (se även *Höga fall*, punkt D, sid 32).



Procedur för knockslog

1. KONTROLLVÄRDE = NUVARANDE KROPPSPOÄNG (se avsnitt 4.3, steg 3). Vid ett hagelskott, modifiera Kontrollvärdet med -4.
2. Rulla ett kontrollslag och tolka resultatet:
 - a. *Framgång*: »Jag biter ihop!« Kämpen fortsätter agera.
 - b. *Misslyckande*: »Ufff!« Kämpen förlorar nästa handling.
 - c. *Vid tärningsutfall 20*: »Uhhn...« Kämpen är knockad i 1T6+1 rundor, behåller knappt medvetandet och kan inte agera.



5. MENS SANA IN CORPORE SANO

»Il faut choisir dans la vie entre l'ennui et le tourment.«

I livet måste man välja mellan tristess och plåga.

— MADAME DE STAËL

KAPITEL 5 FÖRKLARAR inledningsvis några regler som avhandlar skador, läkning, ork och vilobehov när det gäller äventyrare. Sedan får du veta hur du hanterar äventyrarnas bärförmåga och bördor. Kapitlet avslutas med några listor med äventyrarutrustning, vapen och fältmässiga bärdon.

5.1 Skador: verkan och läkning

När en person förlorar Kroppspoäng (se avsnitt 4.3) försämras hens förmåga att agera i taktiska lägen (se Skadestatustabellen) och att arbeta hårt (se avsnitt 5.2). Begreppet **NUVARANDE KROPPSPOÄNG** förklaras i avsnitt 4.3, steg 3.

SKADESTATUSTABELLEN

Nuvarande Kroppspoäng	Skadestatus
KP 7 eller fler	Bara skråmor: Ingen spelmässig inverkan.
KP 5, 6	Tilltygad: Jättesvåra eller svåra handlingar blir omöjliga. Sätt ned Fart med 1. Sätt ned Bärförmågan till Nuvarande Kroppspoäng (se avsnitt 5.3, punkt d).
KP 3, 4	Sårad: Handlingar inom närstrid, körning, ridning, simning, akrobatik eller liknande blir omöjliga. Sätt ned Fart med ytterligare 2.
KP 1, 2	Utslagen: Ligger. Fart är max 1 (krypa). Inga andra handlingar kan utföras.
KP 0 till -3	Döende: Medvetslös och döende. Kämpen dör inom 3T6 minuter om hon inte får akuthjälp. (Se Akutinsats i riktlinjerna nedan.)
KP -4 eller lägre	Död!



Riktlinjer för medicinska insatser

- FÖRSTA FÖRBAND:** Alla äventyrare kan förbinda små skador utan kontrollslag.
- AKUTINSATS:** En akutinsats på plats med färdigheten Medicinare (snabbt kontrollslag) räddar livet på en Döende person, oavsett om kontrollslaget lyckas eller inte. Ett framgångsrikt kontrollslag läker dessutom en Kroppspoäng omedelbart.
- GOD VÅRD:** En skadad som får god vård övervakad av någon med Medicinare läker 1T3 Kroppspoäng per vecka (inget kontrollslag).
- ENKEL VÅRD:** En skadad som endast får vila och enkel omvårdnad läker en Kroppspoäng per vecka (inget kontrollslag).
- INGEN VÅRD:** Om en skadad inte får omvårdnad eller vila, blir det ingen läkning.
- TJURSKALLIGHET:** En sårad eller tilltygad person som envisas med ansträngande sysslor förlorar en Kroppspoäng per dygn.

5.2 Ork och hårt arbete

Tungt kroppsarbete är vardagsmat för äventyrare som har lämnat civilisationens bekvämligheter. Men det finns gränser för hur mycket den mänskliga kroppens kan prestera. Dessutom spelar det stor roll om äventyraren är rutinerad soldat eller försoffad datatekniker.

Riktlinjer för mänsklig ork

- A. **HÅRT ARBETE:** En människa kan under några dagar jobba hårt i Nuvarande Kroppspoäng timmar per dygn, exklusive raster. Om hon ska hålla för långa perioder av hårt arbete är gränsen $\text{NUVARANDE KROPPSPOÄNG}/2$ timmar per dygn, exklusive raster.
- B. **MARSCHTEMPO:** På väg vandrar en människa upp till $\text{NUVARANDE KROPPSPOÄNG} \times 2$ km per dag i ett tempo av ca 5 km/h. I kämpig terräng klarar hon som mest $\text{NUVARANDE KROPPSPOÄNG}$ km per dag. Om hon forcerar dubblas dagsmarschen; detta orkar hon i en eller två dagar, obligatoriskt följt av lika många dagars vila Se avsnitt 7.7 för mer information.
- C. **VILOBEHÖV:** En människa behöver normalt 8-10 timmars vila per dygn, inklusive nattsömnen, för att hålla sig i god form. Hon kan vara vaken en hel natt i nödfall, men inte mer. Sömnbrist är nämligen lika farligt för omdömet som berusning.

5.3 Bördor och bärformåga

En människa kan med någorlunda bibehållen funktionsduglighet lasta på sig upp till BÄR slots . Se avsnitt 5.4 för utrustning och bärdon.



Riktlinjer för en människas bördor

- A. **OLASTAD:** Totala bördan är mindre än $\text{BÄR}/2$ slots (avrunda nedåt till närmsta heltal eller halvtal). Inga effekter.
- B. **BELASTAD:** Totala bördan är $\text{BÄR}/2$ till BÄR slots .
- Höj svårighetsgraden ett steg för Akrobat, Fäktning, Nävkamp och andra sportiga handlingar.
 - Minska **Fart** med 1.
- C. **ÖVERLASTAD:** Totala bördan är större än BÄR slots . Personen förmår då bara stappla fram korta sträckor.
- D. **NEDSATT BÄRFÖRMÅGA:** Om personen får skadestatus Tilltygad eller värre (se avsnitt 5.1), sätt ned hennes BÄR till $\text{NUVARANDE KROPPSPOÄNG}$. Om hon därefter skulle bli överlastad kan hon inte förflytta sig alls.

EXEMPEL PÅ LAST

Hannelore (se avsnitt 2.5) har $\text{BÄR } 10$. Hon lastar sin ryggsäck (rymmer 8 slots) med en modern sovsäck (1), laptop (1), ritblock & pennor (1) och två dagsransoner fältkäk (2×2). I bältet dinglar en full vattenflaska (1), komradio ($1/2$) och dolk ($1/2$). I jackfickorna lägger hon två förstaförbandsaskar ($2 \times 1/2$). Hennes hörlappar räknas som småsaker. Summa 10 slots.

Hannelore är alltså Belastad, vilket bland annat ger henne **Fart** 4 i taktiska lägen.

5.4 Utrustning och bärden

Exempel på vildmarksutrustning

Småsaker: Enstaka småsaker (t.ex. en tändare, en kompass, en godispåse, ett par solglasögon, en liten ficklampa, en schweizisk armékniv) använder inga slots.

Fältkäk: en dagsranson: 2 slots; i ryggsäck.

Förstaförbandsask: ½ slot; i benficka, jackficka, ryggsäck, stridsväst eller stridssele.

Handstrålkastare: 1 slot; i bälte, stridsväst eller stridssele.

Kartfodral: ½ slot; över bröstet, i stridssele, stridsväst eller i ryggsäck.

Kikare: ½ slot; över bröstet eller i ryggsäck.

Kläder (som används): inga slots.

Kläder (nedpackad extra uppsättning): 2 slots; i ryggsäck.

Komradio: ½ slot; i benficka, jackficka, bälte, ryggsäck, stridsväst eller stridssele.

Laptop: 1 slot; i ryggsäck; lanseras på 1990-talet.

Ljusstärkare: ½ slot. Gör natt till »nästan dag«; används i fält från 1980-talet. På huvudet/hjälmen eller i ryggsäck.

Signalistradio: 1 slot; i/ovanpå/undertill ryggsäck eller i stridssele/stridsväst.

Skyddsväst: 2 slots. Blockeras inte av ryggsäck. Kan inte kombineras med stridssele/stridsväst. Tillhandahåller två slots för magasin på bröstsidan.

Sovsäck (modern): 1 slot; i ryggsäck.

Sovsäck (omodern): 2 slots; i/ovanpå/undertill ryggsäck.

Stormkök: 2 slots; i ryggsäck.

Tält (lätt, två personer): 2 slots, i ryggsäck.

Vattenflaska: 1 slot (full), ½ slot (tom); i bälte, ryggsäck, stridsväst eller stridssele.

Exempel på skjutvapen & ammunition

Gevär/automatkarbin/pilbåge i rem över ryggen eller bröstet: 2 slots.

K-pist/armborst i rem över ryggen eller bröstet: 1 slot.

Pistol i hölster: 1 slot; i bälte eller stridssele.

Autokarbin/kpist-magasin: 1 slot; i benficka, bälte, stridsväst eller stridssele.

Pappask med 5 (hagel) eller 10 (gevär, revolver) patroner: ½ slot; i benficka, jackficka, bälte, stridsväst eller stridssele.

Pistolmagasin: ½ slot; i benficka, jackficka, bälte, stridsväst eller stridssele.

Koger med 10 pilar/skäcktor: 1 slot; i bälte eller över ryggen.

Dolk: ½ slot; i bälte eller stridssele.

Svärd: 1 slot; i bälte eller över ryggen.

Riktlinjer för bärden

Benficka rymmer en slot. Normalt en ficka på vardera byxbenet.

Jackficka rymmer en halv slot. Normalt en ficka vid vardera höften under bältet.

Bälte rymmer två slots.

Polisbälte rymmer tre slots.

Ryggen rymmer två slots.

Bröstet rymmer två slots.

Stridssele rymmer tre slots. Kan inte kombineras med skyddsväst eller stridsväst.

Stridsväst rymmer fem slots. Kan inte kombineras med skyddsväst eller stridssele.

Ryggsäck blockerar ryggens två slots (blockerar dock inte skyddsväst) men räknas inte mot äventyrarens totala bärformåga. Den rymmer åtta slots.



6. »ROUND UP THE USUAL SUSPECTS«

»Your enemy is never a villain in his own eyes.«

– LAZARUS LONG (ROBERT HEINLEIN)

DETTA KAPITEL FÖRKLARAR hur du använder spelledarpersonerna (SLP), dina ombud i spelvärlden. I nutidskampanjer är spelledarpersonerna alltid betydelsefulla, eftersom äventyrarna normalt behöver samspela med dem för att uppnå sina mål.

6.1 Tre typer av spellearpersoner

När du konstruerar en SLP, avgör du först hens typ. Utifrån detta bygger du sedan upp hens egenskaper och färdigheter. De tre typerna är STATIST, BIROLL och HUVUDROLL.

Statisten

Statisten dyker upp i förbigående, till exempel en receptionist, en polis eller en försäljare. Du behöver normalt inte skapa hens egenskaper och färdigheter. Många gånger behövs inte ens ett namn. Å andra sidan, om spelarna tar regelbunden kontakt med en statist kanske hen bör uppträdas till biroll.

Civila statister saknar stridsförmåga, flyr när det blir bråk och faller ihop om de blir skadade. Stridbara statister, till exempel poliser eller banditer, har Stål 12, KP 11, en eller två stridsfärdigheter med FV 14 och några lämpliga vapen.

Birollen

En biroll förekommer någorlunda regelbundet i handlingen och behöver därför åtminstone namn och väsentliga speldata.

Exempel: Om äventyrarna stannar länge i en stadsdel bör du fixa några »stammisar« som de möter på regelbunden basis, kanske en kontakt i undre världen, en journalist som ofta korsar deras väg, eller en kypare på deras favorithak.

Förbered gärna några yrkesrelaterade standardbiroller (se exemplen till höger). När du sätter en sådan person i spel, bör du addera några unika detaljer, som namn, utseende, beteendemönster och extra färdigheter, så att hen skiljer sig från de andra birollerna. På detta sätt får birollen färg och liv och då blir spelarna mer lockade att samspela med hen.

En del biroller växer gradvis till andra rangens stjärnor genom att dyka upp om och om igen.

BARTENDER (BIROLL)

Stål	8	KP	9
Spänst	10	SB	±0
Skärpa	12	Fart	5(0)
Sisu	10	BÄR	8

Relevanta färdigheter: Fixare 16, Generalist 12

ORDNINGSVAKT (BIROLL)

Stål	11	KP	11
Spänst	9	SB	±0
Skärpa	9	Fart	5(1)
Sisu	11	BÄR	11

Relevanta färdigheter: Snok 16, Fixare 12

IT-NÖRD (BIROLL)

Stål	8	KP	9
Spänst	8	SB	±0
Skärpa	13	Fart	5(0)
Sisu	11	BÄR	8

Relevanta färdigheter: IT-tekniker 16, Elektrotekniker 12

JOURNALIST (BIROLL)

Stål	9	KP	10
Spänst	8	SB	±0
Skärpa	12	Fart	5(0)
Sisu	11	BÄR	9

Relevanta färdigheter: Snok 16, Samhällsvetare 12

SLUMBARN (BIROLL)

Stål	7	KP	8
Spänst	13	SB	1
Skärpa	10	Fart	5(0)
Sisu	10	BÄR	7

Relevanta färdigheter: Fixare 12, Snok 12

Du bör med tiden ger dessa mer välutvecklade personligheter. Ibland växer en sådan birolls betydelse och blir en ny huvudroll.



Huvudrollen

Huvudrollerna har stor betydelse för äventyrarna, till exempel nära medarbetare eller viktiga fiender. Skapa en huvudroll med samma noggrannhet som spelarna lägger ner på sina äventyrare och förse hen med en distinkt personlighet, så att du vet hur hen agerar i olika situationer. Om du finner det svårt att skapa en fullödlig person, kan du använda huvudpersoner från böcker eller filmer med de ändringar som krävs för att personen ska passa in i din kampanj.

Låt gärna huvudroller samla Erfarenhetspoäng och bli skickligare under kampanjens gång. Bli dock inte alltför fäst vid dem, särskilt de som är spelarnas fiender. Det finns alltid en risk att de stryker med, så du behöver kunna skiljas från dem utan alltför stor saknad.

Om du låter en huvudroll delta aktivt i spelet som äventyrarnas chef, kan spelarna tappa initiativet och fråga dig: »Vad vill chefen att vi gör?« Detta är inte bra, ty spelarna behöver känna att det är de som ska reda ut problemen.

6.2 Attitydförändringar

Många gånger vill äventyrarna påverka någon SLP i en viss riktning, till exempel att bli mer hjälpsam, berätta något, tillåta något eller göra något. Det här avsnittet ger riktlinjer för hur du hanterar sådana lägen. Tänk alltid på vad som är rimligt, ty SLP nappar inte på förslag som de uppfattar som orimliga eller farliga.



Procedur för attitydförändring

1. Du börjar med att slå fast SLPns inledande attityd mot äventyrarna:
 - VÄNSKAPLIG: »Jag fixar det här, brorsan«, sa storebror.
 - TILLMÖTESGÅENDE: »Ja, vad kan jag hjälpa till med?« sa expediten.
 - NEUTRAL: »Nej, jag har inte tändstickor«, sa karlen på gatan.
 - MISSTÄNKSAM: »Hur var det här då?« sa poliskonstapeln till den stökige nattvandrar.
 - FIENTLIG: Den skrämde receptionisten trycker på larmknappen.
2. Spelaren sonderar sedan läget och väljer taktik: BOSSIGHET, BYRÅKRATI, MUTOR, PÅTRYCKNINGAR eller ÖVERTALNING. Några riktlinjer:
 - a. Om äventyraren kör en taktik som är oklok utifrån omständigheterna ökas hennes svårighetsgrad minst ett steg. *Exempel: Bossighet mot en polis som stoppat äventyraren för fortkörning är nästan alltid en oklok taktik.*
 - b. Om äventyraren kör en taktik som är orimlig utifrån omständigheterna drabbas hon av automatiskt bakslag. *Exempel: Hot mot en byråkrat är normalt en orimlig taktik.*

- c. Spelarens åtgärder bör ses som SNABBA handlingar.



Proceduren steg för steg

1. Du bestämmer SLPns inledande attityd.
2. Spelaren låter äventyraren sondera SLP för att bedöma läget, kanske med hjälp av ett kontrollslag för t.ex. Administratör, Snok eller Fixare.
3. Spelaren väljer äventyrarens taktik. Vid varje anges följande:
 - a. *Lämpliga färdigheter*: om äventyraren använder någon annan färdighet höjer du hennes svårighetsgrad minst ett steg.
 - b. *SLP-grundegenskap*: den som SLP använder i tävlingsslaget.
 - c. *Bakslag*: ett förslag på vad som händer vid bakslag.
4. Du avgör vilka svårighetsgrader som gäller.
5. Du och spelaren rullar tävlingsslag där äventyraren använder en färdighet och SLP en grundegenskap. Tabellen nedan tillhandahåller riktlinjer för hur SLP kan påverkas.
6. Spelaren och du rollspelar det fortsatta samspelet mellan äventyraren och SLP.



Fem taktiker

En del taktiker är dömda att misslyckas: en SLP måste nämligen vara korrupt för att ta emot mutor, räddhågsen för att böja sig inför hot, och så vidare. Du behöver alltså ha tänkt ut SLPns personlighet före attitydförändringsförsöket.



Bossighet

»Du, chefen har skrivit på passertillståndet här, så öppna dörren.«

LÄMPLIGA FÄRDIGHETER: Fixare, Snok, Soldat (mot andra soldater)

SLP-GRUNDEGENSKAP: Sisu

BAKSLAG: Tvärnit – SLP blir misstänksam och vägrar samarbeta.

Tävlingsslagets utfall	Äventyraren lyckas och vinner T-slaget	Äventyraren lyckas men förlorar T-slaget	Äventyraren misslyckas
SLP lyckas och vinner T-slaget	—	SLPs attityd försämras ett steg	Bakslag
SLP lyckas men förlorar T-slaget	SLPs attityd förbättras ett steg	—	—
SLP misslyckas	SLPs attityd förbättras två steg	—	Inget förändras.



Byråkrati

Det gäller att få sin vilja fram genom att kunna lagar och regler, att lämna över rätt blanketter och att under processens gång modifiera sina handlingar på sådant sätt att byråkraterna i andra ändan tror att de gör rätt, trots att de blir delvis förda bakom ljuset. Den här metoden är arbets- och tidskrävande, men det värsta som kan hända är att äventyrarens begäran avslås eller fastnar i handläggningen.

LÄMPLIG FÄRDIGHET: Administratör

SLP-GRUNDEGENSKAP: Skärpa

BAKSLAG: *Pappersstockning* – SLP intar misstänksam attityd varefter äventyrarens begäran fastar i systemet.



Muta

Mutor fungerar bara i vissa sammanhang, exakt vilka beror alltid på lokala sedvänjor. Det är stor skillnad mellan att räcka över en sedel till entrévärderna för att bli insläppt på en nattklubb och att få en kommunaltjänsteman att fixa ett skumt bygglov.

Äventyraren behöver alltså först lista ut om det alls går att muta. Om så är fallet, måste hon agera på ett socialt godtagbart sätt i syfte att nå en överenskommelse om beloppet. Ett utförsök i en icke-korrupt miljö leder däremot automatiskt till bakslag.

LÄMPLIG FÄRDIGHET: Fixare

SLP-GRUNDEGENSKAP: Sisu

BAKSLAG: *Förolämpad* – SLP intar fientlig attityd. Hen kan visa äventyraren på dörren, tillkalla säkerhetsvakter, eller utsätta äventyrarens göranden och låtanden för grundliga undersökningar.



Påtryckningar

»Vi jobbar åt don Alejandro. Så det är lugnast att du samarbetar.«

LÄMPLIGA FÄRDIGHETER: Snok, Soldat

SLP-GRUNDEGENSKAP: Sisu

BAKSLAG: Rädd eller arg – SLP intar fientlig attityd och flyr eller slår larm. Alternativt, en uppskrämd SLP håller med om allt, oavsett om det är rätt eller fel.

Övertalning

Charm, silvertunga, verbal psykologisk manipulation – det finns många ord som beskriver den urgamla konsten att lirka en motpart dit man vill med ordens makt.

LÄMPLIGA FÄRDIGHETER: Fixare, Retoriker

SLP-GRUNDEGENSKAP: Sisu

BAKSLAG: Tvär – SLP intar neutral eller misstänksam attityd och ändrar inte uppfattning.

Tabell för tävlingsslag och attitydförändring

EXEMPEL PÅ ATTITYDFÖRÄNDRING

Äventyrarna har fångat en tjuv på sitt kontor. De vill nu veta om deras fiende Carlos González Rojas ligger bakom inbrottet.

1. **STARTLÄGE:** Tjuven Eddy Schwarz sitter fastbunden i en stol med starkt lampljus i ögonen. Äventyrarna kör upplägget *bad cop, good cop* och skickar först fram ex-fanjunkare Sue MacGregor (Soldat 19) med en skiftnyckel för att utöva Påtryckningar på Eddy (Stål 12, Sisu 12, Fientlig attityd).
2. **TÄVLINGSSLAG 1:** Sue petar med skiftnyckeln på Eddys knäskålar och säger vasst: »Vem har skickat hit dig?« Sues spelare rullar 12 ($\Delta 7$), medan du rullar 10 ($\Delta 2$). Eddy förlorar och skiftar därför till Misstänksam attityd, dvs han tänker: *Vad tusan är de där kvinnorna egentligen ute efter?*
3. **DITT/EDDYS GENSVAR:** »Varför i helvete bryr du dig om det?«
4. **TÄVLINGSSLAG 2:** Sue backar ett steg medan Anna Silberstein (Fixare 18) kliver fram och testar Övertalning: »Vi är lika skumma som du, det vet du. Så om du och jag reder ut det här i lugn och ro får ingen veta vad som sagts.« Annas spelare rullar 11 ($\Delta 7$). Du rullar 14, ett misslyckande. Eddy skiftar två steg till Tillmötesgående, dvs han tror nu att Annas förslag är det minst dåliga alternativet.
5. **DITT/EDDYS GENSVAR:** »Jag fick ett tips av Johnny Sjufinger, min hälare. Han var intresserad av dokument härifrån. Han lovade bra betalt.«
6. **KONTROLLSLAG:** Anna bedömer påståendets trovärdighet via ett kontrollslag för Fixare: det lyckas så du nickar jakande mot hennes spelare.
7. **AVSLUT:** Anna säger: »Jag tror att karlen pratar sanning. Ska vi släppa honom?« Äventyrarna beslutar att låta Eddy löpa med en varning från Sue om att hålla käft. Sedan går de på jakt efter Johnny Sjufinger.

6.3 Spelledarpersonens inre drivkrafter

Ibland behöver du snabbt konstruera en SLP. Du kan då använda en kortlek för att få fram hens personlighet. Varje färg mäter ett personlighetsdrag på skalan 1–10 (äss = 1). Klädda kort (knekt, dam, kung) och jokern står för särskilda karaktärsdrag.

Riktlinjer för personlighetskort

1. När du skapar en SLP drar du tre kort. Om flera kort har samma färg sparar du ett och ersätter de övriga med nya kort. Du är klar när du har tre kort i varsin färg.
2. Tolka korten enligt riktlinjerna nedan och justera efter behov så att du får en SLP som passar din kampanj.

RIKTLINJER FÖR KORTTOLKNING

SPADER: Inre stabilitet (1 = oberäknelig, 10 = alltid lugn och behärskad).

KLÖVER: Generositet (1 = snål som Joakim von Anka, 10 = otroligt givmild).

RUTER: Mod (1 = jättefeg, 10 = modig på gränsen till dumdristig).

HJÄRTER: Medmänsklighet (1 = fullblodsegoist, 10 = självuppoftande).

SPADER KNEKT: Hatisk mot någon eller några och vill hämnas.

SPADER DAM: Orubblig och obrytbar. Pallar för alla påfrestningar.

SPADER KUNG: Förstår sig på andra och genomskådar deras drömmar och motiv.

KLÖVER KNEKT: Slösaktig på ett dåraktigt sätt.

KLÖVER DAM: Rik på det slags resurser som räknas där personen lever.

KLÖVER KUNG: Finansiellt geni som får i stort sett alla affärer att gå med vinst.

RUTER KNEKT: Fullständigt dumdristig. Tar alldeles för stora risker.

RUTER DAM: Tuff och kompetent ensamvarg. Van att klara sig själv i alla lägen.

RUTER KUNG: Stor fältherretalang.

HJÄRTER KNEKT: Förförare ständigt på jakt efter nya tjejer/killar.

HJÄRTER DAM: Synnerligen barnkär individ som alla barn automatiskt tycker om.

HJÄRTER KUNG: Härskgargestalt som utstrålar förtroende, kompetens och stabilitet.

JOKER: Förrädisk.

EXEMPEL PÅ KORTTOLKNING

Äventyrarna bestämmer sig för att ringa upp journalisten Sebastian Thorn, som hittills varit en perifer figur i din kampanj. Du drar ♣2, ♦6, ♠Kn och tolkar dem så här: Sebastian är så snål att han inte ens bjuder folk på kaffe för egna pengar, är normalmodig i sin yrkesroll och hatar någon. Du bestämmer att han driver en journalistisk vendetta mot stadens borgmästare som förlöjlighade honom offentligt för ett par år sedan.



7. »SHINY!«

»Det är med idéer som med små barn. Man tycker bäst om sina egna.«

— MOA MARTINSON

KAPITEL 7 INNEHÅLLER enbart kromregler. Sådana vållar ibland extrajobb för dig och spelarna. Därför är de frivilliga, ungefär som all cool extrautrustning man kan förse sin splittrnya bil med när man lägger beställningen.

7.1 Åldern tar ut sin rätt

Vigören försämras med åldern, synen blir grumligare, lederna stelare, med mera. Sådan är livets gång. Veteranernas yrkeserfarenhet kompenserar för detta, ty de gör oftast jobbet rätt från början

När en äventyrare under pågående kampanj fyller 46 år, och på varje födelsedag därefter, sänker spelaren en valfri grundegenskap med 1. Grundegenskapsvärdena får sänkas till 1. Dessa sänkningar påverkar KP, SB och BÄR.

När veteranen fyller jämna 60, 70 och 80 år sänks även Fart med 1.

7.2 Exploderande skadetärningar

Om ett skadeslags 1T6 visar en sexa, exploderar den. Slå 1T6 igen och lägg till det nya utfallet. Om även detta är en sexa, fortsätt slå, och repetera för varje ny sexa. Regeln gäller också sexor för 1T2 och 1T3. *Exempel: En spark har skadetärning 1T3. Om du rullar en sexa följd av en femma, vållar sparken $3 + 3 = 6$ skadepoäng.*

En tärningsmodifikation och en skadebonus adderas endast en gång. *Exempel: Ett gevärsskott har skadeslag 1T6 + 3. En sexa följd av en fyra resulterar i $6 + 4 + 3 = 13$ skadepoäng.*

OBS! Använd inte exploderande skadetärningar vid fall (se avsnitt 4.3), eftersom regeln skulle göra fallskador väldigt dödliga.

7.3 Lemlästning

Lemlästning handlar om permanenta men från skador. Du kan använda regeln när en skada i ett svep kastar en äventyrare från Utslagen (eller bättre) till Död. Lemlästning gör exploderande skadetärningar mindre dödliga och ger fler funktionsvarierade äventyrare.



Procedur vid lemlästning

1. Spelaren ändrar äventyrarens skadestatus från Död till Döende och sätter hennes Kroppspoäng till -1.
2. Spelaren avgör i samråd med dig hur äventyraren lemlästas. Hon kan bli vanställd (t.ex. av brännsårssår i ansiktet), förlora en viktig kroppsdel eller kroppsfunktion (t.ex. en fot, en hand, ett öga eller delar av hörselsinnet) eller få något annat allvarligt men.
3. Du avgör lemlästningens speltekniska effekter.
4. Äventyraren genomgår vanlig läkning (se avsnitt 5.1) medan hon lär sig att leva med sin nya funktionsvariation.

7.4 Perfekta slag och fummelslag

En tradition från BRP:s barndom är begreppen PERFEKTA SLAG, vilket visar att äventyraren lyckas utöver det vanliga, och FUMMELSLAG, som visar att något har gått rejält snett.

TÄRNINGSFALL FÖR PERFEKTA SLAG

KV 13 eller lägre: inga perfekta slag.

KV 14-19: U 1 ger perfekt slag.

KV 20-25: U 1-2 ger perfekt slag.

KV 26-31: U 1-3 ger perfekt slag.

Och så vidare.

»Där satt den!«

Ett perfekt slag inträffar när ett kontroll/tävlings/turslag får ett extra bra tärningsutfall. Det ger bonus av typen »Du lyckas och dessutom får du X«.

Låt gärna spelaren tänka ut sin perfektbonus själv. Om han gör den alltför kraftfull kan du alltid trimma ner den med någon begränsning.



»Aj då!«

Fummel förvandlar ett vanligt misslyckande till en fadäs:

1. TJUGO: När kontrollslagets utfall är 20, slå 1T20 igen.
2. TJUGO-TJUGO: Om även andra tärningsutfallet blir 20 fumlar personen.

EXEMPEL PÅ PERFEKTBONUSAR

EN IT-TEKNIKER VISAR SIG PÅ STYVA LINAN: »Jag har listat ut hur det här systemet fungerar. Dessutom har jag disablat både login och varningsfunktionaliteten. Vi kan gå rakt in i databasen utan att det märks någonstans.«

NÄR EN ÄVENTYRARE GÖR AFFÄRER PÅ ETT SKUMT STÄLLE: »Ni kommer överens om priset. Men när din motpart halar upp en sedelbunt skymtar du att endast den översta sedeln är äkta. Blåsning på gång.«

MEKANIERN SER NÖJD UT: »Jag har reparerat bilen och dessutom har jag vässat motorn. Toppfarten har ökat med 30 km/h.«

EN TRIUMFERANDE FOTOGRAF: »Titta här. Med förstoringsglas syns bilens registreringsnummer.«

ETT OBSERVATIONSSLAG (SE AVSNITT 4.2): »Carla noterar nästan allt.« Spelaren får svar på fem observationsfrågor istället för tre.

I STRID: »Träff i huvudet!« Rulla skada som vanligt. Dubbla därefter skadepoängen. Detta kan kombineras med både exploderande skadetärningar och automateld.

EN FÅKTARE GLÄNSER: »Jag gör ett perfekt utfall. Min klinga glider runt hennes gard och jag slår sabeln ur hennes hand. Vapnet far iväg 1T3 meter.« Träffen har exakt den inverkan som spelaren vill, inom rimliga gränser.

EN SKYTT BRILJERAR (1): »Perfekt träff! Jag sätter kulan i bilens högra bakdäck. Punka!« Träffen har exakt den inverkan som spelaren vill, inom rimliga gränser.

EN SKYTT BRILJERAR (2): »Perfekt träff! Min kula slår pistolen ur busens hand.«

3. TJUGO-TJUGO-TJUGO: Vid MÄSTAR-RANG blir det fummel endast om man rullar 20 en tredje gång.
4. Du avgör hur personen sjabblar bort sin handling.

7.5 »Lystring, hjälm på!«¹

Skallen är ömtålig och en militärhjälm kan skydda den till exempel när huvudet dunkar hårt i sidorutan vid en fordonskrock eller när stensplitter far genom luften efter en explosion.

Riktlinjer för militärhjälm

- A. KV-MODIFIKATION: En hjälmbärare får ett relevant kontrollvärde (eget eller annans) modifierat med 1 i sin favör, t.ex. vid ett turslag under en bilolycka² eller vid en attack³ mot henne.
- B. BÖRDA: En hjälm tar upp 0 slot när den sitter på huvudet, och 1 slot när den dinglar i bältet. Bäraren kan fästa ett par småsaker (se avsnitt 5.4) i hjälmbandet.
- C. KRONOLOGI: Militära stålhelmar lanseras 1915 av franska armén. Kevlar-helmar utvecklas på 1980-talet.

EXEMPEL PÅ FUMMEL

En person som ska hoppa halkar vid avstampet.

En fäktare tappar sitt vapen.

En bilförare kör i diket.

En generalist minns fel, rejält fel, utan att inse det.

En del av sidan rasar i det nybyggda värnet.

KRUNTCH! Båten kör upp rejält på grundet och sitter fast.

Skottet missade den där älgkalven. Älgkon är i närheten och anfaller.

Klick! Eldavbrott i k-pisten.

¹ I Afghanistan lärde jag mig hur viktigt det är med »hjälm på« i skarpa lägen. Om du vill ge dina äventyr en jordnära känsla, är det här en lämplig kromregel. Dess schematiska upplägg får fram de lyckosamma tillfällena när hjälmen innebär skillnaden mellan liv och död/skallskada.

² Om Clara bär hjälm när hennes bil voltar, ökar du kontrollvärdet för hennes turslag med 1, eftersom hjälmen ger lite extra skydd om hon skulle råka dunka skallen i något hårt.

³ Se stridsexemplet på sid 27. Om Clara bär hjälm, sänker du Alecs KV från 14 till 13 eftersom hans chans att få in en skadande träff på Clara minskar något.

7.6 Expertiser inom färdigheter

En expertis är ett delområde inom en färdighet där en person har specialkunskaper. Se listan med exempel till höger.

Riktlinjer för expertiser

- A. När en person använder sin expertis, modifieras den aktuella färdighetens kontrollvärde med +3.
- B. En expertis omfattar antingen en METOD (t.ex. dressyr, kamouflage, parkour, prickskytte) eller en UTRUSTNINGSTYP (t.ex. helikopter, larm, segelbåt, urverk). Du bör ge spelarna svängrum när de väljer expertiser så länge dessa blir smala och väldefinierade.
- C. Spelaren väljer en expertis till varje färdighet när han skapar sin äventyrare samt när hon lär sig nya färdigheter.
- D. Endast en expertis per färdighet. Spelaren bör skriva så här på rollformuläret: *Chaufför (motorcykel +3) 14*.
- E. En expertis ger inte Mästarrang, utan detta kräver alltid FV 21.

EXEMPEL PÅ EXPERTISER

ADMINISTRATÖR: arkivforskning, bokföring, rapportskrivande

AKROBAT: bergsbestigning, cirkuskonster, grott-kräl, parkour

BYGGARE: husbygge, rörmokeri, sprängning

BÅGSKYTTE: compoundbåge, medeltida långbåge, piltillverkning

CHAUFFÖR: bandvagn, motorcykel, terrängkörning

DYKARE: fridykning, pärlfiske, tungdräkt

ELEKTROTEKNIKER: elinstallationer, larm, radio-teknik

FALLSKÄRMSHOPPARE: hangglider, precisionslandning, wingsuit

FIXARE: discjockey, kontaktnät, schackrande

FOTOGRAF: bildbehandling, filmning, porträtt

FÄKTARE: dolk, påk, sabel

GENERALIST: botanik, fordonshistoria, mineralogi

IT-TEKNIKER: C-programmering, phreaking (hacka marktelefon), unix-system

KRIMINALTEKNIKER: fantombilder, osteologi (analys av benrester), toxikologi (giftlära)

MEDICINARE: kirurgi, psykiatri, tandvård

MEKANIKER: bilmotorer, urverk, vapensmide

NATURVETARE: astronomi, biokemi, kärnfysik

NÄVKÄMPE: brottning (grepp, låsningar, kast), karate (slag, spark)

PILOT: bushflygning, helikopter, konstflygning

RETORIKER: diplomati, föreläsning, uppvigling

RYTTARE: avel, distansritt, kusk, rävjakt

SAMHÄLLSVETARE: antropologi, geografi, historia, nationalekonomi

SIGNALIST: blinklampa, flaggor, radio

SJÖMAN: astronomisk navigation (med sextant, kronometer och stjärntabeller), motorbåtsrace, segling

SNOK: arkivforskning, fickstöld, låsöppning, skuggning

SOLDAT: armborst, automateld, kamouflage

STIGFINNARE: omärklighet, gevärsskytte, örtlära

TECKNARE: akvarell, kartritning, konstruktionsritning

7.7 Vandrarens vedermödor¹

Äventyrare ger sig ofta ut på vildmarksfärder. Här följer därför några riktlinjer för hur du hanterar sådana, plus en tabell för dagsmarscher (sid 51).



Allmänna riktlinjer

- A. En vandrare behöver sova sju-åtta timmar per dygn. Dessutom tillkommer nattliga vaktpass, ofta en-två timmar.
- B. Frukost och kvällsvard tar en halvtimme vardera.
- C. Under marsch (se avsnitt 5.2) behöver äventyraren vila 5-10 minuter per timme samt avsätta en halvtimme för lunch.
- D. Att slå läger på kvällen tar minst en halvtimme för att röja en lägerplats, gräva en latringrop, osv.
- E. Sålunda förbrukas 11-14 timmar per dygn av stationära sysslor. Tänk också på att nästan allt tar lite längre tid än man skulle tro.



Mad dogs and Englishmen go out in the midday sun²

Vandrare som inte tar hänsyn till köld eller hetta riskerar att dö. De bör istället efterlikna infödingarna, i iskalla trakter med rejäla pälskläder och igloos; i heta torra nejder med skuggande tält och luftig, kanske beduininspirerad, klädedräkt; och så vidare.



Une armée marche avec son estomac³

En vandrare måste regelbundet äta varm mat – såsom kött, fisk, potatis, bröd, grönsaker – för att behålla sin prestations- och koncentrationsförmåga. Se upp för skämd mat, ty sådan vållar svåra kräkningar och diarréer under flera dygn, samtidigt som den drabbade måste ligga stilla.

En människa behöver därtill 1-3 liter vätska per dygn, minst det dubbla i hetta. Efter ett dygn utan vatten är hon helt utslagen och efter ytterligare ett par dygn dör hon av uttorkning. Välj alltid vattenkällor med omsorg för att undvika hälsovådliga föroreningar och koka helst vattnet innan det används.



»Rast, vila gäller!«

Efter en lång marsch behöver vandrarna återhämta sig i några dagar, då de sover, tvättar sig och sina kläder ordentligt, reparerar trasiga saker, plåstrar om skador och kopplar av.

¹ »Been there, done that.« Avsnittet bygger på handfasta erfarenheter från min värnplikt 1979-80.

² Den raljanta titeln på en engelsk schlager från 1931.

³ »En armé marscherar på sin mage.« En maxim som tillskrivs Napoleon.

7.8 Rätta virket

Äventyrare som höjer sig rejält över mängden är av *rätta virket*¹. Detta är mer än stor duglighet, detta handlar om personer som har »skrivit på hjältekontraktet« i en actionfilm. De här

»The figures were averages and averages applied to those with average stuff.«

— TOM WOLFE, *THE RIGHT STUFF*

reglerna passar alltså i cineastiska kampanjer där naturlagarna ibland inte gäller fullt ut för äventyrarna. I kapitel 9 förklaras när och var de här reglerna är lämpliga.

Det här avsnittet förklarar spelmekaniken för *heroiska bragder* och extraordinära talanger. Notera dock att äventyrarna är inte superhjältar – underkänn därför spelarpåhitt som är alltför vidlyftiga.

DAGSMARSCHTABELLEN

Tabellen ger riktlinjer för ungefär hur många kilometer en person i god kondition marscherar under en normal dagsmarsch. Modifiera sträckan utifrån rådande förhållanden, till exempel tung last, skador eller uselt väder.

Terräng	Till fots	Till häst	På skidor	Kanot
På väg	35	80	50	—
Öppen terräng	30	40	35	—
Gles skog	25	20	25	—
Tät skog*	15	8	10	—
Djungel*	10	2	—	—
Sumpmark‡	10	5	—	30
Kullar*	20	20	20	—
Berg*	10	—	—	—
Vatten†	**	—	—	50†
	+10	+10	+10	—

* Stigbonus i denna terräng. Stigen går dock sällan rakaste vägen.

** Simma om vattnet är hyfsat varmt, högst någon kilometer åt gången.

† I en flod måste SL justera för flodens strömhastighet med 1-30 km per dagsmarsch.

‡ Igenfrusen sumpmark räknas som »öppen terräng».

‡ Ett igenfruset vattendrag räknas som »på väg» för den med lämpliga färdmedel eller skodon.

¹ Begreppet »rätta virket«/»the right stuff« kommer från Tom Wolfes bok med samma titel om amerikanska testpiloter och astronauter i rymdälderns barndom. Dessa äss, till exempel Chuck Yeager och Neil Armstrong, är av »rätta virket«: de besitter en kompetent kallblodighet som gör att de fixar det till synes omöjliga.

Heroiska bragder

En hjälte av rätta virket kan, när kaffet är starkt och vinden ligger rätt, utföra *bragder* bortom vanliga människors förmåga. Detta hanteras med ÉLAN – ett franskt ord för dådkraft, mod och snits – som alla äventyrare och en del framstående SLP har tillgång till.

EXEMPEL PÅ BRAGDER

- Rusar tjugo meter genom kulregnet utan att träffas.
- Ett jättesprång, nio meter i längd eller två meter i höjd.
- Går en dubbel dagsmarsch utan negativa följder.
- Duckar en skada: äventyraren får 1 skadepoäng utan skadeslag. (Spelaren förklarar vad som händer, till exempel, »Äsch, bara en skråma«, det vill säga, fiendens träff vållar endast ett ytligt kötsår.)
- »Starta för tusan!« Äventyraren använder en spark eller smocka för att starta en trilskande manick.

Riktlinjer för bragder och Élan

- En äventyrare bör utföra en bragd så stilfullt att alla vittnen förstår att hon är av rätta virket.
- En bragd kostar normalt 1 Élan. Förbrukad Élan återvinns inte.
- Vid kontrollslag: en bragd ger automatisk framgång utan tärningsrull.
- Äventyrare kan köpa nya Élanpoäng mellan äventyr: 1 ERF = 1 ÉLAN.



Extraordinära talanger

En äventyrare av rätta virket besitter en personlig förmåga, en *talang*, där hon tydligt överträffar en normal människa. En talang är alltid aktiv och dess bruk kräver normalt inga KONTROLLSLAG. Om du vill ha talanger i din kampanj, låt varje spelare välja en åt sin äventyrare. Uppmuntra gärna spelarnas egna påhitt.

EXEMPEL PÅ TALANGER

DJURVÄN: Alla djur gillar dig. Du kan, utan kontrollslag, lugna ett uppskrämt eller aggressivt djur. Om du rider eller kör vagn, trilskas aldrig ditt djur.

INRE KOMPASS: Järnkoll på väderstreck, vandrad distans och så vidare. Du går inte vilse.

JÄRNHÄNT: Din knytnävar får skadeslag IT3+SB. När du håller hårt i något, krävs det mycket för att du ska tappa taget. I närstrid höjs din motståndares SG ett steg när hen försöker bryta sig ur ditt grepp.

KATTFOTAD: Tappar inte balansen. Inga turslag behövs för att undvika att ramla. Går obesvärat på lina eller spång. Hoppas två meter längre eller en meter högre än normalt. Vid klättring gäller *Fart-modifikation -1* istället för halverad *Fart*.

KVICK: +2 på *Fart* till fots, vilket får kombineras med en annan *Fart*-bonus. +10 på turordningen i taktiska lägen.

PIGG & KRY: Blir aldrig sjuk. Sömnbehov 4 h dygn.

ROBUST: +2 KP. Behöver aldrig slå *Knockslag*.

SKARPÖGD: SG ökas inte för dina synhandlingar i svag belysning. Talangen fungerar inte i beckmörker.

7.9 Andra chansen

Om en äventyrare misslyckas (inte fummel) med en handling, kan spelaren välja att göra ett andra försök där äventyraren satsar fullt ut med minimal hänsyn till följderna av ett misslyckande. Detta kallas *att forcera handlingen*.



Exempel på forcering

SPELARE: »Jag försöker klättra uppför bergssidan.« (*Kontrollslaget misslyckas.*)

SL: »Du lyckas inte hitta en väg upp, det ser väldigt farligt ut med tanke på hur lösa stenarna är.«

SPELARE: »Jag försöker ändå.« (*Dags för ett forcerat KONTROLLSLAG.*)



Riktlinjer för forcerade handlingar

- Äventyraren får endast forcera en handling om dess mål fortfarande kan uppnås.
- Äventyraren får endast forcera kontrollslag för färdigheter eller grundegenskaper, däremot inte när det gäller turslag eller skadeslag. Återanvänd samma färdighet, grundegenskap och svårighet om det är rimligt.



Procedur för forcering

1. När spelaren väljer att forcera innebär det att hans äventyrare pressar läget till det yttersta. Spelaren måste ge en godtagbar förklaring för vad äventyraren tänker göra forceringen innan du ger klartecken.
2. Antyd för spelaren vilka hemsgheter som kan drabba äventyraren om forceringen misslyckas. Var påhittig och varna gärna för följder som han kanske inte tänkt på. Ge honom därefter en sista chans att avblåsa forceringen.
3. Spelaren rullar ett kontrollslag.
 - a. *Framgång*: Äventyraren uppnår exakt det som var tänkt med den ursprungliga handlingen.
 - b. *Misslyckande*: Äventyraren råkar illa ut, helst någon av de följder du varnat
 - c. *Fummel*: Katastrof!



Exempel på farliga följder

- Om äventyraren försöker prata sig ur ett gruff med en hamnbuse, riskerar hon att reta upp honom rejält istället.
- Om äventyraren klättrar upp för en ostadig ruinmur, riskerar hon att den rasar helt eller delvis.
- Om äventyraren försöker lura en vakt att avslöja något om hans bevakningsobjekt, riskerar hon att bli gripen som spion.



8. SKRIET FRÅN VILDMARKEN

»Life finds ... a way.«

– IAN MALCOM (JURASSIC PARK)

KAPITEL 8 innehåller regler och riktlinjer för hur du använder vilda djur i din kampanj.

8.1 Riktlinjer för djurs beteende

I detta kapitel graderar begreppet RANG djurarternas »mäktighet«, dvs deras kroppshydda, vildsinthet och fallenhet för att dominera svagare djur.

Här följer riktlinjer för hur olika slags djur betar sig mot varandra och mot människor.

Rovdjur

Rovdjur slösar inte energi, lejon sägs slöa 22 timmar om dygnet. Deras jakt handlar om att effektivt nedlägga rätt slags bytesdjur och kalasa på deras kött.

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 effektivt och mindre farligt att döda en annan hjort än att bråka med tigern.

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.

Allätare och växtätare

Allätare och växtätare kan vara mer stridslystna än rovdjur, särskilt 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 därför som zebror och flodhästar skadar eller dödar så många människor. De 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 använder för det mesta någon vanligt förekommande gevärspatron.

1. Ladda vapnet på samma sätt som ett dubbelpipigt hagelgevär.
2. Använd raden PISTOL I SKJUTAVSTÅNDSTABELLEN (SID 28).
3. Skytten kan avfira två skott samtidigt med ett (1) Kontrollslag.
4. Kulans skadeslag är 1T6+3.

8.2 Djurs speldata

De värden som anges för grundegenskaper, sekundäreenskaper 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 Stål och Spänst. Skärpa ersätts av förmågorna Höra, Nosa och Se, medan Sisu endast hör hemma hos varelser med ett mer välutvecklat intellekt.
 - STÅL 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 beräknas med formeln $2 \times \text{Rang} - 2$
 - 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 spurtar.

Riktlinjer för djur i strid

- A. Ett djur har en närstridsattack per taktisk runda.
- B. Ett djurs turordning är $2 \times \text{Närstridsförmågan}$.
- C. Ett djurs bett, klor, slag, stångning, osv, vållar normalt 1T6+SB skadepoäng.
- **UNDANTAG:** Ett kattdjur som samtidigt angriper med bett och klor vållar 1T6+2+SB skadepoäng.
- D. Vilda djurs klor och huggtänder kan vålla gruvliga skador. Välj ett av följande alternativ:
- Exploderande skadetärningar (se avsnitt 7.2).
 - Vid tärningsutfall $\square$ beräknar du skadan på normalt sätt utan exploderande tärningar och multiplicerar med 2.
- E. När ett djur försöker knuffa, dra eller slå omkull en äventyrare, rullar hennes spelare ett turslag (Spänst) för att se om hon bibehåller balansen. Svårighetsgraden beror på vilket djur som angriper och hur det gör. 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
- F. Tillämpa Knockslag på normalt sätt. Extremt stridslystna djur (till exempel vildsvinsgaltar) och djur av rang VI eller högre bör dock slippa Knockslag.

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 ¹), (arctodus ²)
VI	Elefant, noshörning, (allosaurus), (stegosaurus), (daeodon ³)
VII	(Mosasaurus), (tyrannosaurus)
VIII	(Apatosaurus)
IX	Kaskelot

¹ En monstervaranödlas, upp till sju meter lång, som levde i Australien under pleistocen.

² En köttätande jättebjörn som på lejonmanér jagade stora präriedjur, t.ex. bisonoxar. Den levde i Nordamerika under pleistocen. Djurets engelska namn är »short-faced bear«.

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

EXEMPEL PÅ NUTIDA DJUR

TYP / VÄRDEN	FÖRMÅGOR	BESKRIVNING
BABIAN STÅL 10 SPÅNST 20 KROPPSPÖÄNG 7 SKADEBONUS ±0 FART 10 (1)	USLA: — ADEKVATA: Nosa SKICKLIGA: Gömma sig, Höra, Närstrid, Se, Smyga MÄSTERLIGA: Akrobatik	RANG I LIVSSTIL: Flockdjur JAKTSÄTT: Spurtare KOMMENTAR: Vid hot mot flocken angriper 2T6 hanar omedelbart.
BRUNBJÖRN STÅL 40 SPÅNST 10 KROPPSPÖÄNG 28 SKADEBONUS +6 FART 10 (1)	USLA: Se ADEKVATA: Gömma sig, Klättra, Smyga SKICKLIGA: Höra, Nosa, Närstrid, Simma MÄSTERLIGA: —	RANG IV LIVSSTIL: Solitär JAKTSÄTT: Spurtare KOMMENTAR: Kan angripa utan provokation. Slag- eller bitattack.
NOSHÖRNING STÅL 60 SPÅNST 10 KROPPSPÖÄNG 42 SKADEBONUS +10 FART 15 (1)	USLA: Se ADEKVATA: Höra, Nosa SKICKLIGA: Närstrid MÄSTERLIGA: —	RANG VI LIVSSTIL: Solitär JAKTSÄTT: Jagar inte KOMMENTAR: Stingslig, angriper gärna sådant som den uppfattar som hotfullt. Inget knockslag
DOBERMAN STÅL 10 SPÅNST 15 KROPPSPÖÄNG 7 SKADEBONUS ±0 FART 10 (1)	USLA: Se ADEKVATA: Simma, Smyga SKICKLIGA: Hoppa, Höra, Närstrid MÄSTERLIGA: Nosa	RANG I LIVSSTIL: Flockdjur JAKTSÄTT: Långdistansare KOMMENTAR: En völdresserad dobermann angriper endast på order eller i försvar.
LEOPARD STÅL 20 SPÅNST 20 KROPPSPÖÄNG 14 SKADEBONUS +2 FART 15 (1)	USLA: — ADEKVATA: Se, Simma SKICKLIGA: Höra, Nosa, Klättra MÄSTERLIGA: Akrobatik, Gömma sig, Närstrid, Smyga	RANG II LIVSSTIL: Solitär JAKTSÄTT: Spurtare KOMMENTAR: Kattdjur med skadeslag 1T6+2+SB.
SVART KAJMAN STÅL 40 SPÅNST 10 KROPPSPÖÄNG 28 SKADEBONUS +6 FART 5 (3)	USLA: — ADEKVATA: Höra SKICKLIGA: Nosa, Se MÄSTERLIGA: Simma	RANG IV LIVSSTIL: Flockdjur JAKTSÄTT: Spurtare KOMMENTAR: Kan angripa utan provokation. Drar gärna omkull bytet och dränker det. Huden = läderskydd.

EXEMPEL PÅ FORNTIDA DJUR

TYP / VÄRDEN	FÖRMÅGOR	BESKRIVNING
ARCTODUS SIMUS STÅL 50 SPÄNST 15 KROPPSPÖÄNG 35 SKADEBONUS +8 FART 15 (1)	USLA: Se ADEKVATA: Gömma sig, Klättra, Smyga SKICKLIGA: Höra, Nosa, Närstrid, Simma MÄSTERLIGA: —	RANG V LIVSSTIL: Solitär JAKTSÄTT: Spurtare KOMMENTAR: Rovbjörn. Kan angripa utan provokation. Slag- eller bitattack. TIDSPERIOD: Nordamerikas istid
DEINONYCHUS STÅL 20 SPÄNST 20 KROPPSPÖÄNG 14 SKADEBONUS +2 FART 15 (1)	USLA: — ADEKVATA: Simma SKICKLIGA: Höra, Nosa, Närstrid, Simma MÄSTERLIGA: Akrobatik, Gömma sig, Närstrid, Se, Smyga	RANG II LIVSSTIL: Flockdjur JAKTSÄTT: Spurtare KOMMENTAR: Rovdinosaurie. Människostor, befjädrad. Klösattack. TIDSPERIOD: Tidig krita
DILOPHOSAURUS STÅL 40 SPÄNST 20 KROPPSPÖÄNG 28 SKADEBONUS +6 FART 10 (1)	USLA: Simma ADEKVATA: Gömma sig, Nosa, Smyga SKICKLIGA: Akrobatik, Höra, Se MÄSTERLIGA: Närstrid	RANG IV LIVSSTIL: Flockdjur JAKTSÄTT: Spurtare KOMMENTAR: Rovdinosaurie. Upp 7 meter lång, 1,8 m i höfthöjd. Slag- eller bitattack. TIDSPERIOD: Tidig jura.
SMILODON POPULATOR STÅL 40 SPÄNST 15 KROPPSPÖÄNG 28 SKADEBONUS +6 FART 15 (1)	USLA: — ADEKVATA: Nosa, Se, Simma SKICKLIGA: Gömma sig, Nosa, Smyga MÄSTERLIGA: Närstrid	RANG IV LIVSSTIL: Solitär JAKTSÄTT: Spurtare KOMMENTAR: Kattliknande djur med skadeslag 1T6+2+SB. TIDSPERIOD: Istiden
TYRANNOSAURUS STÅL 70 SPÄNST 10 KROPPSPÖÄNG 49 SKADEBONUS +12 FART 10 (–)	USLA: — ADEKVATA: Höra, Nosa SKICKLIGA: Närstrid, Se MÄSTERLIGA: —	RANG VII LIVSSTIL: Solitär JAKTSÄTT: Långdistansare KOMMENTAR: Upp till 12 meter lång, 3,5 i höfthöjd. Huden = laderskydd. Inget knockslag. TIDSPERIOD: Sen krita
ULV STÅL 20 SPÄNST 20 KROPPSPÖÄNG 14 SKADEBONUS +2 FART 10 (1)	USLA: Se ADEKVATA: Simma, Smyga SKICKLIGA: Hoppa, Höra, Närstrid MÄSTERLIGA: Nosa	RANG II LIVSSTIL: Flockdjur JAKTSÄTT: Långdistansare KOMMENTAR: Större än den nutida varen TIDSPERIOD: istiden på norra halvklotet



9. »TYSTNAD, TAGNING!«

»The universe is full of magical things patiently waiting for our wits to grow sharper.«

— EDEN PHILLPOTS

DETTA KAPITEL INNEHÅLLER tankar om och allmänna riktlinjer för hur du bygger en rollspelskampanj. En kampanj består av komponenterna GENRE, SETTING, ÄVENTYR.

9.1 Genre

Genren utgör kampanjens tematiska grundval. Sammanfatta genren i några meningar som förklarar vad kampanjen handlar om och vad äventyrarna förväntas göra. Tre exempel:

- »VARJE MEDDELANDE OM ATT MOTSTÅNDET SKA UPPHÖRA ÄR FALSKT¹«: Kalla kriget blir hett när Warszawapakten invaderar Sverige. Motståndskamp med kärva verklighetsnära scenarion.
- »ADOLF ERIK NORDENSKIÖLD FÖRMODAR JAG«: Under ett ångpunkigt 1880-tal utforskar äventyrarna världskartans vita fläckar och upptäcker allehanda märkligheter. Dramatiska äventyr med ankellånga kjolar, plommonstop, coltrevolvrar och märklig teknik.
- »MITT NAMN ÄR BONDE, GREVE JENS BONDE«: Under andra världskriget bekämpar svenska agenter tyska och sovjetiska sammansvärjningar mot rikets säkerhet. Hollywoodaction och hårda tag för Sveriges väl.



Råd och rekommendationer

- A. COOL ≠ KUL: Välj genre med omsorg. Det finns sådana som verkar spännande, men som samtidigt begränsar spelarnas möjlighet att hitta på egna saker.

Exempel: Inom genren FRONTNÄRA KRIG ska äventyrarna/soldaterna huvudsakligen lyda order och slåss².

- B. GENRE & GRUPPSTORLEK: Hemliga agenter arbetar i anonyma team på två eller tre individer. Upptäcktsfärder, däremot, handlar om expeditioner med spejare, vakter, lantmätare, läkare, mekaniker, arkeologer med flera. Välj alltså genre utifrån din spelargrups medlemsantal.

9.2 Setting

Setting är den aktuella biten av spelvärlden, kanske en stad eller en provins. Skapa dess naturlagar (se *Inre logik* nedan), makthavare, konflikter, intressanta platser, intriger, med mera. Presentera settingen för spelarna på ett sätt som gör att de snabbt förstår vad du tänkt, se exempelrutan på nästa sida.



Råd och rekommendationer

- A. INRE LOGIK handlar om settingens »interna naturlagar«. För dig och mig är exempelvis gravitationen en orubblig naturlag som begränsar vad vi förmår göra, till exempel vid längdhopp. I en heroisk kampanjmiljö gäller kanske andra begränsningar, men sådana måste finnas och styra vad som kan eller inte kan ske

¹ Sveriges militära motto under Kalla kriget.

² Teveserien »The Pacific« visar vad som gäller: mycket tristess, ibland blodig action, men föga variation.

under ett äventyr. Om spelarna upptäcker brott mot settingens inre logik störs deras inlevelse – »*det här är ju fånigt*«. Två förklarande exempel:

- En pulp-inspirerad setting¹ förväntas tillåta osannolika hjältedåd (se avsnitt 7.8), medan en realistisk snutsettings inre logik sätter stopp för sådant.
- I en ångpunktssetting kan en uppfinnare bygga manicker med prestanda bortom välbekanta naturlagar. Sätt dock alltid tydliga gränser för *vad* som är möjligt. Se på maskineriet i kapten Nemos ubåt Nautilus; det gör så att fartyget fungerar ungefär som en nutida atomubåt men inte mer.

B. »ALL BUSINESS IS LOCAL«: När du bygger en setting, välj först en startplats (t.ex. en viss stad) och förse den med detaljerad information som visar hur spelmiljön fungerar. Beskriv resten av settingen översiktligt och bygg ut den först när det behövs.

C. VAR INTE PERFEKTIONIST: Lägg din tid och energi där du får mest »pang för pengarna«. Det vill säga, prioritera sådant som direkt påverkar äventyrarnas verksamhet och strunta i oväsentligt småpet.

9.3 Äventyr

En serie sammanhängande äventyr bildar en berättelse som äventyrarna deltar i och påverkar via sina handlingar. Äventyren bygger på din kampanjs genre och setting. Två exempel:

- I en kärv motståndskampanj kan en serie äventyr handla om hur äventyrarna spårar upp och likviderar (alternativt misslyckas sätta dit) en grupp quislingar. I finalen går de förhoppningsvis i clinch med förrädarnas boss.
- Några steampunkiga äventyrare vill lösa Atlantis' gåta². Detta leder

¹ Tänk Indiana Jones.

² För inspiration, läs gärna »En försvunnen värld« av Arthur Conan Doyle och »Kongo«

EXEMPEL: EN ALTERNATIVHISTORISK NOIRSETTING

En januarikväll 1948 i en centraleuropeisk storstad. Slaskregn över mörka kullerstengator. Fattiga karlar cyklar eller går från rökstinkande fabriker till sina bostäder i de sjabbiga arbetarkvarteren. Där har hustrurna ställt fram kokt potatis och lite salt fläsk som middagsmål. De är lättade över att deras familjer har tak över huvudet, ty många fattiglappar sover i källarskrubbar och portar. Samtidigt sätter sig de rika i sina limousiner för att åka och äta på krogen och sedan fortsätta till en nattklubb.

Civilklädda kriminalare i ljusbruna rockar och uniformerade poliser förbereder ett tillslag mot en källarlokal i en övergiven fabrik. Tjallare har tipsat om ett möte för en grupp upprorsmakare. Slägga och kofot bräcker upp dörren. De män som flyr över bakgården möter lurpassande konstuplar med batongerna redo.

En katolsk präst i svart kappa försöker gå emellan och får slut på misshandeln, men konstuplarna slår ner honom också – »Där fick du, jesuitsvin!« – och skickar honom till de andra gripna i fångbussen.

Skott knallar i mörkret. En polis har öppnat eld mot en flyende. Regnet späder ut den fallnes blod i rännstenen.

Vem är den döde? Ingen bryr sig, utan nästa dag förs kroppen från polisens bårhus till en massgrav där en upprörd präst jordfäster stoftet enligt katolsk rit utan att få veta den dödes namn.

till akademisk research i Europa, praktiska förberedelser i Hamburg, en lång båtresa till Centralafrika, konfrontationer med kung Leopolds grymma kolonialregim, strider med arabiska slavjägare och, om allt går väl, en avslutande arkeologisk triumf i den stiglösa djungeln.



Råd och rekommendationer

- A. HA KUL: Äventyrens syfte är att alla inblandade ska ha roligt. Se dig själv som en neutral person, vars syssla är att övervaka både spelarna och deras motståndare. Om spelarna behöver lite hjälp, kan du mycket väl ge dem det. Men var försiktig, spelarna bör inte tro att de alltid kan förlita sig på din goda vilja. Om de gör något dumt, bör de faktiskt få skylla sig själva.
- B. »KLARA, FÄRDIGA, GÅ!«: Börja gärna med enkla inledningsäventyr inom ett litet område. Därefter, när spelarna och du fått känsla för kampanjen, vidgar du vyerna. Du behöver sällan detaljplanera hela kampanjen i förväg utan kan oftast nöja dig med att skapa ett eller ett par äventyr i sänder. Länka gärna samman äventyren så ett nytt uppstår som en följd av det föregående. På detta sätt upplever spelarna kampanjkänsla.
- C. DEUS EX MACHINA innebar i antika pjäser att en gud plötsligt nedsteg från Olympen i en teatermaskin och redde ut saker och ting. *Undvik detta påhitt*¹ eftersom det försämrar spelupplevelsen; äventyrarna bör istället lyckas eller misslyckas av egen kraft. Två exempel på trista deus ex machina:
 - En mäktig SLP dyker oväntat upp som äventyrarnas nya bundsförvant.
 - En vulkan får ett oförutsett utbrott som eliminerar äventyrarnas fiender.
- D. »SURPRISE!«: Lägg in överraskningar i dina äventyr. Det är lätt att fastna i vissa mönster och efter ett tag känner spelarna i så fall igen sig och förutser vad som ska ske. Du kan kullkasta detta med små medel. Folk kan ljuga och spela falskt på många sätt, en skurk kan avslöjas vara en patriot i sin själ och vice versa, utrustning man förlitade sig på kan plötsligt sluta fungera, och så vidare.
- E. TEMPO: I en äventyrsfilm eller en TV-deckare är handlingen ibland hektisk, medan den vid andra tillfällen ger huvudpersonerna möjlighet till återhämtning. Gör likadant i dina äventyr; det är ju svårt att köra intensiv action länge, eftersom spelarna och du blir trötta i huvudet. Spara gärna de mest spännande scenerna till äventyrets slut, där konfrontationen mellan spelarna och deras motståndare når sitt klimax.
- F. »OOPS!«: Ibland löser spelarna ett äventyr snabbt och enkelt genom något påhitt som du inte hade förutsett. Bli inte irriterad, utan beröm dem. Så är det även ibland i verkligheten och det är bara att bita i det sura äpplet. Spara dina oanvända intrigidéer till ett senare tillfälle.

av Michael Crichton.

¹ Tyvärr använder även en så uppburen författare som William Gibson deus ex machina i flera romaner, till exempel »Count Zero«; mäktiga väsen i cyberkosmos ingriper och avslutar handlingen.

REGISTER

Ammunition	37	Hålla andan	25	Skadebonus (SB)	13
Attitydförändringar	40–43	Kampanjbygge	60	Skadepoäng	31
Automateld	29	Knockslag	33	Skadeslag	31
Avrundning	4	Kontrollslag	7	Skador	35
Biroll	39	Kontrollvärde	6, 8	Skjutavstånd	28
Bragder	52	Krom	4, 45	Skjutvapen	37
Brännskador	32	Kroppsskydd	31	Skärpa	13
Bärförmåga (BÄR)	13, 36	Kroppspoäng (KP)	13, 31, 35	Snabba handlingar	8
Bärdon	37	Kvävning	32	Spaning	30
Bördor	36–37	Lagarbete	11	Spelledarpersoner (SLP)	39, 44
Deltavärde (Δ)	10	Last	36	Språkregler	14
Djur	55	Lemlästning	46	Spänst	13
Drivkrafter och spelkort	44	Lurpassning	25	Statist	29
Drunkning	32	Läkning	35	Stål	13
Eldstrid	28–32	Medicinska insatser	35	Svårighetsgrad	6
Erfarenhetspoäng (ERF)	21	Mästare	6	Taktiska rundor	23
Expertiser	49	Nedsatt Bärförmåga	36	Talanger	52
Exploderande tärningar	46	Nedsatt Fart	35	Turslag	9
Fallskador	32	Noggranna handlingar	9	Träning	21
Fart	13, 24, 35	Nuvarande Kroppspoäng	31, 35–36	Tärningar (T)	7
Forcering	53	Närstrid	26–27	Tärningsutfall (U)	7
Frätskador	32	Närstridsexempel	27	Tävlingsslag	10
Fummelslag	48	Omladdning	25	Utrustning	37
Färdigheter	6, 15, 17–20	Ork	36, 50	Versionslista	4
Färdighetsförbättring	21	Perfekta slag	47	Vila	36, 50
Färdighetsvärde (FV)	6	Personlighetskort	44	Vildmarksliv	50
Förflyttning	24	Prickskytte	30	Vildmarksutrustning	37
Förkortningar	4	Rollformulär	4	Villkorat deltagande (Δn+)	10
Genre	61	Sekundäregenskaper	13	Vätskebehov	50
Grundegenskaper	6, 13	Setting	61	Åldrande	46
Grundegenskapsvärde (GV)	6	Signalement	14	Äventyr	62
Hjälm	48	Simfart	13	Äventyrarbakgrund	14
Husregler	4	Simning	25	Äventyrarmallar	15
Huvudroll	40	Sisu	13		

»Gustav Sigurd, här är Kalle Helge. Kom.«

»Gustav Sigurd här. Kom.«

*»Vi ser banditer i position 12 31 87. Risk för upptäckt.
Vi behöver avledning norrut vid vår framryckning. Kom.«*

*»Uppfattat. Avvakta.« [kort paus] »Klartecken från Johan
Quintus för Mjölner om fem minuter. Kom.«*

»Uppfattat. Klart slut.«

Expert Nova är ett set strömlinjeformade rollspelsregler för action och äventyr, för hemmabyggda kampanjer vid valfri tidpunkt och plats från sent 1800-tal till den stundande koloniseringen av Mars. Du kan skicka dina spelare på deckaräventyr i Baltimores hamnkvarter, en forskningsexpedition över Grönlands frusna viltmark, hemmefrontsverksamhet i det ockuperade Oslo, en flodsbåtsfärd in i Mörkrets hjärta och mycket annat.

Expert Nova är en renodlad regelbok av klassisk svensk modell: grundegenskaper och färdigheter har värden mellan 1 och 20 och du lyckas genom att rulla lågt med 1T20. De modulära reglerna prioriterar spelbarhet och raskt tempo runt spelbordet, men innehåller många frivilliga tillägg för spelledare som gillar detaljer och finlir.

