

**REGLER**

### Förmågor och färdigheter

Alla rollpersoner har samma 4 förmågor. Förmågor kan som mest ge en bonus på färdighetsslaget på  $\pm 0$ . Förmågorna är generella och används då inga specifika färdigheter kan tillämpas. Färdigheter grupperas under förmågor. Dessa är specifika, och kan ge en bonus på upp till +3.

*Ex: Johan försöker charma in sig hos en viktig klient. Han har dock ingen "Charma"-färdighet, utan får använda sig av "Social Kompetens"-förmågan, vilket ger honom -2 på alla charmförsök. Hade han istället försökt hota klienten hade det gått mycket bättre, då Johan har +3 i den specifika "Hota"-färdigheten, som sorterar under "Social Kompetens".*

### Färdighetsslag

För att använda färdigheter slår man 2T10 och lägger till alla relevanta bonusar. Är resultatet 11 eller mer så har man lyckats. Varje poäng över 11 ger en Degree of Success (DoS), medan varje poäng under 10 ger en Degree of Failure (DoF). Dessa kan modifiera resultatet av färdighetsslaget (se nedan).

*Ex: Johan avlossar sin pistol mot en fiende. Han har +2 på färdigheten "Pistol" Han slår 12 och lägger till +2 för ett slutligt resultat på 14. Johan träffar med skottet, och får dessutom 3 DoS som han använder för att öka skadan med +3.*

### Påföljande slag

I vissa fall måste man slå flera slag i följd för att lyckas med en handling. I sådana fall måste man nå upp i ett visst antal lyckade slag för att lyckas med handlingen som helhet. Varje slag modifieras genom att man lägger till DoS eller drar av DoF från det föregående slaget.

*Ex: Johan förhör en fånge. Spelledaren bestämmer att han måste lyckas med två förhörslag för att få fram den information han är ute efter. Första slaget ger 7, och 3 DoF. Nästa slag är Johan alltså tvungen att dra ifrån 3. Han når dock ändå upp i 13 med andra slaget, alltså ett lyckat slag och 2 DoS. Nästa slag får Johan lägga till 2. Han får 15, och kommer upp i två lyckade slag. Fången bryter ihop, och erkänner allt.*

### Att använda DoS och DoF

Vid användandet av sociala färdigheter kommer DoS/DoF från föregående slag alltid att modifiera efterföljande slag vid samspel med samma person, oavsett hur längesen det föregående slaget var. Detta representerar hur gott intryck rollpersonen gjorde senast.

Vid anfall ger varje DoS +1 på skadan. Vissa vapen låter spelaren dra ifrån DoF från skadan, och alltså göra viss skada fastän anfallet missade. Detta anges i så fall på vapnet.

Om två spelare eller en spelare och en SLP ställs mot varandra i en situation där bägge personernas färdigheter kan påverka utgången (en såkallad duellsituation) så slår de för initiativ (se nedan). Sedan turas de om att slå slag för den relevanta färdigheten, och modifierar sina slag genom att lägga till +1 för varje DoF och -1 för varje DoS som motståndaren hade på sitt föregående slag.

*Ex: Johan och hans ärkefiende Henrik försöker bägge två övertyga en polis om att arrestera den andre. Spelledaren bestämmer att det krävs minst 3 lyckade slag för att övertyga polisen. Initiativordningen bestäms, och Johan och Henrik turas om att slå färdighetsslag för sina respektive "Övertyga"-färdigheter. Henrik börjar och slår 8, alltså 2 DoF, och ger således*

*Johan +2 på sitt "Övertyga"-slag. Johan slår 15, vilket tvingar Henrik att ta -4 på sitt nästa slag osv.*

Notera att DoS/DoF aldrig kan ge mer än  $\pm 6$  på ett slag, om inte annat anges.

### Initiativ

Då en actionsituation uppstår slår varje spelare 1T10 och lägger till sitt Initiativ. Den som slår högst får börja agera, sedan den som slog näst högst etc. Slår två eller flera spelare lika så får de slå igen för att avgöra sin inbördes turordning.

### Action points

I actionsituationer så använder man action points (AP) för att reglera handlingsflödet. Alla rollpersoner har 10 AP som de får lov att använda varje runda. Varje handling man kan utföra kostar ett visst antal poäng (se actionsidan på rollformuläret). När en rollperson har använt alla sina AP så är rundan slut för den rollpersonen, och den kan inte göra något mer. När alla inblandade spelare och SLP har använt eller sparat (se nedan) sina AP så är rundan slut, och nästa börjar.

### Handlingar som går över flera rundor

En handling kan kosta mer AP än vad rollpersonen har kvar den här rundan. I så fall betalar spelaren de AP som han/hon har kvar, och påbörjar handlingen. När nästa runda börjar betalar spelaren de återstående poängen, och handlingen tar effekt.

*Ex: Johan behöver ladda om sin pistol. Detta kostar 5 AP, men han har bara 2 kvar den här rundan. Han betalar sina 2 AP, och börjar ladda om. När det är Johans tur nästa runda betalar han de sista 3 AP. Han har nu laddat om pistolen, och har 7 AP kvar.*

### Spara action points

En spelare kan välja att spara en eller flera AP istället för att betala handlingar med dem. Dessa AP kan spelaren sedan använda när som helst under återstoden av rundan för att agera utanför sin egen turordning. Spelaren kan då spendera dem på handlingar precis som vanligt. Om flera spelare har sparat AP och vill agera samtidigt så slår man ett nytt initiativslag för att avgöra vem som går först. När rundan är slut räknas samtliga sparade AP som förbrukade.

*Ex: Johan har sparat 4 AP, och väntar på att se vad ett par fientliga soldater tänker göra. En av soldaterna kastar en handgranat. Johan spenderar genast 3 av sina sparade AP på att kasta sig i skydd, och undkommer explosionen.*

### Utmattning och skada

Utmattning är ett mått på hur mycket smärta och utslitning rollpersonen är utsatt för. Varje poäng utmattning sänker AP och samtliga färdighetsslag med 1. Om rollpersonen kommer upp i 10 poäng utmattning blir denne medvetlös. Utmattning minskas med 1 varje runda. Spelaren kan också spendera AP för att minska utmattning, för en kostnad av 1 poäng utmattning per AP. Utmattning kan aldrig minskas under rollpersonens nuvarande skada, om man inte använder smärtstillande.

Skada är ett mått på hur mycket fysisk skada rollpersonen har lidit. Varje gång rollpersonen tar skada tar denne lika många poäng utmattning, om inte annat anges. Kommer rollpersonen upp i 10 poäng skada är denne död. Skada kan bara minskas genom sjukvård.

### Kroppsskydd

Kroppsskydd har en skyddspoäng mellan 1 och 10, och sänker all eventuell skada med lika mycket. Kroppsskyddet sänker dock *inte* utmattningen som skadan orsakar, om inte annat anges.

*Ex: Johan blir skjuten av en k-pist som gör 3 i skada. Johan bär dock ett kroppsskydd med skydd 2. Han tar alltså bara 1 poäng skada, men tar fortfarande 3 poäng i utmattning.*

### Ställningar

I strid finns det tre ställningar rollpersonen kan inta, som representerar hur stridsberedd denne är. Varje ställning påverkar färdighetsslag. Att byta från en ställning till en annan kostar AP (exakt kostnad ges för varje enskilt vapen). Ställningarna är:

- 1) **Normal.** Vapnet hänger i rem eller är hölstrat. Kan ej anfalla med vapnet.  $\pm 0$  på övriga färdighetsslag.
- 2) **Färdigställning.** Rollpersonen har vapnet redo. -2 på anfall med vapnet. -2 på övriga färdighetsslag.
- 3) **Anläggning.** Rollpersonen siktar med vapnet.  $\pm 0$  på anfall med vapnet. -4 på övriga färdighetsslag.

Skall man gå "upp" i ställning så måste man byta ett steg i taget, så vill man exempelvis gå från Normal till Anläggning måste man först betala AP för att gå från Normal till Färdigställning, och sedan betala kostnaden för att gå från Färdigställning till Anläggning. Går man "ner" i ställning behöver man bara betala kostnaden för den ställning man går till.

### Vapen

Vapen har ett antal värden:

- 1) **Räckvidd.** Ger tre värden, i meter. Det första värdet anger nära avstånd, det andra normalt avstånd, och det tredje maximalt avstånd. Att anfalla mål inom nära avstånd ger +2 på anfallsslaget. Att anfalla mål bortom normalt avstånd ger -2 på anfallsslaget. Att anfalla mål bortom maximalt avstånd går inte.
- 2) **Eldgivningssätt.** Anger om vapnet kan avfyras i enkelskott (E) eller automateld (A), och anger vilken modifikation varje eldgivningssätt ger på anfallsslaget. E låter spelaren slå ett anfallsslag och A två anfallsslag. Att byta eldgivningssätt kostar 2 AP.
- 3) **Skada.** Anger hur många poäng skada vapnet gör.
- 4) **Anfall.** Anger AP-kostnaden för att avfyras vapnet.
- 5) **Ladda.** Anger AP-kostnaden för att ladda om vapnet
- 6) **Ställning.** Anger AP-kostnaden för att byta ställning med vapnet.