

# PHOBIA

Konventsregler till LinCon 2003

Obegränsade tärningsslag .....	3
Chans och svårighet .....	3
Förkortningar .....	3
Attribut – grundegenskaper .....	3
Skadekolumner .....	4
Chockvärde .....	4
Mentalvärde .....	4
Lugn .....	4
Turordning .....	4
Tur .....	4
Förflyttning .....	4
Bärförmåga .....	5
Grundskada .....	5
Färdigheter .....	5
Handlingar .....	5
Attribut .....	5
Färdighetschans .....	5
Att använda färdigheter .....	5
Effekt .....	5
Perfekt genomförd handling .....	6
Fummel .....	6
Modifikationer .....	6
Kumulativa modifikationer .....	7
Aktivt motstånd .....	7
Stridens indelning .....	7
Att använda turordning .....	7
Handlingar .....	7
Responshandlingar .....	7
Hur man deklarerar handlingar .....	8
De olika aktiva handlingarna .....	8
De olika responshandlingarna .....	8
Skadesystem .....	9
Tabell för allvarliga skador .....	10
Trauma .....	11
Smärta .....	11
Blödning .....	11
Blödningstakt .....	11
Blodförlust .....	11

## Obegränsade tärningsslag

Det obegränsade tärningsslaget skiljer sig från de övriga tärningsslagen genom att det inte har något högsta värde det kan utfalla med. Ett obegränsat tärningsslag slås alltid med sexsidiga tärningar och har bokstäverna ”Ob” som prefix för att markera att slaget är obegränsat. Exempel på obegränsade tärningsslag är ”Ob2T6” och ”Ob3T6”.

Det obegränsade tärningsslaget fungerar som ett vanligt tärningsslag, med det undantaget att varje tärning som utfaller med sex (6) tas bort och ersätts med två nya sexsidiga tärningar. Dessa två nya tärningar slås direkt och läggs till resultatet. Denna procedur upprepas tills alla tärningar är slagna och inga tärningar visar sex (6).

Observera att alla nya tärningarna som eventuellt läggs till slaget även de är obegränsade.

I teorin kan man alltså slå hur många tärningar som helst och få hur höga resultat som helst – i praktiken slår man dock sällan om speciellt många gånger och riktigt höga resultat är sällsynta. Värt att noteras kan vara att medelvärdet för Ob1T6 är 3,75.

## Chans och svårighet

För att avgöra hur svårt något är använder man i ’chanser’. Chansen är ett begrepp som visar hur stor utsikten är att lyckas med en handling. Chansen är alltid ett heltalsvärde. Ett högt värde innebär större chans att lyckas.

Chansens motsats är svårigheten. Den visar hur svår en handling är att utföra. Svårigheter beskrivs med hjälp av en visst antal obegränsade sexsidiga tärningar. Ju fler tärningar desto svårare är det att lyckas. En normal nivå på en svårighet är Ob3T6, men även Ob2T6 och Ob4T6 är vanliga. Se tabell 1 för en sammanställning.

Chansen och Svårigheten används båda när man skall avgöra om en rollperson lyckas med en handling. Chansen ställs då mot Svårigheten. För att lyckas måste man, med alla svårighetens tärningar, slå lägre eller lika med chansen. Slår man över chansen har handlingen misslyckats.

<b>Svårighet</b>	<b>Benämning</b>
Ob1T6	Mycket lätt
Ob2T6	Lätt
Ob3T6	Normal svårt
Ob4T6	Svårt
Ob5T6	Mycket svårt

Tabell 1 Grundläggande svårigheter

## Förkortningar

B	Blödning
BIL	Bildning
FÖR	Förflyttning
H	Huggskada
HÖR	Hörsel
K	Krosskada
Ob	Obegränsad
P	Projektilskada
PER	Personlighet
PSY	Psyke
RP	Rollperson
RÖR	Rörlighet
S	Smärta
SL	Spelledare
SLP	Spelledarperson
STY	Styrka
SYN	Syn
T	Trauma
T10	Tiosidig tärning
T100	Procentslag
T6	Sexsidig tärning
TO	Turordning
TÅL	Tålighet
VIL	Viljestyrka

## Attribut – grundegenskaper

Alla rollpersoner är olika, på ett eller annat sätt. För att visa detta beskrivs rollpersonen med grundläggande egenskaper som kallas för attribut. Attributen är rollpersonens grundförutsättningar och ju högre värde dessa har desto bättre. De sju grundläggande attributen som används i Phobia är Styrka (STY), Tålighet (TÅL), Rörlighet (RÖR), Personlighet (PER), Psyke (PSY), Vilja (VIL) och Bildning (BIL). Dessutom finns två speciella sinnesattribut för Syn (SYN) och Hörsel (HÖR).

**Styrka (STY):** Styrka är ett mått på hur stark rollpersonen är, både ren råstyrka och styrketeknik.

**Tålighet (TÅL):** Tålighet är ett mått på hur fysiskt uthållig, tålig och robust rollpersonen är.

**Rörlighet (RÖR):** Rörlighet beskriver rollpersonens smidighet, vighet, motorik, reflexer, snabbhet och koordination av kroppsdelar.

**Personlighet (PER):** Personlighet är ett mått på hur bra rollpersonen ser ut, hur stark utstrålning rollpersonen har, men också attraktionskraft och karisma.

**Psyke (PSY):** Psyke avgör hur intelligent och kreativ rollpersonen är

**Vilja (VIL):** Vilja avgör hur viljestark, psykiskt uthållig och envis rollpersonen är.

**Bildning (BIL):** Bildning är ett mått på hur allmänbildad rollpersonen är.

**Syn (SYN):** Syn är ett mått på hur bra rollpersonens kan uppfatta saker och ting med synen samt hur bra den visuella iakttagelseförmågan och varseblivningen är.

**Hörsel (HÖR):** Hörsel är ett mått på hur skarp rollpersonens hörsel är och hur bra rollpersonen är på att uppfatta låga och för andra knappt märkbara ljud.

## Skadekolumner

På rollformuläret finns det en speciell skadesektion som består av tre delar – en sektion för Trauma, en för Smärta och en för Blodförlust. Varje sektion består av tio rader med rutor. Antalet skadekolumner som rollpersonen har visar hur många rutor som får användas i varje rad. De rutor som inte får användas skall permanent strykas över – eller på annat sätt markeras så att de inte kan användas.

## Chockvärde

Chockvärdet är ett mått på hur bra rollpersonen tål smärta och hur lätt det är att behålla medvetandet då kroppen utsätts för en fysiologisk chock. Chockvärdet beräknas som medelvärdet av STY, TÅL och VIL. En rollpersons Chockvärde är detsamma som  $(STY+TÅL+VIL)/3$ .

## Mentalvärde

Mentalvärdet är ett mått på hur bra rollpersonens är på att behandla traumatiska och hemska situationer. Är Mentalvärdet lågt ökar risken för att rollpersonen skall drabbas av en psykos på grund av traumat och den mentala chocken. Mentalvärdet beräknas som medelvärdet av PSY och VIL. En rollpersons Mentalvärde är följaktligen lika med  $(PSY+VIL)/2$ .

## Lugn

Lugn mäter en rollpersons stresstålighet och förmåga att hålla huvudet kallt i oväntade situationer och pressade lägen. Lugn visar också till viss del rollpersonens självförtroende och förmåga att imponera på andra människor. Lugn kan exempelvis användas för att avgöra om rollpersonen lyckas tänka klart och rationellt även om en påtänd gängmedlem håller ett avsågat hagelgevär mot rollpersonens tinning. Att få upp ett lås under stress lyckas antagligen snabbare om man har hög Lugn. Lugn

kan sägas vara en 'civil' motsvarighet till Stridsvana som används för handlingar som inte är stridsrelaterade.

De flesta svårighetsslag mot Lugn är normalsvåra (Ob3T6) men kan givetvis både vara svårare och enklare beroende på omständigheten. Man slår bara ett slag per 'situation' – en situation kan vara att dyrka dörren, att gömma sig snabbt eller vid samtalet med den hotfulle torpeden. Spelledaren får se upp så det inte slås Lugnslag i varenda situation rollpersonerna befinner sig i – använd bara Lugn när det är lämpligt.

Lyckas slaget är rollpersonen kall och har kontroll och får agera precis som normalt. Misslyckas slaget 'fungerar' inte rollpersonen rationellt eller effektivt och får en nivå svårare (+Ob1T6) på alla andra svårighetsslag under situationen på grund av nervositet. Ett fummel innebär att rollpersonen bryter samman temporärt. Detta brukar sitta i tills situationen är över. Ett perfekt slag innebär att rollpersonens hjärna och handlande blir exemplariskt och helt logiskt korrekt – alla handlingar under situationen blir en nivå enklare (–Ob1T6), dock lägst till svårighet lätt (Ob2T6).

Rollpersonens Lugn är lika med  $(PSY+VIL)/5 + 2T6$ .

## Turordning

Turordning är ett begrepp som används under stridssituationer. Mer stridserfarna, rutinerade och alerta rollpersoner agerar snabbare än långsammare och ovana nybörjare. En rollperson som har högre Turordning får agera före rollpersoner som har lägre Turordning. Turordning baseras på en rollpersons Stridsvana, Lugn, RÖR samt SYN. En rollpersons Turordning är  $(RÖR+SYN)/2 + Lugn + (Stridsvana \times 2)$ .

Om detta system känns för statiskt så kan alla som är involverade i stridigheterna slå 1T10 varje stridsrunda och addera resultatet till sin TO.

## Tur

Tur är en speciell egenskap. Man slår i alla situationer där det är fördel att ha tur. När rollpersonens faller ut för en skyskrapa slår man ett slag mot Tur för att se om det finns någon avsats eller fönsterputsställning som rollpersonen kan tänkas få tag på.

## Förflyttning

En rollpersonens Förflyttning (FÖR) mäts i meter per runda. Rollpersonen kan förflytta sig upp till två meter per runda. Man kan röra sig snabbare i strid, upp till Förflyttning meter, men då blir alla handlingar svårare. Man kan också strunta i att göra något annat än att springa, varpå man springer Förflyttning  $\times 2$  meter per runda. Man kan också spurta Förflyttning  $\times 3$  meter, vilket gör att man inte kan göra något annat än att springa, inte ens se sig omkring, samt att man snabbt blir fruktansvärt trött. Rollpersonens Förflyttning (FÖR) är detsamma som  $(RÖR+TÅL+10) / 4$  meter.

## Bärförmåga

Upp till en viss gräns hindrar inte den burna utrustningens vikt rollpersonens handlingar. Denna gräns kallas för Bärförmåga (förkortas BF). Om rollpersonens belastning överstiger bärförmågan, kommer rollpersonen att bli överbelastad. En rollpersons Bärförmåga är detsamma som  $(\text{STY} + \text{TÅL})/2$ , mätt i kilogram.

Den totala vikten (i kg) av rollpersonens burna utrustning kallas för Belastning.

## Grundskada

Grundskadan är den skadeverkan en rollperson har potential att tillfoga mål. Grundskada används när en rollperson använder olika typer av närstridsvapen och tillhyggen men även sina naturliga vapen såsom slag och sparkar. Det finns två typer av skador som en rollperson kan tillfoga ett mål där grundskadan används och dessa två är krosskador och huggskador – förkortas med 'K' respektive 'H'. Typen av skada anger vilken skadetabell som skall användas. En rollperson som slår någon med knytnäven ger K-skada men om rollpersonen istället använder en kniv ger rollpersonen H-skada.

## Färdigheter

De flesta komplicerade handlingar som rollpersonen utför kräver att rollpersonen besitter någon slags färdighet. Alla rollpersoner har en uppsättning färdigheter – var och en med en speciell nivå som kallas färdighetschans. Det är upp till spelledaren att avgöra när en färdighet skall användas. Ibland räcker det om man använder ett av rollpersonens attribut som chans för att lyckas med en handling.

## Handlingar

Om rollpersonen gör något kallas det för en handling. Det finns i princip obegränsat antal olika typer av handlingar. Vissa är mycket enkla och lyckas automatiskt, medan andra är komplicerade och kräver att man använder en färdighet eller ett attribut som chans. En tredje typ är de handlingar vars utgång rollpersonen inte kan påverka. Det är spelledarens uppgift att snabbt avgöra av vilken typ handlingen är och hur handlingen skall behandlas. Därefter avgör spelledaren om handlingen lyckas eller ej genom eget beslut eller genom att slå ett tärningsslag.

## Attribut

Attribut används på exakt samma sätt som färdigheter. Det är mycket enkelt att bara slå ett svårighetsslag mot ett attribut. Synen (SYN) används så fort rollpersonen försöker upptäcka någon eller något och Hörseln (HÖR) används för att lägga märke till ljud. Styrka (STY) används exempelvis vid tunga lyft, Bildning (BIL) eller

Psyke (PSY) kan användas för att komma på idéer och förstå saker och Rörlighet (RÖR) används till allt som kräver smidighet eller vighet.

## Färdighetschans

Varje färdighet som en rollperson besitter har ett värde som kallas färdighetschans. Detta värde anger hur väl utvecklad en färdighet är. Färdighetschansen fungerar på ungefär samma sätt som attributvärdet. Ju högre färdighetschans desto skickligare är rollpersonen på färdigheten. Några färdigheter börjar på noll, medan andra har en grundchans.

## Att använda färdigheter

Många handlingar kräver att en färdighet används. För att lyckas med denna typ av handlingar måste man först avgöra hur svår handlingen är. Därefter måste man ställa färdighetschansen mot svårigheten. Om man, med alla svårighetens tärningar, slår lägre eller lika med färdighetschansen, har man lyckats med handlingen. Slår man över färdighetschansen har handlingen misslyckats.

Svårigheten att lyckas med en handling är vanligtvis normalsvår (Ob3T6), men denna chans varierar beroende på handlingens art. I beskrivningarna av de enskilda färdigheterna finns regler och exempel för hur svåra olika handlingar kan tänkas vara. Om detta inte räcker kan spelledaren alltid bestämma själv hur svår en handling är. Mycket lätta handlingar slås med Ob1T6, lätta med Ob2T6, svåra handlingar med Ob4T6 och mycket svåra handlingar med Ob5T6. Även ännu svårare handlingar kan förekomma.

Vissa handlingar kan få resultat som inte spelaren vet om. Det vanligaste fallet är att rollpersonen, utan att veta om det, försöker sig på något som inte går att göra. Skulle spelaren göra tärningskastet och lyckas, skulle spelledaren bli tvungen att avslöja att handlingen inte gick att utföra. För att undvika detta problem, bör spelledaren slå slaget dolt. Det är dessutom bra, i detta fall, att inte tala om för spelaren hur svår handlingen är.

## Effekt

Förutom att avgöra om handlingen lyckades eller ej, så är man ibland intresserad av att veta hur bra eller dåligt man gjorde ifrån sig. Detta kallas för handlingens effekt. Det är dock inte alltid man är intresserad av detta. Är effekten av mindre betydelse ska man strunta i att räkna ut den för att behålla tempot i spelet.

Effekten av en handling är lika med differensen mellan färdighetschansen och svårighetsslagets resultat. Ju högre effekt desto bättre lyckades rollpersonens handling.

Observera att negativ effekt inte används speciellt ofta, förutom i vissa motståndsslag.

Det finns också två speciella effekter – perfekt genomförda handlingar och fummel. Men även för dessa slag kan en effekt beräknas.

*Exempel: Jace har Sprängteknik 16 och slår ett normalt svårighetsslag på Ob3T6 vilket ger ett resultat på 10. Jace får en effekt på 6 eftersom  $16-10=6$ . Nästa slag visar tärningarna 18, vilket medför att effekten blir  $-2$  eftersom  $16-18=-2$ .*

Effekt

Effekt = Färdighetschans – Svårighetsslaget utfall

Relativ effekt

Relativ effekt = Aktiv effekt – Motverkande effekt

## Perfekt genomförd handling

En handling är perfekt genomförd om båda av följande villkor uppfylls:

1) Alla tärningar utfaller med '1', med undantag för högst en tärning (gäller innan eventuella Ob-omslag). Om tärningsslaget bara består av en tärning gäller att tärningen skall utfalla med '1', '2' eller '3'.

2) Svårighetsslaget blev lägre än eller lika med chansen att lyckas (lyckat slag).

Om svårighetsslaget misslyckades trots att villkor ett uppfylldes så räknas handlingen som lyckad i alla fall (men inte som perfekt).

Om en handling utförs perfekt innebär detta att rollpersonen får speciellt fördelaktiga resultat av handlingen. Den som argumenterar lyckas bättre än vad som var förväntat, den som slår för sin historiefärdighet får tag på mer fakta än han letade efter, den som slår för hoppa kommer längre än vanligt, och så vidare. I vissa av färdighetsbeskrivningarna finns det beskrivet vad som händer när handlingen genomförs perfekt. I de fall där denna beskrivning saknas är det upp till spelledaren att komma på någon lämplig bonus. I kapitlet om strid finns utförliga regler för perfekta handlingar under strid.

Ett perfekt slag överträffar alltid ett icke-perfekt slag, även då effekten är lägre (exempelvis när det gäller motståndsslag).

*Exempel: Jace klättrar ner för en sex meter hög mur. Han har färdighetschans 14 i Klättra. Spelledaren beslutar att svårigheten är normalsvår. Jaces spelare slår Ob3T6 och tärningarna visar på 1, 1, och 6. Eftersom alla utom en tärning utföll med '1' så finns det en klar möjlighet att Jace lyckas perfekt. Jace fortsätter och slår om sin sexa med två nya tärningar som utfaller med 3 och 5. Den totala summan blir alltså tio (eftersom  $1+1+3+5=10$ ). Detta är lägre än Jaces färdighetschans vilket innebär att Jace lyckas klättra ned perfekt. Spelledaren bestämmer i det här fallet att klättring dels var mycket snabb och dessutom helt ljudlös.*

*Hade Jace perfekta slag gett ett resultat som var högre än 14 så hade Jaces klättring ändå lyckats (men inte varit perfekt).*

## Fummel

En handling är fumlad om båda av följande villkor uppfylls:

1) Två eller fler tärningar utfaller med '6' vid det första tärningsslaget (innan eventuella Ob-omslag).

2) Svårighetsslaget blir högre än färdighetschansen (med andra ord: ett misslyckat slag).

Man slår alltså först det angivna antalet tärningar. Utfaller två eller fler tärningar med '6' med en gång (innan eventuella Ob-omslag), så finns möjligheten att slaget är fumlat. Man slår om sexorna som vanligt och räknar sedan ut den totala summan. Är summan större än färdighetschansen så har man fumlat, annars räknas slaget som ett vanligt misslyckande (dock inte som fummel). Fummel räknas alltid som ett sämre resultat än misslyckanden, även om den negativa effekten skulle vara lägre.

*Exempel: Jace har färdighetschans 14 i Klättra. Han skall klättra upp genom ett fönster på andra våningen. Spelledaren beslutar att svårigheten blir Ob4T6 på grund av fasadens avsaknad av greppbara ställen. Jace spelare slår och tärningarna visar på 6, 6, 4 och 1. Detta utfall ger en fummelrisk. Jace fortsätter och slår om sina sexor med fyra nya tärningar som utfaller med 5, 3, 2 och 1. Den totala summan blir alltså 16, vilket över Jaces färdighetschans, vilket innebär att han fumlar.*

Hade Jaces slag visat på till exempel 6, 6, 1 och 1, samt att summan på de omslagna Ob-slagen blivit 5, 3, 2 och 1, vilket gett en total summa på 13, skulle det ha räknats som ett vanligt misslyckat slag.

Fummel bör också ha speciella effekter. Den som övertalar misslyckas katastrofalt och förolämpar motparten. Han kanske till och med blir (beroende på omständigheterna) attackerad av personen. En rollperson som slår för sin historiefärdighet hittar helt felaktig information (och eftersom spelledaren har slagit tärningarna är spelaren omedveten om att information är felaktig) medan den som slår för att hoppa ramlar och skadar sig.

## Modifikationer

Om det någon gång står att en svårighetsgrad modifieras med till exempel +Ob1T6 eller kanske -Ob1T6, betyder det att det är själva svårighetsslaget som ändras – inte resultatet av svårighetsslaget.

Exempel: Om en svårighet är normal (Ob3T6) för att lyckas med en färdighet och man får "en nivå enklare (-Ob1T6)" så betyder det att man skall slå Ob2T6 mot färdigheten. Alltså inte först Ob3T6 och sedan dra bort Ob1T6 efteråt. Man slår bara en gång för varje färdighetsslag.

## Kumulativa modifikationer

Kumulativa modifikationer innebär att en svårighet modifieras av flera faktorer. Om en grundläggande svårighetsgrad är exempelvis normal (Ob3T6) och man får följande modifikationer: +Ob2T6, -Ob1T6, +Ob1T6, -Ob1T6 och +Ob1T6 betyder det att den slutliga svårighetsgraden blir mycket svår (Ob5T6). De flesta svårighetsgrader påverkas kumulativt av olika faktorer som till exempel belysning, berusning, skador och så vidare. Modifikationer som inte är kumulativa kan inte läggas ihop på detta sätt – man blir istället tvungen att välja vilken modifikation som skall användas.

## Aktivt motstånd

När man utför en handling som strävar att motverka någon annans handling, säger man att färdigheten har aktivt motstånd. För att utröna om man lyckas eller ej, måste de båda inblandade rollpersonerna slå var sitt svårighetsslag. Den som får högst effekt har lyckats överkomma den andres motstånd och vinner därför det aktiva motståndsslaget. Blir effekten lika har ingen sida vunnit och ett nytt slag måste slås.

Svårigheten för motståndsslag bedöms från fall till fall av spelledaren. Spelledaren kan låta de två motståndarna slå olika svårighetsslag beroende på hur svårt det är för dem att lyckas. Reglerna för perfekt genomförd handling och fummel kan användas på normalt sätt, för varje sida individuellt.

Ett perfekt slag alltid övertrumfar motståndaren, oavsett vem som får högst effekt. Slår båda perfekta slag jämför man effekten som vanligt. På omvänt sätt så förlorar man alltid om man slår ett fumlade slag. Den relativa effekten för den som lyckas är lika med skillnaden mellan den egna effekten och motståndarens effekt.

Ett annat fall av aktivt motstånd är när någon redan tidigare har gjort en handling, som senare motarbetas av någon annan. Exempelvis kan rollpersonen ha klätt ut sig till någon annan person. Om någon försöker genomskåda rollpersonens förklädning slås ett nytt svårighetsslag och effekterna på slagen jämförs som vanligt – även om slagen inte skedde samtidigt. I detta fall är det nödvändigt att komma ihåg effekten från första slaget.

I det sistnämnda fallet kan rollpersonen göra det svårare för motståndaren, genom att lägga till ett antal frivilliga svårighetsgrader till sitt slag. Lyckas rollpersonen trots detta, så tvingas den som försöker genomskåda rollpersonen att lägga till samma antal svårighetsgrader till sina slag. Regeln är även lämplig om flera personer försöker motverka rollpersonens handling. Vissa färdighetsbeskrivningar innehåller information om hur denna regel kan användas.

*Exempel: Sinclair MacNeal tvingas under ett inbrott i en herrgård att gömma sig genom att kasta sig ned bakom en soffa. Spelledaren avgör att det är lätt och att svårigheten sålunda blir lätt (Ob2T6). MacNeal har Gömma 15 och slår åtta på tärningarna – en effekt på sju ( $15-8=7$ ). För att vakten som spanar in i rummet*

*skall upptäcka Sinclair krävs det att effekten på vaktens SYN-slag blir sju eller bättre. Vakten har SYN 12 slår 10 och får en effekt på två ( $12-10=2$ ), vilket innebär att han inte upptäcker Sinclair.*

## Stridens indelning

För att kunna hålla reda på vad som händer i en strid är det nödvändigt att dela upp striden i rundor och manövrer. En runda är en tidsenhet som gäller för samtliga deltagare i striden. En handling är något en deltagare kan utföra en eller flera under en runda.

**Rundor:** Stridens förlopp är uppdelat i korta tidsenheter som kallas rundor. Varje runda motsvarar ungefär fyra sekunder. Femton rundor motsvarar alltså en minut. När spelledaren anser det nödvändigt börjar man dela upp tiden i rundor, som ett sätt att få lite ordning på striden.

**Handlingar:** Under en runda hinner varje deltagare utföra en (eller flera) handlingar som exempelvis anfalla, undvika och förflytta sig.

## Att använda turordning

För att se vem som agerar före någon annan jämför man rollpersonernas olika turordning – högst börjar och sedan är det den som ligger närmast under som gör sitt och så vidare. Om två personer hamnar på samma turordning agerar den som har högst RÖR först.

Om en rollpersons turordning någonsin når noll eller lägre ( $\leq 0$ ) får inte rollpersonen inte utföra några aktiva handlingar alls. Responshandlingar får dock utföras som vanligt. Exempelvis skador kan medföra att en rollpersonens turordning modifieras. Den generella regeln är att alla plus- och minusmodifikationer appliceras före eventuella multiplicerande och delande modifikationer.

## Handlingar

Handlingar kallas det som en rollperson kan utföra under en strid. Det finns två typer av handlingar, aktiva handlingar och responshandlingar. För varje extra handling utöver den första under en och samma runda ökar svårighetsgraden på alla handlingar med en nivå (+Ob1T6). Spelaren måste bestämma sig för hur många aktiva handlingar rollpersonen skall utföra under sin tur. Svårighetsökningen påverkar rollpersonens alla aktiva handlingar.

## Responshandlingar

När en rollperson är i strid kan han reagera på vad andra gör för handlingar. När en stridande utför en aktiv handling får alltid andra rollpersoner eller motståndare reagera på den, om dessa ser och uppfattar den. Detta är ett av de få tillfällen då en rollperson får utföra en responshandling fast det inte är dennes tur i runden. Detta kallas för en responshandling. En rollperson får

bara utföra en responshandling för varje aktiv handling. Responshandlingens svårighet ökar med en nivå (+Ob1T6) för varje handling som utförts tidigare under rundan (oavsett om det var responshandlingar eller aktiva handlingar som utfört tidigare). Om en rollperson tvingas utföra aktiva och responshandlingar om vartannat under en runda så beräknas svårigheten för just den responshandlingen som då är aktuell. Alla handlingar som utförs efter en Responshandling modifieras på grund av denna extra handling, men inte de som utförts innan.

*Exempel: Jason utför en responshandling (ingen extra svårighet). När det sedan är hans tur i rundan väljer han att skjuta två skott med sin pistol som aktiva handlingar. Detta räknas som om han har gjort tre handlingar så svårigheten ökar med +Ob2T6 för båda skotten. Sedan tvingas Jason utföra ytterligare en responshandling, och är då det hans fjärde handling denna runda modifieras svårighetsslaget med +Ob3T6.*

## Hur man deklarerar handlingar

När det är ens tur att handla så deklarerar man hur många aktiva handlingar man tänker utföra och avslöjar sin första aktiva handling, inväntar eventuella deklarationer av responshandlingar, utför sin aktiva handling varefter alla eventuella responshandlingar utförs. Därefter fortsätter man med eventuella ytterligare aktiva handlingar och eventuella responshandlingar på samma sätt, tills alla aktiva handlingar är genomförda. Responshandlingar deklarerar i fallande turordning för de övriga deltagarna.

## De olika aktiva handlingarna

Alla de aktiva handlingar som en rollperson kan utföra förklaras och sammanfattas kortfattat här:

**Skjuta:** Rollpersonen väljer att avfira skott med ett eldhandsvapen. Det finns flera olika sätt att skjuta, vanligast är enkelskott eller automateld. Även avståndsanfall med hjälp av pilbåge eller armborst faller in under denna rubrik.

**Kasta:** Rollpersonen väljer att kasta ett föremål, exempelvis en handgranat, en sten, en kastkniv eller andra objekt. Den här handlingen förutsätter att rollpersonen har något att kasta.

**Anfalla:** Rollpersonen väljer att anfalla en motståndare i närstrid, antingen beväpnad med ett närstridsvapen eller obeväpnad i form av slagsmål eller med stridskonster.

**Förflytta sig:** Rollpersonen väljer att förflytta sig mer än två meter under rundan. Denna handling kan enbart väljas först under turordningen samt maximalt en gång per runda som aktiv handling. Typ av förflyttning påverkar valet av andra handlingar.

**Sikta och skjuta:** Rollpersonen kan enbart sikta och skjuta med ett skjutvapen, avståndsvapen eller kastvapen. Effekten är att det blir lättare att träffa. När rollpersonen siktar och skjuter halveras dennes turordning temporärt och rollpersonen får en nivå enklare (–Ob1T6) på svårigheten för att träffa med vapnet. Skottet avlossas på halva rollpersonens turordning.

Rollpersonen kan inte utföra andra handlingar när han siktar, väljer han att utföra en responshandling förloras sikta och skjut effekten.

**Invänta mål:** Handlingen används av en rollperson som vet eller misstänker att det kan komma ett mål senare i rundan eller i nästföljande rundor som just nu inte syns. Om eller när målet väl uppenbarar sig har den som inväntar mål en möjlighet att utföra en av sina aktiva handlingar just innan målet utför sina aktiva handlingar.

**Avvakta:** En rollperson som väljer att inte genomföra några aktiva handlingar under rundan avvaktar. Rollpersonen får fortfarande utföra responshandlingar och det ökar inte svårigheten för eventuella senare responshandlingar.

**Ladda om:** Rollpersonen väljer att ladda om sitt skjutvapen och det tar vanligtvis en hel runda att utföra.

**Använda färdighet:** Rollpersonen väljer att använda en färdighet, exempelvis Första hjälpen. Detta tar oftast flera rundor. Färdighetsslaget för att se om färdigheten lyckas slås i den sista rundan som färdighetsutövandet täcker in.

## De olika responshandlingarna

Alla de responshandlingar som en rollperson kan utföra förklaras och sammanfattas kortfattat här:

**Skjuta tillbaka:** Att skjuta tillbaka innebär att rollpersonen väljer att skjuta moteld mot en angripare med ett skjutvapen. Denna responshandling kräver att rollpersonen har ett avståndsvapen framme och skjutklart. En rollperson som skjuter tillbaka får enbart skjuta slängskott eller automateld om det är möjligt.

**Söka skydd:** Efter att rollpersonen har uppfattat en angripare får rollpersonen söka skydd. Skyddet kan bestå av en sådan enkel handling som att slänga sig till marken till att kasta sig utför en avsats eller att rulla in bakom en container. Skyddet får inte finnas längre bort än maximalt två meter från rollperson. För att lyckas röra sig till skydd krävs ett lätt (Ob2T6) slag mot Stridsvana eller ett svårt (Ob4T6) slag mot RÖR för personer som saknar Stridsvana. Observera att en eventuell angripare hinner genomföra en aktiv handling innan rollpersonen som söker skydd hinner kasta sig i skydd. Situationen avgör vilken kroppsställning rollpersonen har efter det han sökt skydd, men oftast är rollpersonen liggande.

**Försvara sig:** Den här responshandlingen gäller enbart i närstrid. Rollpersonen försöker försvara sig mot angrepp på olika sätt. Denna responshandling är den enda som utförs samtidigt som anfallarens aktiva handling.

**Fly:** Att fly innebär att rollpersonen försöker förflytta sig från platsen så fort som möjligt. Fly får bara väljas om rollpersonen inte gjort några aktiva handlingar. Dessutom innebär responshandlingen fly att rollpersonen försakar alla sina aktiva handlingar under rundan.



# Skadesystem

## Definitioner:

Skadevärde	Varje vapens/attacks skadepotential. Mäts i ett antal ObT6:or.
Skadeverkan	Skadeverkan är det framslagna <i>resultatet</i> av ett vapens skadevärde.

## Flödesschema

Skadeapplicering går till på följande sätt:

1. Slå vapnets skadeverkan.
2. Reducera resultatet med eventuellt skydd.
3. Applicera (Skadeverkan x0.5) kryss Trauma och (Skadeverkan x0.5) kryss Smärta, eventuell rest (från ett udda resultat) sätts på ett kryss Smärta. Om attacken är av projektil- eller hugg- typ får offret ett kryss Småblödning.
4. Om anfallets skadeverkan är högre än målets chockvärde så får målet *en* Allvarlig skada. Denna slås fram på Allvarliga skadetabellen med 1T10 och resultatet appliceras direkt, *utöver* de skadeeffekter som redan är applicerade under 3, ovan.
5. Slå Döds- och Chockslag med svårigheterna från rätt sektioner (Trauma, Smärta, Allvarliga Blödningar).

## Skadeverkan

Framslagen skadeverkan appliceras till hälften som kryss Trauma och till hälften som kryss Smärta. Eventuella rester (vid alla udda resultat) appliceras ett ytterligare kryss Smärta.

*Exempel: Vid skadeverkan 17 appliceras 8 kryss Trauma och 9 kryss Smärta i respektive sektion.*

Varje attack med ett projektil- eller huggvapen ger *alltid* ett kryss Småblödning. Vapen som ger krosskada ger inget ytterligare kryss Småblödning.

## Koder i tabellen för Allvarliga skador

T	Trauma.
S	Smärta.
Tx3 / Sx3	Den framslagna skadeverkan trefaldigas och appliceras som kryss på angiven sektion (T eller S).
Tx2 / Sx2	Den framslagna skadeverkan dubblas och appliceras som kryss på angiven sektion (T eller S).
Tx1 / Sx1	Den framslagna skadeverkan appliceras omodifierad som kryss på angiven sektion (T eller S).
Tx0.5 / Sx0.5	Den framslagna skadeverkan halveras och appliceras som kryss på angiven sektion (T eller S).

Tx0.1 / Sx0.1	En tiondel av den framslagna skadeverkan appliceras som kryss på angiven sektion (T eller S).
SB	Offret får ett kryss Småblödning.
ABx1	Offret får ett kryss Allvarlig blödning.
ABx2	Offret får två kryss Allvarliga blödning.
ABx5	Offret får fem kryss Allvarliga blödning.
BRYT+1!	Offret skall slå ett svårighetsslag mot STY med ((Skadeverkan x0.1) + 1) antal ObT6, annars bryts ett ben i kroppsdelen.
BRYT+2!	Offret skall slå ett svårighetsslag mot STY med ((Skadeverkan x0.1) + 2) antal ObT6, annars bryts ett ben i kroppsdelen.
Öga!	Slå genast ett normalt slag (Ob3T6) mot Tur. Misslyckas slaget blir ett öga förstört, slumpa vilket. Offrets SYN halveras. Effekten av en ögonförlust är ett förlorat djupseende, vilket medför en svårighetsökning på +Ob1T6 vid alla handlingar som kräver precision i koordinationsarbete, som att fänga kastade saker eller att jonglera. Att använda närstrids- eller avståndsvapen är dock inga problem. Om båda ögonen skulle vara förstörda får offret genast SYN 0 och räknas som helt blind.
Öra!	Slå genast ett normalt slag (Ob3T6) mot Tur. Misslyckas slaget blir ett öra förstört, slumpa vilket. Offrets HÖR minskar med två (-2). Skadan medför också att PER minskar med ett (-1).
Kvävning!	Offret har fått en träff mot luftstrupen, vilket medför att offret inte kan andas normalt längre. Varje runda som förlöper får offret ett kryss Trauma och ett kryss Smärt. Offret behöver medicinsk assistans för att överleva.
Permanent!	Skadan är så allvarlig att offrets riskerar att få permanenta men av den. Om träffen tog i en arm skall genast (1T6/2)-1 slås två gånger. Det första kastet visar hur mycket offrets STY minskar medan det andra visar hur mycket offrets RÖR minskar. Om träffen tog i ett ben skall genast (1T6/2)-1 slås två gånger. Det första kastet visar hur mycket offrets FÖR minskar medan det andra visar hur mycket offrets RÖR minskar. Alla resultat på noll räknas som noll – offret förlorar med andra ord inget. Ett normalt (Ob3T6) lyckat slag mot Kirurgi återställer eventuella men, om detta görs inom 24h från skadetillfället.
Tänder!	Offrets tänder riskerar att slås ut. Offret förlorar 1T6-1 tänder.
Inre Skada!	Skadan ger upphov till en allvarlig inre skada som medför att offret får ett kryss Trauma samt tio kryss Smärt per timme, tills dess skadan är behandlad med ett normalt (Ob3T6) slag mot Kirurgi.

## Tabell för allvarliga skador

Träffområde	SKADETYP (1T10)			Allvarlig skada
	Projektil	Kross	Hugg	
ANSIKTE (Delområde)	1	1	1	Hjärna = Tx3
	2	2	2	Öga ➔ Sx1 / Blindrisk!
	3	3	3	Öra = Sx0.5 / SB / Öra!
	4	4	4	Mun = Sx0.5 / SB / Tänder!
	5	5	5	Näsa = Sx0.5 / SB
	6-7	6-8	6	Omtöckning = Sx1
	8	9	7-8	Blödning = SB
	9-10	10	9-10	Kött = Tx0.1 / Sx0.1
SKALLE (Delområde)	1-3	1-2	1-2	Hjärna = Tx3
	4-5	3-5	3-4	Skallben = Tx0.5 / Sx0.5
	6	6-8	5-6	Omtöckning = Sx1
	7	9	7-8	Blödning = SB
	8-10	10	9-10	Kött = Tx0.1 / Sx0.1
HALS (Delområde)	1	1-2	1-2	Strupe = Tx1 / AB / Kvävning!
	2-3	3	3-4	Pulsåder = ABx2
	4-5	4-5	5	Nackkotor = Tx0.5 / Bryt+1!
	6	6-7	6	Omtöckning = Sx1
	7-8	8-9	7-8	Blödning = SB
	9-10	10	9-10	Kött = Tx0.1 / Sx0.1
ARM (Träffområde)	1	1-2	1-2	Ben = Bryt+2!
	2	3	3	Artärblödning = ABx1
	3-4	4	4-5	Muskel/Senor = Permanent!
	5-6	5-8	6	Omtöckning = Sx1
	7-8	9	7-8	Blödning = SB
	9-10	10	9-10	Kött = Tx0.1 / Sx0.1
BRÖSTKORG (Träffområde)	1-2	1	1	Hjärta = Tx2 / ABx5
	3-4	2	2-3	Lunga = Tx1 / Sx1 / AB / Inre Skada!
	5	3	4	Pulsåder = ABx2
	6	4	5	Ryggrad = Tx0.5 / Bryt+1!
	-	5-6	6	Revben = Sx0.1 / Bryt+2!
	7	7-8	7	Omtöckning = Sx1
	8	9	8-9	Blödning = SB
	9-10	10	10	Kött = Tx0.1 / Sx0.1
MAGE (Delområde)	1-3	1-2	1-2	Inälvor = Tx1 / Sx1 / ABx1 / Inre Skada!
	4	3	3	Ryggrad = Tx0.5 / Bryt+1!
	5	-	4	Pulsåder = ABx2
	6	4	5	Artärblödning = ABx1
	7	5-8	6	Omtöckning = Sx1
	8	9	7-8	Blödning = SB
	9-10	10	9-10	Kött = Tx0.1 / Sx0.1
UNDERLIV (Delområde)	1-2	1-4	1-2	Könsorgan = Sx2 / SB
	3	5-7	3-4	Omtöckning = Sx1
	4-6	8	5-8	Blödning = SB
	7-10	9-10	9-10	Kött = Tx0.1 / Sx0.1
BEN (Träffområde)	1	1-2	1-2	Ben = Bryt+1!
	2	3	3	Artärblödning = ABx1
	3-4	4	4-5	Muskel/Senor = Permanent!
	5-6	5-8	6	Omtöckning = Sx1
	7-8	9	7-8	Blödning = SB
	9-10	10	9-10	Kött = Tx0.1 / Sx0.1

## Trauma

Med Trauma avses sådan skada som gör att kroppsfunctionerna nedsätts (eller upphör) att fungera samt sådan skada som gör att kroppsvävnad förstörs. Trauma ger i sig inte upphov till någon smärta eller blödning, även om dessa skadetyper som regel förekommer samtidigt.

Antalet skadekolumner som rollpersonen har visar hur många tomma rutor som skall finnas i varje rad i Traumasektionen på rollformuläret. De rutor som inte får användas skall permanent strykas över – eller på annat sätt markeras så att de inte kan användas.

Ju mer Trauma desto svårare blir det att klara av Dödsslag och Chockslag. Observera att Trauma däremot inte ger någon svårighetsökning för färdigheter och attribut. Då kryssen i Traumasektionen når en ny rad så får rollpersonen svårare att lyckas med Dödsslaget och Chockslaget. Vilken svårighetsökning som det rör sig om anges vid sidan av Traumasektionen.

## Smärta

Smärta omfattar den delen av skadan som består av ren smärta, det vill säga kroppens varningssignaler och fysiologisk chock. Smärtan är alltså ett mått på hur ont rollpersonen har, hur mycket rollpersonens handlingar försvåras och hur lätt det är att tappa medvetandet.

Antalet skadekolumner en rollpersonens har visar hur många tomma rutor som skall finnas i varje rad i Smärtsektionen på rollformuläret. De rutor som inte får användas skall permanent strykas över, eller på annat sätt markeras så att de inte kan användas.

Ju mer Smärta desto svårare blir det att klara av Chockslag. Dessutom blir det svårare att lyckas med slag för färdigheter och attribut. Observera att Dödsslaget inte påverkas av rollpersonens Smärta. Det är inte ens nödvändigt att slå Dödsslag om rollpersonen endast får Smärta. Då kryssen i Smärtsektionen når en ny rad så får rollpersonen svårare att lyckas med Chockslaget och färdigheter. Vilken svårighetsökning som det rör sig om anges vid sidan av Smärtsektionen.

## Blödning

Blödningsreglerna är ännu i ett Betastadium. Räkna en småblödning (SB) som ett kryss på blödningstakten. Räkna en allvarlig blödning (AB) som lika många kryss som attacken gjorde Trauma.

## Blödningstakt

En rollpersons Blödningstakt är ett mått på hur mycket blod som rollpersonen förlorar varje tidsenhet.

Blödningstakten antecknas i en ruta ovanför Blödningssektionen. Det finns inga rutor att kryssa för – man skriver bara upp den siffran som motsvarar den aktuella Blödningstakten.

Om Blödningstakten är under tio ( $<10$ ) så avser varje poäng Blödningstakt ett kryss Blodförlust varje minut.

Om Blödningstakten är tio eller högre ( $\geq 10$ ) så avser var tionde poäng Blödningstakt ett kryss Blodförlust per runda. Detta innebär att för varje runda som går så får rollpersonen ett antal kryss i Blödningssektionen motsvarande en tiondel av Blödningstakten.

Blödningstakten ger inte i sig upphov till någon sorts svårighetsökning, även om den resulterande Blodförlusten gör det på till exempel Chockslag eller Dödsslag.

Blödningstakten minskar relativt snabbt på naturlig väg och kan dessutom minskas med sårvård och förband. Normalt minskar Blödningstakten med ett poäng var tionde minut. Om rollpersonen vilar och får vård så försvinner ett poäng var femte minut. Om rollpersonen är i full aktivitet så försvinner bara ett poäng var tjugonde minut.

## Blodförlust

Blodförlust är den totala mängd blod en rollperson har förlorat. Det enda sätt som man kan få Blodförlust på, är genom att Blödningstakten är högre än noll. Se reglerna för Blödningstakt för information om hur mycket Blodförlust ökar i olika situationer.

Antalet skadekolumner som rollpersonen har visar hur många tomma rutor som skall finnas i varje rad i Blödningssektionen på rollformuläret. De rutor som inte får användas skall permanent strykas över – eller på annat sätt markeras så att de inte kan användas. Varje rad motsvarar ungefär 5% av den totala blodmängden i rollpersonens kropp. En normal människa har mellan 4–6 liter blod i kroppen, vilket alltså medför att en rad motsvarar ungefär en kvarts liter blod.

Ju mer Blodförlust en rollperson har utsatts för desto svårare blir Dödsslag och Chockslag. Observera att Blodförlust inte ger någon svårighetsökning för färdigheter och attribut. Varje gång en rollpersons Blodförlust höjs så måste man slå ett Chockslag i slutet av rundan. Då kryssen i Blödningssektionen når en ny rad så får rollpersonen svårare att lyckas med Dödsslaget och Chockslaget. Vilken specifik svårighetsökning det rör sig om anges vid sidan av Blödningssektionen.

Förlorat blod tar relativt kort tid att återbilda. Normalt återbildas ett kryss per timme (alltså lika snabbt som man återfår Smärta). Om rollpersonen vilar och får vård så återbildas två kryss per timme istället. Om rollpersonen är i full aktivitet så minskar takten för blodåterbildningen till ett kryss varannan timme.