

## Vad är detta?

Matinee Chronicles är en Matinée-modifikation till Mutant Chronicles. Systemet för fram en kreativ och actionfylld miljö genom att överlåta till spelarna att få beskriva deras egna handlingar samt delar av miljön. Spelet skapar hjältar och förutsätter att de till sist alltid kommer att lyckas. Det som är intressant att veta är hur de lyckades.

Det du behöver för att spela detta spel är kunskap om Mutant Chronicles-världen samt rollpersonhäftet och rollformulären som finns att tillgå på hemsidan. Om du har några frågor, tveka inte med att kontakta mig.

## Systemet

### Tärningsslag

För att få spelaren att beskriva sin handling utförligt krävs det att handlingen deklarerar på rätt sätt. I detta system spelar det inte så stor roll vad en rollperson gör utan istället vad den vill åstadkomma. Här nedan följer en deklARATION av en handling (se exempel, sida 5).

- **Spelaren deklarerar målet med sin handling.** Det kan vara sådant som att ta sig in i ett hus, att försöka övertyga någon eller ta sig över ett stup.
- **Spelaren deklarerar medlen.** Ett medel är vad rollpersonen använder för att uppnå målet. Normalt är detta en färdighet och eventuella föremål.
- **Spelledaren ger en eventuell modifikation.** Baserad utifrån handlingens inverkan på scenariot.
- **Spelaren gör ett tärningsslag.** Resultatet av handlingen blir beskriven. Vem som beskriver beror på utfallet. Om slaget lyckas ska spelaren beskriva på vilket sätt rollpersonen lyckas uppnå målet med hjälp av medlet. Om slaget misslyckas ska spelledaren beskriva varför handlingen misslyckas.

Det är genom att föra samman medlet och målet som det kan uppstå en kreativ utmaning för spelaren. Fram till det att slaget har skett har ingenting hänt i fiktionen. Reglerna måste på något sätt få effekt i världen, vilket sker via beskrivningen. Om spelaren vill hoppa över ett stup (mål) med ett fordon (medel) måste spelaren beskriva hur det går till vid ett lyckat slag. Spelaren får dock använda vilket medel som helst för att uppnå målet så länge medlet vävs in i beskrivningen. Hur tar man sig över ett stup genom att använda en slangbella, färdigheten Vältalighet eller genom att använda sig av en karta?

### Resultatet som vägledning

Personen som utför handlingen slår 2T10 mot en färdighet, grundegenskap eller Tillgångar (se sida 6-7) beroende på vad som är relevant för handlingen. Är summan av tärningarna lika med eller under värdet är slaget lyckat. Summan av tärningarna blir då handlingens Resultat och är en riktlinje för hur väl rollpersonen lyckas (se tabell nedan). Noll på tärningen är alltid noll! Att slå över sitt värde eller slå 00 ger 0 i Resultat.

0: Slaget misslyckas. Spelledaren beskriver varför.

1-4: Spelaren beskriver handlingen. Spelledaren får sedan göra en följdbeskrivning som sätter rollpersonen i knipa. En komplikation som ska skapa en utmaning till spelaren att, i sin

nästa handling, beskriva sig ur utan att behöva göra ett tärningsslag.

5-9: Spelaren beskriver handlingen.

10+: Spelaren beskriver hur rollpersonen utför handlingen på ett exceptionellt sätt.

Notera Resultat 0. Spelledaren ska ge en beskrivning till varför rollpersonen misslyckas och skapar då en ny situation som spelarna kan försöka ta sig förbi med ett nytt tärningsslag. Till slut kommer de alltid att lyckas.

Om en spelledarperson gör något som involverar en rollperson slår spelledaren och beskriver de lyckade slagen medan spelaren beskriver de misslyckade.

### **Satsa**

Spelaren kan välja att satsa i ett tärningsslag. Genom att sänka sitt värde med två och sedan lyckas med slaget får spelaren +4 på Resultatet.

### **Nivåer**

Färdighetsvärden och Tillgångar sträcker sig normalt mellan 0-18. Dessa värden är även indelade i fyra Nivåer. Om handlingen inte är så viktig för uppdraget behövs inget tärningsslag, utan spelledaren kan utgå från Nivåerna för att göra en bedömning över vad rollpersonen borde klara av.

0-4 *Nivå 0.* Inga eller knappa kunskaper om ämnet.

5-9: *Nivå 1.* Relativt kunnig.

10-14: *Nivå 2.* Yrkeskunnig.

15+: *Nivå 3.* Expert inom sitt område.

### **Samverka**

En eller flera personer kan kombinera upp till fyra färdigheter. Det högsta värdet får då lägga till de lägre värdenas Nivåer. Säg exempelvis att två personer ska ta sig in i en byggnad. De har färdigheterna Lönndom 13 (högsta värdet) och 7 (Nivå 1) och utöver detta använder de Säkerhetssystem 4 (Nivå 0) och Fixare 12 (Nivå 2). Detta ger ett totalt värde på  $(13 + 1 + 0 + 2 =) 15$ .

Spelarna måste efter slaget beskriva hur de går tillväga för att dra nytta av sina färdigheter, exempelvis använda Fixare för att få en ritning över byggnaden. Spelledaren ska uppmuntra att fyra färdigheter alltid ska samverka i en handling.

### **Förlängd konflikt**

En handling kräver normalt endast ett tärningsslag. Vid vissa tillfällen kan spelledaren välja att dra ut på konflikten och avkräva flera slag. Detta är något som endast sker om det är flera grupper emot varandra, exempelvis spelledarpersoner som slåss med varandra eller inbrottstjuvar som vill in i en byggnad medan det finns säkerhetsvakter som försvarar byggnaden.

Alla samverkande grupper slår var sitt slag. Efter varje slag får den part som har högst totalt Resultat beskriva vad som händer i just det skedet. Vid nästa slag adderar de sina Resultat

till sina tidigare Resultat. Den grupp som ensam når den högsta summan över 24 har vunnit och får beskriva hur konflikten tar slut.

Använd dig av initiativbrädet (mer om brädet på sida 10) för att tydligt visa vem som leder konflikten och får beskriva händelseförloppet.

*Exempel:* Petri vill fly från en säkerhetsstyrka (mål) och spelledaren vill ha en förlängd konflikt. Petri använder sig av (medlen) Akrobatik 13, Enkelskott 12 (Nivå 2) och Markfordon 8 (Nivå 1). Petri slår 8 medan vakterna slår 5. Spelaren leder därmed och beskriver hur Petri skjuter sönder ett diaramafönster, hoppar ut och ned på gatan där han slänger sig upp på sin motorcykel.

Nästa runda slår vakterna 13 (totalt 18) medan Petri slår 2 (totalt 10). Spelledaren beskriver hur Petri hör helikoptrar och ser strålkastarljus svepa ned över gatan.

### **Svårighetsgrader**

Det finns fem svårighetsgrader som spelledaren har som riktlinjer. Notera att svårighetsgraderna inte utgår från hur rollpersonen försöker utföra handlingen utan vad målet med handlingen är och även mycket hur detta påverkar uppdraget. Utöver detta är grundegenskapsslag alltid Mycket lätta (+10) i grund.

Mycket svårt (-10): Spelaren tar ett väldigt kliv i uppdraget med detta slag.

Svårt (-5): En omfattande uppgift som innefattar många faktorer som kan gå fel.

Krävande ( $\pm 0$ ): När handlingen ställer specifika krav på rollpersonen, exempelvis i en stressad situation.

Lätt (+5): Det är troligt att rollpersonen borde nå målet.

Mycket lätt (+10): Grundegenskapsslag eller när spelledaren bara vill ha ett kontrollslag.

### **Detta avsnitt presenterade följande termer**

Förlängd konflikt: används flera grupper konkurrerar (tävlar) i en handling. Den som först ensam får den högsta summan över 24 vinner konflikten.

Nivå: alla värden är indelade i fyra nivåer. Dessa kan spelledaren använda sig av för att bedöma om en handling lyckas utan att behöva göra ett slag. Nivåer används också vid samarbete.

Resultat: hur bra spelaren lyckades med sitt slag. 10 eller mer i Resultat innebär exceptionellt lyckat.

Samverkan: upp till fyra färdigheter kan kombineras av en eller flera personer. Det är alltid den högsta färdigheten som används och de andra värdena adderar sina Nivåer till denna färdighet.

Satsa: -2 för att få +4 på Resultatet vid ett lyckat slag.

Svårighetsgrad: spelledaren modifierar handlingen utifrån hur stor inverkan målet har på uppdraget.

## **Spelarresurser**

## Grundegenskaper

Naturliga förutsättningar som rollpersonen har fått från sin uppväxt. 2-3 är normalt för en rollperson. 5 och över anger någonting som utmärker rollpersonen. Spelledarpersoner har i regel 0 i alla grundegenskaper.

**Fysik:** används för att klättra, hoppa, slåss obehäpnad, motstå gifter och skador, löpa, simma, slå in dörrar och kasta föremål.

**Smidighet:** innefattar balans, reaktionsförmåga, vighet, koordination, förmåga att röra sig ljudlöst och undvika anfall.

**Intelligens:** kunskap om sitt eget yrke där exempelvis en journalist sitter på insiderinformation om sådant som angår journalister. Grundegenskapen innefattar även logisk och analytisk förmåga.

**Psyke:** viljestyrka, hur lyckosam personen är, anger maxantalet för Öde och visar på förmågan att stå emot korrption och skräck. Ett högt Psyke säger att personen är satt till världen av en orsak.

**Personlighet:** höga värden ger ett positivt första intryck, väcker uppmärksamhet, är förtroendeingivande, visar på ledarförmåga, är respektingivande, uttröner sanningshalten i rykten och ser känslor eller om någon ljuger genom att tolka kroppsspråk. Anger även maxantalet för Bekanta.

**Vaksamhet:** höga värden ger mer information om en plats eller fler ledtrådar kring ett problem. Används för att lägga märke till saker på avstånd, upptäcka ett bakhåll i förtid, höra ljud, känna lukter eller för att hitta ett gömställe.

## Färdigheter

Kunskaper som rollpersonen lärt sig under sin karriär. Spelledarpersoner har alltid samma värde i sina färdigheter som deras grundegenskaper+10.

### Fysikfärdigheter

**Kasta:** använda kastvapen för att skada eller träffa specifika mål. Det går också att använda Fysik men kan då inte slå ut personen med en träff (se Slås ut på..., sida 10).

**Närstrid:** innefattar både behäpnad som obehäpnad. 10 eller mer i värde visar på träning i stridskonst.

**Enkelskott:** att skjuta med och underhålla eldhandvapen.

**Automateld:** används i samband med stridsmanövrar (se sida 11). Går inte att samverka med Enkelskott.

### Smidighetsfärdigheter

**Akrobatik:** ta sig över hinder, slå volter, svänga sig i rep, gå på lina, tränga sig igenom hål och andra typer av rörliga manövrar.

**Fingerfärdighet:** kortkonster, stjäla föremål och plantera föremål på någon.

**Lönndom:** smyga, gömma sig, skugga och utge sig för att vara någon annan.

**Säkerhetssystem:** Desarmera fällor och kunna ta sig in där man normalt inte har tillträde.

### Intelligensfärdigheter

**Bioteknik:** biologi och kemi. Inbegriper även datorer, cybernetik och subreality men är Mycket svårt om personen inte tillhör Cybertronic (se rollpersonshäftet).

*Codex Cardinalus*: innehåller tusentals levnadsregler och visdomsord. Används av missionen för att stärka moralen och för att ge råd medan den används av inkvisitorerna som information om Mörkret och lagbok för kättare.

*Konsten*: exorcismen, förutskickelsen, förändringen, kinetiken, mentalismen. En helig kraftkälla som har sitt ursprung i kosmos. Endast teoretisk kunskap för de som inte har arketyperna inkvisitor eller mystiker. De två arketyperna får från början välja lika många inriktningar i Konsten som sitt värde i Psyke.

*Kunskap*: Egenpåhittade färdigheter om spelaren känner sig sakna något. Förslag på inriktningar: *administration, arkitektur, brobygge, Geoffrey R. Hazeltine-hammen, idrottare, kremering, kändisar, Lunas gruvor, min hund Brutus, Mörka Legionen, militärfordon, shopping, skvallerpress, sprängämnen, taxibolag, tjallare, övervakning.*

*Medicin*: används för att kurerar alla sorts åkommor. Efter strid får rollpersonen slå ett slag per skadad rollperson och sänka dess Skada med Resultatet.

*Mekanik*: fysik och teknologi som används för att bygga, modifiera och reparera mekaniska konstruktioner.

### **Personlighetsfärdigheter**

*Etikett*: värdet säger hur inflytelserik du är, din kunskap om seder och bruk och hur stort kontaktnät du har i din korporation. Att använda färdigheten med andra korporationer än din egen är Svårt (-5).

*Fixare*: används när något behöver införskaffas som vanliga medborgare normalt inte skulle få tag på.

*Media*: på något sätt har du tagit plats bland medierna, vare sig du är reporter, filmstjärna eller krigshjälte. Använd färdigheten för att få tillgång till information eller områden eller för att förhindra att information läcker ut i pressen.

*Vältalighet*: retorisk förmåga för att kunna manipulera andra.

### **Vaksamhetsfärdigheter**

*Djurvana*: kunna träna och kontrollera tama såväl som vilda djur. Innefattar även kunskap om alla sorters djur som vad de äter, deras förmågor, hur man kurerar eventuella åkommor med mera.

*Flygfarkoster*: kunskap om att framföra och reparera helikoptrar, flygplan, svävare och till och med rymdfarkoster.

*Markfordon*: innefattar framföra och reparera bilar, långtradare, motorcyklar och diverse markstridsfordon.

*Överlevnad*: används när det handlar om att kunna klara sig utanför stadsmiljöer, som i Venus djungler, Mars öknar eller Merkurius gruvor.

### **Tillgångar**

Närhelst rollpersonen eller hela gruppen behöver ett föremål ska ett slag mot Tillgångar ske. Färdigheter kan samverka med Tillgångsslaget. Ett slag med Resultat 10+ gör att föremålet i fortsättningen ger +1 på slag när det används i en handling. Anteckna bonusen på rollformuläret. Tillgångar modifieras på följande sätt:

Mycket svårt (-10): Det är högst osannolikt att rollpersonerna har detta föremål.

Svårt (-5): Föremålet är ovanligt förekommande eller begränsad till en viss korporation.

Krävande (±0): Det går att köpa föremålet i butik.

Lätt (+5): Det borde ha ingått i eventuella förberedelser att rollpersonen har med sig föremålet.

Mycket lätt (+10): Arketypen eller karriären kräver föremålet eller föremålet är väldigt vanligt förekommande. Normalt krävs inget slag för detta.

Det är inte meningen att spelarna ska behöva slå för varenda pryl som de har eller betala för mat, bensin eller om de ger dricks. Utifrån värdet kan du dra slutsatser kring vad de borde äga. Eftersom det är en våldsamt värld förutsätts det exempelvis att alla rollpersoner har ett vapen. Förslag som mer borde ingå i rollpersonens ägo kan du se nedan.

0-4 **Hemlös.** Din sovplats är kloakerna, gränder och härbärgen eller, om du ligger nära 5 i Tillgångar, en väns soffa, övergivna byggnader eller kanske ett skjul som du har spikat upp av skrot. Du får mat genom att leta i soptunnor, tigga eller stjäla och får ibland pengar från det sociala skyddsnetet.

5-9 **Låginkomsttagare.** Du har en egen bostad med elektroniska lyxföremål som TV, stereo och diskmaskin. Du har råd med enklare nöjen och har möjligtvis även en bil.

10-14 **Bättre ställt.** Kan kosta på dig några extrema lyxartiklar och en kostsam hobby. När du börjar närma dig 15 i Tillgångar har du haft råd med att köpa din lägenhet.

15+ **Rik.** Du äger nu en eller flera luftiga lägenheter eller ett hus med tillhörande garage. Du har konst, designmöbler, -smycken och -kläder och dina fordon behöver inte längre bara bestå av bilar. Du har lagt dig till ett par kostsamma vanor, som att alltid äta ute, och har anställda som sköter om din bostad. Varje helg är fylld av arrangemang av något slag, som att besöka galor, kasinon, avslappningsresorter eller göra längre resor.

## K-marker

Kardinalmarker är den officiella valutan i Luna City. I detta spel är pengar en abstrakt resurs som går under namnet k-marker. Spelaren får fem k-marker från början och de kan användas på två sätt: antingen ger de 40 extra i ammunition eller så får spelaren, efter ett Tillgångsslag, temporärt höja Tillgångar lika många steg som spenderade k-marker. Detta kan göra att misslyckade Tillgångsslag ändå lyckas. Låt k-marker vara abstrakta. Om rollpersonerna genomsöker ett lik så får de k-marker istället för föremål. När rollpersonerna får uppdrag är betalningen i k-marker och det är brukligt att få 20 % av summan i förskott.

För att ge spelarna en morot för att göra uppdrag sänks Tillgångar med ett varje månad ned till minst noll. Systemet förutsätter att rollpersonerna gör minst ett (större) uppdrag i månaden. För att förhindra sänkningen måste spelarna betala lika många k-marker som sina Tillgångar. Se till att dela ut minst lika många k-marker som rollpersonernas totala Tillgångar jämnt över hela uppdraget och ge även mellan 5-15 extra k-marker till hela gruppen, beroende på hur generös du vill vara och hur ofta ni strider.

## Hjältepoäng

Varje spelare får två hjältepoäng vid spelomgångens början. Dessa kan användas till följande tre saker:

- Höja ett värde.
- Hitta på en kontakt som rollpersonen har.
- Slå en 1T10 extra efter ett slag har gjort

## Hjältepoäng och höja existerande värden

Spelaren får när som helst spendera 2 hjältepoäng för att få höja ett värde. Hur det höjs ser du här nedan.

*Grundegenskap:* om spelaren slår över 10 + grundegenskapens värde höjs grundegenskapen ett steg. Detta påverkar inte några färdigheter alls.

*Färdighet:* färdigheten höjs ett steg om spelaren slår över det nuvarande värdet. Spelaren får addera sin grundegenskap till slaget..

*Tillgångar:* värdet blir höjt ett steg om spelaren slår 2T10 över Tillgångar.

*Föremål:* spelaren slår mot Tillgångar, modifierat negativt med föremålets bonus. Lyckas slaget blir föremålets bonus höjt med ett. Spelaren måste beskriva hur föremålet förbättras. För att höja en bil +4 med Tillgångar 12 måste spelaren slå 2T10 mot  $(12-4=)$  8 för att få höja bilens bonus ett steg. Föremål får tillsammans ge maximalt +5 till ett färdighetsslag.

## Hjältepoäng och Bekanta

Spelaren kan även spendera hjältepoäng för att hitta på eller använda sig av tidigare etablerade kontakter för att bistå med information eller på annat sätt hjälpa rollpersonen vidare i scenariot. Den bekanta ska vara relaterad till rollpersonens arketyper, tidigare karriär eller färdigheter. De spenderade poängen läggs till en pott som kallas för Bekanta. Dessa poäng omvandlas tillbaka till hjältepoäng igen vid spelomgångens slut. Bekanta kan aldrig överstiga rollpersonens Personlighet. Spelaren får fortsätta spendera hjältepoäng på kontakter även om Bekanta inte skulle höjas längre.

## Hjältepoäng och Öde

Hjältepoäng får också spenderas efter ett tärningsslag och ger då 1T10 extra att slå. Spelaren tar sedan bort en oönskad tärning bland de slagna. Varje gång hjältepoäng blir spenderat på detta sätt måste spelaren beskriva hur rollpersonen använder någonting i sin omgivning. De spenderade poängen läggs i en pott som kallas för Öde. Dessa poäng omvandlas tillbaka till hjältepoäng igen vid spelomgångens slut. Öde kan aldrig överstiga rollpersonens Psyke. Spelaren får fortsätta spendera hjältepoäng för att få extra tärningar även om Ödet inte skulle höjas längre. Spelaren får även spendera hjältepoäng när den gör sin rollperson

## Rykte

Ett välbekant ansikte kan både öppna som stänga dörrar. Rollpersonerna kan få uppdrag baserat på sitt rykte eller möta folk som kommer upp till dem för att prata. Se till att skriva upp de saker som rollpersonerna åstadkommer, så att de kan få höra om det senare. Från början har Ryktet samma värde som summan av Öde och Bekanta. Under spel kan Ryktet dock öka på egen hand beroende på vad rollpersonerna åstadkommer. Här nedan följer några riktlinjer över hur känd rollpersonen är.

0-4: Känd inom vänskapskretsen.

5-9: Har gjort sig ett namn i flera olika kretsar.

10-14: Erkänd inom sin megakorporation.

15+: Välkänd i Luna City.

### **Om att få hjältepoäng**

Var och en av rollpersonerna får samma mängd hjältepoäng (se nedan). Notera också *när* de får dem.

2: Spelmötet börjar.

1: Spelarna har varit drivande eller kreativa. De får poängen i slutet av spelomgången.

1: Spelledaren har haft kul. Spelarna får poängen i slutet av spelomgången.

1: Spelaren agerar ut ett av sina två beskrivningsord (se nedan). Varje beskrivningsord kan maximalt ge ett hjältepoäng per spelmöte.

Alla poäng i Bekanta och Öde återgår till hjältepoäng vid spelomgångens slut. Om spelaren spenderar hjältepoäng för att få slå om ett höjningsslag, efter det att Öde har återgått till hjältepoäng, innebär det att Öde ökar inför nästa spelomgång.

### **Beskrivningsord**

Rollpersonen har två beskrivningsord som talar om vem personen är. En gång per spelmöte för varje ord får spelaren dra nytta av tidigare utspel av beskrivningsorden. Spelaren frågar då om någon har lagt märke till ordet och om någon deltagare svarar jakande får spelaren med beskrivningsordet ett hjältepoäng.

Orden kan vara specifika utseenden (cyberarm), ageranden (talar med sin hund), lukter (luktar tobaksrök), ljud som personen ofta gör (suckar), personlighetsdrag (naiv), kontaktnät (ses ofta på barer), one-liners ("Yippie kay yay!"), samtalsämnen (talar ofta om sin tro), drivkrafter (vill stiga i grader), motto ("skjut först, fråga sedan") eller värderingar (talar aldrig med en mishima). Vid slutet av spelomgången får spelaren byta ut ett av beskrivningsorden.

### **Hur en rollperson blir skapad**

Hur en rollperson blir skapad finns separat i rollpersonshäftet. Tanken är att spelledaren enbart behöver skriva ut häftet och ta med sig det på spelmötet. Tillsammans med rollpersonshäftet och ett kladdformulär kommer spelaren att välja karriärer till sin rollperson. Dessa bygger upp rollpersonens färdigheter och även ger specifika händelser. Spelaren kommer att få göra viktiga val men i övrigt få en helt slumpad karaktär. Det är sedan upp till spelaren att fylla i de luckor som systemet ger för att skapa en mer genuin bakgrund. I korthet går rollpersonsskapandet till på följande sätt:

1. Välj en megakorporation.
2. Få hjältepoäng. Spelaren får två hjältepoäng inför varje ny spelomgång. Dessa får spelaren spendera medan den gör en rollperson.
3. Välj en arketyper. Varje arketyper anger hur många tärningar spelaren ska slå vid varje grundegenskap samt ett tärningsvärde för Tillgångar.
4. Slå fram två uppväxthändelser.
5. Välj karriärer. Häftet listar en mängd olika karriärer. Det är via karriärerna som rollpersonen får sina färdigheter.



6. Hitta på två beskrivningsord
7. Hitta på utrustning. Spelaren får hitta på utrustning som ger bonus till färdighetsslag. Spelaren har lika många bonusar att fördela som halva sina Tillgångar, avrundat uppåt. Föremål får tillsammans ge maximalt +5 till en handling..

### **Detta avsnitt presenterade följande termer**

**Bekanta:** en pott som växer när en spelare spenderar hjältepoäng under en spelomgång för att skapa sig en kontakt som kan hjälpa rollpersonen att komma vidare med ett problem. Bekant har en maxnivå som är densamma som rollpersonens Personlighet.

**Beskrivningsord:** någonting som utmärker rollpersonen. Ger ett hjältepoäng per spelmöte för varje beskrivningsord, om spelaren tydligt gestaltar ordet.

**Färdigheter:** kunskaper som rollpersonen har lärt sig under sin uppväxt och under sin karriärsbana genom livet. Spelledarpersoner har normalt 10 + grundegenskapsvärdet i sina färdigheter.

**Grundegenskaper:** naturliga förutsättningar för rollpersonen. Spelledarpersoner har normalt noll i sina grundegenskaper.

**Hjältepoäng:** en resurs som spelaren får använda för att öka sina chanser att lyckas, permanent höja sina värden eller för att dra nytta av kontakter.

**K-marker:** en resurs som temporärt kan höja Tillgångar eller ge 40 extra ammunition. Varje månad försvinner det lika många k-marker som rollpersonens Tillgångar. Om spelaren inte kan eller vill betala sänks Tillgångar ett steg.

**Rykte:** anger hur känd rollpersonen är. Från början är Ryktet summan av Personlighet + Psyke.

**Tillgångar:** rollpersonens utrustning och välstånd.

**Öde:** en pott som växer när en spelare spenderar hjältepoäng under en spelomgång för att markant öka sina chanser att lyckas med ett enskilt slag. Öde har en maxnivå som är densamma som rollpersonens Psyke.

## **Strid**

### **Skada**

I strid gör anfallaren lika mycket i Skada som Resultatet. Skador markeras med gem på rollformuläret och ger efter ett tag minus på alla handlingar.

Skada negativ modifikation

0-4: ±0

5-9: -1

10-14: -2

15-19: -3

20-24: -4

25: -5

När en rollperson nått 25 i Skada måste den lyckas med ett Fysikslag för att inte dö. Här nedan följer riktlinjer för att beskriva Skador, där tidigare Skador som personen ådragit sig

bidrar till värre beskrivningar. Att få 5 i Skada från att vara oskadad kan beskrivas som att tappa luften medan det ger utslagna tänder om personen redan har 16 i Skada.

1-4 Näsblod, blodsmak i munnen, eller andra mindre blödningar, ytligt sår, ömmande skada, tårfyllda ögon.

5-9 Stukning, tappa luften, smärtförlamad lem, översträckt muskel, ser stjärnor, längre skärsår, lätt omtöckning, utslagna tänder.

10-14 Djupa köttår, något går ur led, krossad kroppsdel, avhuggna fingrar, näsa eller öron, utstucket öga, penetrerad kroppsdel, tappa luften, slås medvetslös, något blir brutet, förlamad lem, avhuggen sena, kraftig stukning, förstörd muskel, skadat inre organ, kraftig krosskada, hjärnskakning, avbiten tunga, utslagna tänder, borthugget köttstycke, avväpnar, hugger sönder motståndarens vapen.

15+ Avhugget huvud, uppsliten hals, penetrerat hjärta, krossad skalle, bruten ryggrad, gigantiskt skärsår över hela kroppen.

Vid stridens slut förutsätts det att alla personer får medicinsk vård. Rollpersonerna får slå för Medicin, en gång per rollperson, och sänka Skadan med Resultatet. Efter det sänks Skadan med en per dag.

### **Slås ut på...**

Om någon får lika mycket i Skada i ett anfall som värdet i vad den slås ut på, så blir den direkt utslagen. Attacker med Fysik kan dock aldrig slå ut personer på detta sätt. Namnlösa blir direkt utslagna medan namngivna rollpersoner och spelledarpersoner får slå ett Fysikslag för att klara sig. Misslyckas slaget måste personen flytta sitt gem till "utslagen". Att göra detta gör inte att personen måste slå ett dödsslag. En rollperson slås ut på 10 + rustningsbonus. Vad spelledarpersoner slås ut på följer följande mall:

5: Namnlösa (oviktiga spelledarpersoner) samt djur i storlek av hundar.

10: Namngivna spelledarpersoner som fyller en viktig roll i äventyret.

15: Robusta varelser som är två meter långa.

20: Större monster i höjdstorlek av en lastbil.

25: Gigantiska vidunder i höjdstorlek av ett tvåvåningshus eller större.

### **Initiativ**

Vid strid ställer alla deltagare ut var sin markör på ett gemensamt initiativbräde (finns i rollpersonshäftet) på samma värde som den högsta omodifierade fysikfärdigheten.

Namngivna delas in i lika många grupper som antalet rollpersoner och antalet kan symboliseras med tärningar på brädet. Om flera personer delar värde får spelarna agera först samt komma överens inbördes om i vilken ordning de agerar. När en person har agerat flyttar den ett visst antal steg moturs på initiativbrädet. Hur många steg beror på vilken handling som har blivit utförd.

### **Handlingar**

Det finns tre typer av handlingar i strid som kräver olika många initiativsteg på brädet.

Fria handlingar: 0 steg. Säga några ord, plocka upp något ur packningen, förflytta sig, ladda om.

Enkla handlingar: 5 steg. Plocka upp något från marken, ge ammunition till någon annan, fly från striden.

Komplexa handlingar: 10 steg. Slå ett tärningsslag, vanligtvis för att anfälla eller försvara sig. Om försvarsslaget lyckas när anfallsslaget misslyckas så kräver försvarsslaget inga steg på brädet.

### **Stridsgenomgång**

Anfallaren slår för Fysik eller Fysikfärdigheter. Om flera personer vill anfälla samma mål måste de först falla in i samverkan. De delar då markör på samma värde som den i gruppen med högst initiativ.

Försvaren slår för Smidighet eller Fysikfärdigheter för att undvika. Om en person i grupp vill försvara sig flyttar den sin markör ut ur gruppens.

### **Turordning**

1. Avgör vem som ska agera via initiativbrädet.

### **Agerande**

2. Den som får agera kan välja att anfälla någon. Försvaren säger vad den slås ut på. Anfallaren får i förväg välja någon av stridsmanövrarna (se nedan).

3. Försvaren kan välja att försvara sig. Endast stridsmanövern ansats får bli använd med försvar. Namnlösa får inte försvara sig.

4. Anfallaren och eventuellt försvaren slår var sitt tärningsslag med 2T10.

### **Skador**

5. Lyckas anfallet får försvaren lika mycket i Skada som anfallarens Resultat. Om försvaren slår för en Fysikfärdighet tar ett lyckat slag bort all Skada medan om den slår för Smidighet så får försvaren minska Skadan med sitt Resultat.

6. Om Skadan uppnår vad försvaren Slås ut på blir personen direkt utslagen. Namngivna får göra ett Fysikslag för att klara sig. Kom ihåg ta med skadomodifikationen som uppstått av Skadan. Anfall med Fysik kan inte göra folk utslagna på detta sätt.

### **Turordning**

7. Flytta markörerna för de agerande ett visst antal steg moturs, beroende på vad de gjort. Misslyckas anfallet medan försvaret lyckas behöver inte försvaren flytta sin markör för sin

handling.

8. Om antalet motståndare understiger rollpersonernas antal flyr motståndarna och striden slutar. Om alla deltagare passerat stjärnan på initiativbrädet två gånger beskriver spelledaren på vilket sätt striden tar slut. Rollpersonerna kan bli tillfångatagna eller så händer någonting som gör att parterna splittras.

Om punkt 8 inte uppfylls: börja om med punkt 1.

### **Stridsmanövrar**

Beroende på vapen får spelaren använda sig av olika stridsmanövrar för att modifiera sin utgång av handlingen. På rollformuläret går det att fylla i vilka vapen som får använda vilka stridsmanövrar. Närstridsvapen kan endast använda de tre första.

*Ansats:* anfallaren eller försvararen får -5 vid en komplex handling för att gå 5 steg färre på brädet. Den kan även få +5 på handlingen för att gå 5 steg extra vid en komplex handling.

*Finta:* anfallaren får -5 på värdet för att ge -5 för den eller de som vill försvara sig.

*Satsa:* anfallaren får dra av två från värdet för att få +4 på Resultatet i ett slag.

*Treskotts salva:* anfallaren slår först för Enkelskott och om det lyckas får den slå för Automatvapen. Lyckas både slagen räknas det som en attack med två separata skador. Ett lyckat försvarsslag skyddar mot båda attacker men Slås ut på jämförs individuellt mot varje Skada. Förbrukar 3 skott.

*Automateld:* anfallaren slår först för Enkelskott och om det lyckas får den slå för Automatvapen. Lyckas även detta slag får spelaren slå mot Automatvapen igen. Handlingen räknas som en attack men med upp till tre olika skador. Ett lyckat försvarsslag skyddar mot alla attackerna men Slås ut på jämförs individuellt mot varje Skada. Förbrukar 10 skott.

*Mejning:* anfallaren slår mot Automatvapen och får -2 för varje motståndare som den vill träffa. Förbrukar 20 skott.

### **Detta avsnitt presenterade följande termer**

Handlingar: fria, enkla och komplexa handlingar. De kräver 0, 5 respektive 10 steg på initiativbrädet.

Initiativbräde: bokföringshjälpmedel för initiativ. Namnlösa antal symboliseras med tärningar.

Namngivna: rollpersoner och spelledarpersoner som är viktiga för handlingen.

Namnlösa: oviktiga spelledarpersoner.

Skada: alla kan ta 24 i Skada innan de riskerar att dö. Namngivna får slå ett Fysikslag för att inte dö när de når 25 i Skada.

Slås ut på: den skadade blir utslagen om en enskild skada uppnår vad den slås ut på. Namngivna får slå ett Fysikslag för att klara sig när detta sker.

Stridsmanövrar: ansats, finta, satsa, treskotts salva, automateld och mejning. Vad dessa gör står på

rollformuläret.

## **Konsten**

Få personer välsignas med förmågan att kunna dra kraft från denna heliga kraftkälla. Redan från barnsben väljes de ut av profeter att formas till de mystiker och inkvisitorer som ingår i Brödraskapets led.

När Konsten används är det tre saker användaren av Konsten kan kontrollera: grad, varaktighet och räckvidd. Dessa kommer var och en för sig att påverka hur kraftfull effekt det blir.

### **Grader**

Beroende på vad spelaren vill använda Konsten till finns det tre grader att utgå från:

*Stridande:* Används som en Fysikfärdighet, alltså för att ge Skada eller försvara sig i strid.

*Manipulerande:* Manipulerar någonting i omgivningen. I strid ger denna grad +5 eller -5 till offrets nästa handling.

*Skapande:* Skapar någonting från intet. I strid ger denna grad +10 eller -10 till offrets nästa handling.

I regel ska aldrig den skapande graden användas, utan spelaren ska uppmuntras till att alltid försöka manipulera saker i miljön, antingen saker som spelledaren har beskrivit eller genom att spelaren hittar på nya saker som finns i miljön.

### **Varaktighet och räckvidd**

Det finns totalt fyra varaktigheter och fyra räckvidder. I grund utgår en Konst från koncentration och beröring men kan ändras beroende på vad som ska omfattas eller hur länge effekten ska pågå.

#### **Varaktighet**

Koncentration: Varar tills mystikern talar, förflyttar sig, somnar eller blir skadad.

En scen: En ny scen tar form när tid förflyter eller när rollpersonerna rör sig till en annan plats.

Ett spelmöte: Om flera månader förflyter för rollpersonerna under ett spelmöt, antas rollpersonen förnya effekten utan att några nya slag behöver ske.

En kampanj: När flera uppdrag länkas samman av ett gemensamt tema eller en underliggande bakgrundshistoria..

#### **Räckvidd**

Beröring: Det räcker med att vidröra kläderna.

Synhåll: Motståndaren kan inte försvara sig i strid.

Grupp: Använd reglerna för mejning: dra av två på Konsten för varje person som ska inkluderas.

Byggnad: I storlek av en skyskrapa, ett rymdskepp eller en idrottsarena. Går inte att försvara

mot i strid.

### **Konstens bieffekt**

Att använda sig av Konsten är inte helt riskfritt. För mycket brukande leder till skador som ibland är såpass omfattande att användaren blir utslagen. Genom att öka grad, varaktighet och räckvidd, ökar även chansen att den slutgiltiga effekten av Konsten kommer att skada användaren.

Här nedan finns Skadan inom parentes. Lyckas slaget kommer den totala summan av Skadan att drabba användaren. Dock sänker Resultatet av ett slag för Konsten den potentiella Skadan. Detta innebär att det går att helt undvika Skador. Dessa Skador kan inte läkas så länge varaktigheten löper men det går frivilligt att avsluta effekten när som helst.

Grad    Varaktighet    Räckvidd

          Koncentration (±0)    Beröring (±0)

Stridande (4)    En scen (+4)    Synhåll (+4)

Manipulerande (8)    Ett spelmöte (+8)    Grupp (+8)

Skapande (12)    En kampanj (+12)    Byggnad (+12)

*Exempel:* En inkvisitor vill göra Skada på en grupp nekromutanter. Hon väljer stridande (4 i Skada), koncentration (±0) och grupp (+8). Totalt 12 i Skada. Inkvisitorn slår 8 och gör 8 i Skada på nekromutanterna och får själv (12 - 8 =) 4 i Skada. Nästa runda kan hon välja att fortsätta göra 8 i Skada, såvida koncentration inte har brutits. Hade inkvisitorn slagit 1 eller 2 så hade hon fått 10 eller 11 i Skada och då blivit utslagen.

### **Inriktningar inom konsten**

Det finns allt som allt fem inriktningar inom Konsten: exorcismen, förutskickelsen, förändringen, kinetiken och mentalismen. Dessa inriktningar är teman som spelaren ska följa när den vill strida, manipulera eller skapa någonting. Spelaren får hitta på vilken effekt som helst så länge den följer det givna temat.

En inkvisitor får välja en av dessa inriktningar medan mystikern får välja lika många inriktningar från början som sitt Psyke.

#### **Exorcismen**

Fördriver skador, sjukdomar, infektioner, korrupcion, skadliga substanser och till och med fobier genom att driva in det i sin egen kropp och neutralisera det onda. På grund av sin natur kan mystikern inte använda denna inriktning på sig själv.

*Exempel:* I strid "undviker" mystikern genom att få en ultrasnabb regenerering som tar bort den inkommande Skadan och kan skada andra genom att driva ut sjukdomar, skadliga substanser och skador från andra ting och placera de i sina offer. Personen manipulerar skadliga ämnen till att vara harmlösa. Det går även att skapa heliga föremål genom att låta de bära manipulerande effekter. Vilken effekt föremålet får måste specificeras när föremålet

skapas.

### **Förutskickelsen**

Skådar delar av då- och framtiden. Notera att framtiden är flyktig och saker som skådats där kan komma att ändras.

*Exempel:* I strid kan mystikern förutse attacker eller erhålla kunskap som tillåter denne att utnyttja omgivningens händelseflöde. Mystikern kan lura fienden att följa med kring en väggkrok, bara för att krossas av ett framrusande fordon eller utan att vrida på huvudet ducka under robotkranens svepande rörelse medan motståndaren står handfallen i dess väg. Mystikern kan manipulera tiden och se dåtidens mysterier; vad en person eller tingest varit med om. Vid vägval kan spelaren få möjlighet att få svar på ja- och nejfrågor från spelledaren. Mystikern kan även skapa tidsrevor och låta alla närvarande få ta del av informationen kring det som har hänt eller komma skall.

### **Förändringen**

Påverkar levande varelsers uppfattningsförmåga genom att få dem att se eller uppleva illusoriska händelser tagna ur mystikerns eget sinne.

*Exempel:* I strid kan mystikern skapa illusioner av sig själv eller få offret att tro att den anfaller rätt person. När mystikern vill attackera kan den välja att offret skadar sig själv eller andra. Personen manipulerar en persons mål, sinnesintryck och minnen. För att kunna göra detta måste mystikern känna till vad som de manipulerar som hämndlysten blir till förmågan att förlåta. De kan även skapa eller ta bort minnen, tankar och drivkrafter och till och med förmågan att tänka själva. Notera dock att verkligheten kommer tillbaka när varaktigheten har löpt ut.

### **Kinetiken**

Förmågan att med sin vilja manipulera fysiska objekt i vår verklighet.

*Exempel:* I strid kan mystikerna kasta omkring personer och föremål eller vägleda kulor, de kan manipulera personer till att flyga och teleporteras eller så kan de skapa farkoster eller portaler som för flertalet personer till fjärran platser.

### **Mentalismen**

Konsten att med tankens kraft förändra kroppens fysiologiska uppbyggnad.

*Exempel:* I strid kan mystikern göra andra så kraftlösa att de inte förmår göra några attacker eller göra skada genom att göra sig själv kraftfull, snabb eller genom att spräcka huden på offret. Kan manipulera sin kropps funktioner för att anpassa sig till miljön, exempelvis genom att kunna hoppa långt, andas andra atmosfärer, förbättra synförmågan, bli immun mot gifter och syror, förvandla armarna till vingar och liknande. Mystikern kan även skapa vingar, flera armar eller andra biologiska saker som normalt inte tillhör en människa.

### **Detta avsnitt presenterade följande termer**

Grad: den stridande, manipulerande eller skapande graden bestämmer vilken effekt Konsten får.

## Korruption

Korruption påverkar både mentalt som fysiskt. Vid närheten av ett föremål, en varelse eller plats som är influerad av den Mörka Symmetrin ska spelledaren bestämma ett korruptionsvärde - 5, 10 eller 15 - beroende på hur starkt influerad korruptionskällan är. Varelsor måste ha 20 eller mer i korruption för att ens kunna påverka andra på detta sätt.

För var dag som rollpersonen är i korruptionskällans närhet ökar värdet med ett. Efter en veckas tid eller om rollpersonen är borta från korruptionskällan ett dygn, ska ett Mycket lätt (+10) slag ske mot Psyke eller ett Krävande ( $\pm 0$ ) slag mot färdigheten Codex Cardinalus, beroende på vilket värde som är högst. Resultatet sänker korruptionsvärdet som spelledaren har fört dolt och resterande blir rollpersonens korruption. I fortsättningen bokför spelaren sin egen korruption.

En korruptionskälla kan maximalt ge lika mycket korruption som dess värde+10, så ett föremål som är i rollpersonerna närhet och som från början ger 10 korruption kan maximalt bidra till totalt 20 korruption. För varje dygn som rollpersonen är borta från korruptionskällan sänks korruption ett steg.

## Sinnesryckning

Korruption påverkar sinne och själ. Här är riktlinjer som spelledaren kan använda för att påvisa förändring hos rollpersonen eller riktlinjer till spelaren för att kunna gestalta korruption.

10+ Tvivel. Är Mörka Legionens inflytande för stort? Är det inte lika bra att bara ge upp? Vem är det som har rätt egentligen? Har de inte en poäng i vad de säger? De kätterska tankarna har börjat tränga sig in i sinnet.

15+ Besatthet. Algeroths läror har tagit mer plats i det undermedvetna och personen hemsöks av återkommande mardrömmar där den ger efter för förstörelsens lusta. Kamrater märker hur personen blir inåtvänd och oftare förlorar sig till dagdrömmeri.

20+ Förvriden. Personen har slutat skämmas för sina tankar och till och med börjat trivas med dem. Någonstans inombords finns godhet men dess kamrater måste antagligen ta till tvång för att hjälpa den förvridna.

25+ Förlorad. Ljuset i själen har släckts. Gör en ny rollperson.

## Förvändning

Inte bara sinnet förändras utan även kroppen. Beroende på vilken typ av varelse som rollpersonen förvandlas till kommer förändringarna att skilja. Nedan följer riktlinjer till spelledaren för att kunna beskriva rollpersonen inför de andra spelarna, så att de märker graden av rollpersonens korruption. Vid exempelvis 10 i korruption kan spelledaren börja beskriva märkbara förändringar hos rollpersonen.

10+ Märkbar förändring. Spelledaren säger till någon av de andra spelarna hur den märker att någonting nytt har uppenbarat sig hos rollpersonen. Fläckar kan ha börjat visa sig på huden, personen ser yngre ut, saknar puls och andas knappt, sår får ärrbildning av något



som ser ut som en svart tentakel, händerna utsöndrar ett sekret som klibbar av sig. Personen känns kuslig, utsöndrar en märklig doft, små trubbiga horn försöker tränga fram under huden. Huden blir hård, skrovlig och kall, märkliga mönster uppkommer på vissa ställen på kroppen, bröstkorgen och huvudet ser massiva ut. Kroppen får sår lite här och var, blodådror börjar synas på den numera muskulösa kroppen. Personen har någonting vilt i ögonen, ögonen blir annorlunda på något sätt som att lysa i mörkret eller bli röda. Rösten gör att det isar hos en av de andra rollpersonerna, personen ser tjock ut - nästan uppsvälld, naglarna har blivit mer mörka och har tydliga vita fläckar.

15+ Tydlig förändring. Huden börjar falla av och lämnar en hård, mörk yta av förtorkade muskler och ådror. Hår har fallit av, läpparna har dragit tillbaka och tänderna omformats till huggtänder. Kättare av den här graden brukar normalt bära masker och hättor inför rekryter.

20+ Massiv förändring. Den söta lukten av ruttnad kropp följer dig och missbildningar täcker större delen av din kropp. En hand kan exempelvis blivit ett stort sylvasst blad av ben, öronen blivit spikar eller tungan har blivit en halvmeter lång. Ta till varelsesbeskrivningarna i Mutant Chronicles-boken för att hitta på fler utmärkande drag.

25+ Förlorad. Alla mänskliga drag har försvunnit. Personen har nu helt förvandlats till en mörkerlegionär. Gör en ny rollperson.

### **Detta avsnitt presenterade följande termer**

Förvrängning: en varelses fysiska förändring av korruption.

Korruption: ett värde som anger Mörka Symmetrins inflytande över rollpersonen.

Korruptionskälla: en plats, varelse eller föremål som ger korruption till andra.

Sinnesryckning: en varelses mentala förändring av korruption.

# Rollpersonshäfte

Till din hjälp har du ett kladdformulär utöver ditt vanliga rollformulär. Där finns kryssrutor för färdigheter och andra värden som kommer att förändras under rollpersonsskapandet.

## 1. Välj en megakorporation

Se rollformuläret för vilka korporationer som det finns.

## 2. Få hjältepoäng

Du börjar med två hjältepoäng. Du kan spendera en poäng för att få slå 1T10 extra efter att du har gjort ett slag, sedan väljer du bort en valfri tärning. Öde ökar med ett för varje hjältepoäng du använder upp till värdet av ditt Psyke. Poängen i Öde omvandlas till hjältepoäng igen vid spelomgångens slut.

## 3. Välj en arketyper

Se sida 4-6. Korporationen begränsar de arketyper du får välja. Varje arketyper anger hur många tärningar du ska slå vid varje grundegenskap. Summera de två högsta tärningarna i varje slag och skriv in Nivån av summan vid den gällande grundegenskapen.

Arketyper anger också ett tärningsvärde för Tillgångar. Det värdet symboliserar de ägodelar du har, där en utslagen luffare har mindre än fem, en stabil medborgare har runt tio medan 15+ kännetecknar en jet-setare med nästintill oändliga resurser.

Slutligen finns det ett antal rekommendationer över möjliga karriärsval för respektive arketyper.

## 4. Slå fram två uppväxthändelser

## 5. Välj karriärer

Sida 3 listar olika karriärer. Du börjar spelet som 16-åring.

1. Välj en karriär. Du måste uppfylla de krav som finns om du inte har fått händelser som säger annorlunda. Alla karriärer kräver att du har högre än noll i Tillgångar.
2. Anställningsslag. Slå ett Mycket Lätt (+10) slag mot det högsta värdet av Intelligens eller Personlighet för att gå vidare till steg a. Om du misslyckas blir du arbetslös (se nästa kolumn).
3. Gör dina färdighetsval. Varje karriär anger de antal rutor du får kryssa i på kladdformuläret. Fria tillval får du sätta ut var som helst.
4. Modifiera Personlighet. Karriären listar modifikationen.
5. Särskilda händelser. Slå två gånger på tabellen (sida 3).
6. Modifiera Tillgångar. Slå de tärningar som din karriär anger. Slår du över eller under ditt nuvarande värde så höjs eller sänks Tillgångar ett steg. Inget händer vid lika.
7. Öka åldern. Lägg till 2 på din ålder och modifiera eventuellt med åldersmodifikationer (se nästa kolumn).
8. Karriärslag. Slå ett Mycket Lätt (+10) slag mot det lägsta av din Intelligens och Personlighet. Om slaget misslyckas har du blivit avskedad och måste börja om från steg 1. Annars behåller du karriären och får börja om vid steg 2.

## Arbetslöshet

Fria tillval. Du får fyra fria tillval.

Särskilda händelser. Slå två gånger på tabellen (sida 3).

Sänk Personlighet. Den sjunker med ett.

Sänk Tillgångar. Sänk den med fyra ned till minst noll.

Öka åldern. Öka din ålder med två. Börja om från steg 1 eller börja äventyra som frilansare.

Om Tillgångar nått noll har du inget val utan måste börja äventyra som frilansare.

## Åldersmodifikationer

Beroende på ålder kommer du eventuellt få modifiera dina grundegenskaper. Att exempelvis gå från 31 år, och redan ha fått -2 på Fysik, till 33 år ger ytterligare -1 på Fysik.

Medellivslängden är runt 40 år.

Ålder	27	33	39	45*	51*	60*
Fysik	-1	-1	-1	-1	-1	-2
Smidighet	±0	-1	-1	-1	-1	-2
Intelligens	+1	+1	±0	±0	-2	-2
Psyke	±0	±0	+1	+1	+1	+0
Personlighet	±0	+1	+1	±0	-2	-2
Vaksamhet	±0	±0	-1	-1	-1	-1

\*När du höjer åldern ska du slå ett Lätt slag mot Fysik. Om slaget misslyckas avlider din rollperson av ålderns krämpor.

## 6. Kassera kladdformuläret

Färdigheter får samma värde som den sista ikryssade rutan plus värdet för grundegenskapen som den tillhör. Fyll i färdigheter och övrig data från kladdformuläret till ditt vanliga formulär.

## 7. Hitta på två beskrivningsord

Om andra märker att du spelar ut dina beskrivningsord får du varje spelmöte ett hjältepoäng per ord. Orden kan vara specifika utseenden (rakat huvud), ageranden (kliar sig ofta i skalpen), lukter (luktar motorolja), ljud som personen ofta gör (fnyser), personlighetsdrag (perfektionist), kontaktnät (hänger med ett motorcykelgäng), one-liners ("Det kan jag fixa."), samtalsämnen (öl), drivkrafter (bli en i gänget), motto ("frihet framför struktur") eller värderingar (familj, ära och lojalitet).

## 8. Hitta på utrustning

Du får ifrån början 40 kulor, fem k-marker och lika många bonusar att spendera på föremål som halva dina Tillgångar, avrunda uppåt. Föremål får tillsammans maximalt ge +5 till en handling när du kan väver in dem som en del av handlingen.

Om föremålet ger +3 eller +4 har föremålet någonting utmärkande, som imponerande, förstärkt, slimmad, designad, snabb med mera. Skulle föremålet ge +5 är det unikt i sitt utförande.

## Uppväxthändelser

Slå 2T10. Om du får samma resultat igen ska du slå om. Du får spendera hjältepoäng för att få slå 1T10 extra efter slaget och sedan välja bort en valfri tärning.

0. Handikappad. Välj antingen Fysik, Smidighet eller Vaksamhet som du får -2 på. Du kan under spelets gång operera dig för 20 k-marker för att motverka sänkningen.
1. Skadade sinnen. En olycka har gjort att du får -2 på Vaksamhet. Du kan under spelets gång spendera 10 k-marker för att göra en operation för att motverka sänkningen.
2. Brottsling. Skyldig eller inte, så måste du sitta 1T10 år i fängelse, avrunda udda tal nedåt. Slår du exempelvis fem så sitter du i fängelse i fyra år. Öka din ålder med lika många år. Sitter du mindre än fem år får du +1 på Personlighet. Sitter du fler år än så ökar din Fysik och Personlighet med två men Intelligens och Psyke minskar med ett. Du får även effekterna av Kriminellt förflutet här nedan.
3. Kriminellt förflutet. Du finns med i brottsregistret och kommer aldrig kunna välja en karriär som har ostraffad som krav. Resultat 10-13 motverkar detta resultat.
4. Tragisk olycka. Båda föräldrarna dog i olyckan. Tillgångar sjunker med fem ned till minst ett.
5. Ökad Fysik. Höj din Fysik med ett.
6. Ökad Vaksamhet. Höj din Vaksamhet med ett.
7. Ökad Smidighet. Höj din Smidighet med ett.
8. Beläst. Höj din Intelligens med ett
9. Inflytelserik vän. Det första året som du är student lyckas du automatiskt med anställningsslaget. Om din Intelligens är 0 eller 1 får du höja Intelligens ett steg.
10. Inflytelserik gudförälder. För den första karriär som du väljer, utöver student, behöver du inte bry dig om kraven, utan behöver endast slå för anställningskravet.
11. Affärssinne. Du behöver inte uppfylla några av kraven för att välja en karriär som Tjänsteman.
12. Amatörfotograf- eller skribent. Du behöver inte uppfylla några av kraven för att bli journalist (Media).
13. Forskarlärling. Du behöver inte uppfylla några av kraven för att bli forskare (Utveckling).
14. Släkting inom polisen. Skulle du bli arresterad kommer du att bli frisläppt inom 24 timmar om du lyckas med ett Mycket lätt slag för Personlighet.
15. Utvald. Du är satt till världen av en orsak. Höj ditt Psyke med två.
16. Stadig anställning. Den första karriären du väljer, utöver student, kräver aldrig något anställnings- eller karriärslag för att se om du får karriären eller får behålla den.
17. Arvinge. Slå om dina Tillgångar med 2T10. Ta detta resultat om det är högre än vad du hade tidigare.
18. Kommandoträning. Du börjar med fyra års kommandoträning. Höj din ålder och din Tillgångar med fyra, addera +2 till alla dina grundegenskaper, gör två tillval i alla färdighetsgrupper och fyra fria tillval.

## Särskilda händelser

Slå 2T10. Slå om i de fall du redan har händelsen, förutom i resultat 3, 10-13 och 16. Du får spendera hjältepoäng för att få slå 1T10 extra och sedan välja bort en valfri tärning.

0. Handikappad. Välj antingen Fysik, Smidighet eller Vaksamhet som du får -2 på. En

operation för handikappet kostar 20 k-märker. Du får även effekterna av Avskedad (resultat 3).

1. Brottsling. Skyldig eller inte, så måste du sitta 1T10 år i fängelse, avrunda udda tal nedåt. Slår du exempelvis fem så sitter du i fängelse i fyra år. Öka din ålder med lika många år. Sitter du mindre än fem år får du +1 på Personlighet. Sitter du fler år än så ökar din Fysik och Personlighet med två men Intelligens och Psyke minskar med ett. Du får även effekterna av Straffad här nedan.
2. Straffad. Du finns nu med i brottsregistret och kan aldrig välja en karriär som har ostraffad som krav. Du misslyckas automatiskt med karriärsslaget och får -2 på Tillgångar.
3. Avskedad. Intriger eller misstag gör att du måste gå 1T10 år i arbetslöshet innan du får välja en ny karriär. Avrunda udda tal nedåt. Slår du exempelvis fem så går du arbetslös i fyra år.
4. Mäktig fiende. Vad har du gjort för att förtjäna en fiende?
5. Lindrigt brott. Du hamnar i brottsregistret. Du kan inte välja en karriär som har ostraffad som krav.
6. Rik. Höj dina Tillgångar med fyra.
7. Intensivutbildad. Din ålder ökar inte för denna period.
8. Skicklig förhandlare. I fortsättningen får du +4 på Tillgångsslagen medan du skapar din rollperson.
9. AMS-utbildning. Varje gång du blir arbetslös får du välja att bli student istället. Du behöver inte uppfylla några av kraven men måste fortfarande lyckas med anställningsslaget.
10. Kunnig. Gör två extra tillval i några av de grupper som din karriär tillåter. Denna händelse kan du få flera gånger.
11. Ökad Fysik. Av någon anledning ökar din Fysik med ett. Denna händelse kan du få flera gånger.
12. Ökad Vaksamhet. Av någon anledning ökar din Vaksamhet med ett. Denna händelse kan du få flera gånger.
13. Ökad Smidighet. Av någon anledning ökar din Smidighet med ett. Denna händelse kan du få flera gånger.
14. Kontakt inom polisen. Om ditt namn hamnar i brottsregistret så kan du stryka denna händelse för att undvika detta. Skulle ditt namn redan finnas där så stryks den direkt.
15. Känd. Öka dina Tillgångar och din Personlighet med 2. Gör två fria val bland Personlighetsfärdigheterna.
16. Stadig anställning. Du behöver aldrig slå ett karriärsslag för denna karriär. Du kan få denna förmåga en gång per karriär. Skulle du vara arbetslös lyckas du istället automatiskt med ditt nästa anställningsslag.
17. Ditt livs chans. Om du väljer att byta karriär för nästa tvåårsperiod kan du ignorera karriärens alla krav.
18. Kommandoträning. Höj din ålder och dina Tillgångar med fyra, addera +2 till alla dina grundegenskaper, gör två tillval i alla färdighetsgrupper och du får fyra fria tillval.