

Specialregler - 2008

UTMATTNING/SVÄLT:

Redan när äventyret börjar är rollpersonerna utsatta för svält. För varje halvt dygn som rollpersonerna upplever under svält, rulla en 1t6 för att se hur mycket skada pga svält som de upplever.

YRKESPOÄNG:

Istället för Höstdimmas Öde använder vi här ”yrkespoäng”, detta innebär att man får satsa ett poäng ur sin ”pott” med yrkespoäng när man står inför en utmaning som är knuten till ett område som rollpersonen har erfarenhet av. Detta innebär i princip ett gratis lyckat slag, eller att man kan lyckas med något som annars är snudd på omöjligt. Det ska dock vara inom rimlighetens och realismens gränser. Det ska inte jämföras med Höstdimmas ”ödespoäng” vilka är mycket mäktigare.

SISUN/beväpnade pansarterrängbilen på militärbasen:

Sisuns skytt uppe i dess ”kanontorn” gör 10 poäng + 2t20 i skada vid träff.

Vid en bra träff med ett svårt skott (-5 på att lyckas på slaget) kan Sisun förstöras av granatgevär eller med en enda träff av fältkanonen, om nu rollpersonerna skulle komma över den. Det finns förstås andra sätt att förstöra den på, som man som SL inte kan förutse men Robert och Hassan vet båda att en molotov cocktail inte skulle räcka för att skada den eller dess förare (dock dess skytt).

Tanken/stridsfordon 90:

Tankens kanontorn är vridbart, även om larvfötterna är odugliga. Träff från kulsprutan gör samma skada som Sisuns kulspruta och en eventuell träff från kanonen är lika med döden, däremot är det svårare för dem att träffa människor med kanonen och det tar ett tag att ladda om.