

Regelsupplement

För er som inte har använt Neotechs regler tidigare beskrivs här väldigt kortfattat delar av reglerna. Vi rekommenderar inte att ni följer dessa slaviskt utan improviserar istället för att använda ett okänt regelsystem.

Obegränsade tärningar

I Neotech används något som kallas obegränsade tärningar (T.ex. Ob1T6), detta innebär att om man slår maxutfall på en tärning ersätter man den med två nya. Exempel: Rollpersonen Calvin skall slå Ob3T6 mot färdigheten pistol som han har 8 på. Han slår en etta, en tre och en sexa. Sexan ersätts med två nya tärningar och dessa utfaller med en fyra och en femma. Summan blir $1+3+4+5 = 13$ och Calvin missar. Med obegränsade tärningar kan man (teoretiskt) slå hur högt som helst med. Medel för Ob 1T6 är fyra.

Svårighetsgrader

I Neotech anges svårigheten att utföra en uppgift av antalet tärningar man skall använda. Se följande tabell.

Svårighet	Tärningar
Mycket lätt	Ob1T6
Lätt	Ob2T6
Normalt	Ob3T6
Svårt	Ob4T6
Mycket svårt	Ob5T6

Perfekta slag och fummel

Ett slag är perfekt om alla tärningar utom en utfaller med ettor (i första kastet) och man slår under sitt färdighetsvärde. Slår man bara en tärning gäller att den skall utfalla med ett, två eller tre.

Fummel inträffar om två eller fler av tärningarna utfaller med sexor (i det första kastet) och man slår över sitt färdighetsvärde.

Strid

Varje stridsrunda är indelad i fyra faser. Man agerar i de faser man har handlingar, t.ex. 1-3 (Betyder fas 1 och 3). Om flera personer har handlingar i samma fas avgörs turordningen av initiativet. Initiativet ges av Ob1T6 + KOR.

Svårigheten att träffa med skjutvapen beror på avståndet och vissa andra modifikationer (Se vapenlistan i scenariot och nedanstående tabell).

Vid automateld ges eldintensiteten av antal skott fördelat på antal meter (träff område). Antalet skott varierar mellan 4 och vapnets Eldh. Varje mål i eldområdet slår eldintensitet tärningar och för varje tärning som utfaller med en sexa träffas målet av en kula. Eldintensitet är också beroende av att man lyckas kontrollera sitt vapen (ob 3T6 mot vapenfärdigheten) annars dubblas eldområdet.

Vid treskottssalva träffas målet av 1T3 skott om man lyckas med sitt färdighetsslag.

Målfaktor	Svårighet
Kort	Ob2T6
Medel	Ob3T6
Långt	Ob4T6
M. Långt	Ob5T6
Liggande mål	+Ob1T6
Knästående mål	+2
Snabb rörelse	+Ob1T6
Dunkelt	+1
Lätt rök	+1

Skytten	Svårighet
Liggande	-1
Knästående	-1
Stöd för vapnet	-1
Lätt berusad	+Ob1T6
Gående	+Ob1T6
Joggande	+Ob2T6
Springande	+Ob3T6
Höftskott	+Ob1T6
PSG utan stativ	+Ob1T6
Lasersikte (höftskott)	-Ob1T6
Lasersikte (Normalt skott)	-1
Slängskott	+1
Treskottssalva	-2
Skada, per poäng	+1

I närstrid används abeväpnad strid, beväpnad strid eller någon kampsport. De vanligaste manövrerar ges i tabellen nedan.

Attack	Skada	Träfftabell
Slag	Ob1T6-2 (Min. 0)	1T6
Spark	Ob1T6	1T6+4
Skalla	Ob1T4+1	Huvudet
Bit	Ob1T4-1	1T6

Attack	Skada	Träfftabell
Kasta	Ob1T6	1T10
Greppa	Spec.	Ej träfftabell

Attack	Obev. Närstrid	Aikido
Slag	Ob3T6	-
Spark	Ob3T6	-
Greppa	Ob3T6	Ob2T6
Bit	Ob3T6	-
Skalla	Ob3T6	-
Bryta	Ob3T6	Ob2T6
Kasta	Ob3T6	Ob2T6

Man kan även ducka eller parera närstridsanfall om man har handlingar kvar i rundan. Svårigheten är normalt Ob3T6, men modifieras av bland annat skada. Skadan för närstrid modifieras av personens skadebonus.

Grep ger i sig ingen skada, utan måste följas upp av en brytning. För att slita sig loss från ett grep slår man OB3T6 mot FYS och motståndaren slår mot sitt FV på grepp (Vanligtvis Ob3T6). Får man högre effekt än motståndaren tar man sig loss, annars sitter man fast och får försöka igen nästa handling.

Om man försöker skada sin motståndare med hjälp av brytning slår man mot FV för bryta och motståndaren slår OB3T6 mot FYS. Får man högre effekt än motståndaren ger man effekten/3 + skadebonus i skada och motståndaren måste slå ett chockslag mot FYS - skadan för att få agera i nästa fas.

För att lyckas med ett kast måste man slå mot sitt FV i kast och få högre effekt än vad motståndaren får med OB2T6 mot obeväpnad närstrid (eller lämplig kampsport). Om man lyckas kasta motståndaren orsakar man Ob1T6 skada och motståndaren hamnar vid ens fötter.

För att kasta handgranater används färdigheten kasta. Svårigheten ges av följande tabell.

Avstånd	Svårighet
Upp till FYS meter	Ob2T6
Upp till 2*FYS	Ob3T6
Upp till 3*FYS	Ob4T6
Upp till 4*FYS	Ob5T6

Vid miss ges avståndet i meter av effekten som överstiger FV. Dock kan man högst missa med halva kastavståndet, förutom vi fummel.

Skadan för handgranater ges i vapenlistan och räknas ut som följer: Skadan för första basradien (d.v.s. från 0 till Basradien meter från handgranaten) ger den angivna skadan. Ska-

dan minskas sedan med en tärning per basradie. T.ex. US Army M12 ger på 7 m (Inom tredje basradien) avstånd Ob1T6 spräng och ingen splitter skada. Inomhus fördubblas basradien och i trånga utrymmen kan den tredubblas.

Skador

Så fort en person tar skada måste han slå ett chockslag mot den totala skadenivån för att behålla medvetandet. Skador mot huvudet medför att chockslaget minskas med en tärning. Om skadan överstiger FYS har man drabbats av en allvarlig skada, detta medför (Se regelboken för en mer detaljerad beskrivning.) att personen med största sannolikhet dör inom Ob1T6 minuter.

Varje skadepoäng medför att man får ett mindre på alla färdigheter och dessutom att man förlorar kvarvarande handlingar i den runda man blir skadad. Totalt tål man 2*FYS skadepoäng, sedan är man död (Ja, strid är extremt farligt!).