



Via Prudensiae

FACTA EST ALIA



Et rollespils-system
Ask Agger & Gimle Larsen

VP

-Via Prudensiae

Af

Ask Agger & Gimle Larsen

Udgivet med hjælp fra foreningen Fasta.



FORLAGET MODTRYK

ReprintSats™ Inc.

Forlaget Modtryk
Anholtsgade 4-6. DK-800 Aarhus C
Tlf. 86 12 79 12

© 1994 Ask Agger & Svend Ask Larsen

ISBN 87 7394 329 0

1. oplag 1994

Udgivet med hjælp fra foreningen Fasta.

Skrevet af
Ask Agger & Svend Ask "Gimle" Larsen

Kritik og hjælp
Nikolaj Lemche & Mikkel Ploug.

Korrektur
Gitte Frandsen

Forside
Jesper Ejsing

Logo-design
Niclas Andersen

Illustrationer
Niclas Andersen, Jesper Ejsing, Jan Kjær, Jesper Thestrup,
Casper Vang Hansen, Juni Bro-Jørgensen & Peter Villumsen

Lay Out lavet på
Super Nintendo IV & Mainframe 2415

Speciel tak til
Foreningen Fasta, Niels Høgh Jacobsen, Dan Thagaard Hansen & Troels Chr. Jakobsen

Prøvespillere & andet godtfolk
Tune Sabroe, Brødrerne Kristensen, Lars Sørensen, Søren Mors,
Jens Kolja Josefsen, Mads Flarup Christensen, Myrck, Sune Hundebøl, Didrik Nordby,
Peter Petersen, Jens Thorup, Claus Høfner Böhn, Per Fischer, Rasmus Knudsen og mange andre...

Forord

Med VP har vi givet vores bud på et universelt rollespils-system, som med få modifikationer kan bruges til alle genrer indenfor rollespil.

Nu kan det måske synes unødvendigt at lave endnu et rollespils-system, når man tænker på alle de udmærkede systemer, som er på markedet. Det må da være muligt at finde et tilfredsstillende system blandt det omfattende udvalg.

Der eksisterer allerede mange gode og brugbare systemer på markedet idag, men som enhver gamemaster kender det, så vil der altid være småting ved et system, som får en til at lave egne ændringer og ekstra regler. Efterhånden som man benytter et system, vil man ændre mere og mere på de oprindelige regler, og til sidst står man tilbage med noget nær sit eget private system.

Efter flere år som gamemasters blev det efterhånden for utilfredsstillende at skulle være underlagt et uperfekt system, så vi valgte at tage en gammel barnedrøm op fra vores skoletid og prøve at lave vores eget system helt fra bunden.

VP er et "perfekt" system, i vores hoveder, men vi forventer selvfølgelig ikke, at andre skal have den samme opfatelse. Rollespil er en meget subjektiv genre, og alle spillere og masters har deres specielle stil og smag: nogle lægger vægt på realisme, andre på humor, action osv.

I VP har vi valgt at lægge vægt på underholdning i et samspil mellem realisme og playability.

Vi har måske et lidt "useriøst" forhold til rollespil med en forkærlighed for ironi, plat jysk humor og dramatik, men der er igennem alle regler blevet lagt vægt på realisme, dog uden at vi nødvendigvis konstant har brugt lange og indviklede fysiske formler.

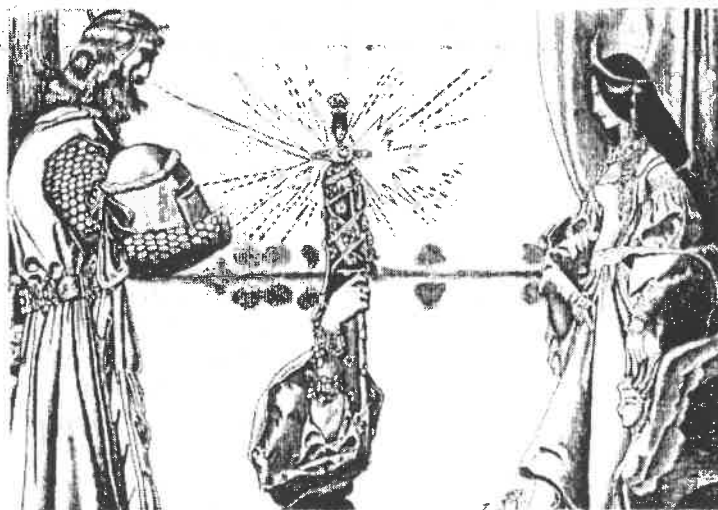
For os er rollespil et middel til underholdning, socialt samvær og hygge. I denne ånd har vi prioriteret gamemasteren eller spilleren, som vi kalder ham, meget højt i forhold til reglerne. Spillelederen bør styre rollespillet fuldt ud, og han bør kun benytte reglerne som vejledning og retningslinier. Vi ser derfor heller ikke så gerne, at spillerne læser meget i selve grundreglerne; det er selvfølgelig O.K. hvis de læser omkring udstyr, samtid osv.

Hvad angår den tidsmæssige placering, så har vi lagt hovedvægten i disse grundregler på dette århundrede. Med udgangspunkt i den virkelige nutidige verden er det meget nemt at udvide systemet til andre epoker og genrer.

Af eksisterende kampagne-verdener findes der idag to: Anno 2415, der er low-tech science-fiction i en cyberpunk verden med stærke rødder i nutiden og Hanrok, der er en low-magic fantasy-verden, meget inspireret af Tolkien og virkelighedens sorte middelalder.

Vi håber, at I får lige så meget ud af at spille VP, som vi har haft ved at lave det, og hvis reglerne ikke passer til jer, så lav dem om!

Det er tanken, og fantasien, der tæller.



Indholdsfortegnelse

Forord.	1.		
Indholdsfortegnelse.	2-4.		
Hvad er rollespil?	5-6.		
Hvordan spiller man rollespil?	5-6.		
Indledning.	6-8.		
Generelle regler og begreber.	6-8.		
At lave en karakter.	8-22.		
Individuelt eller gruppe?	8-9.		
Skrift 1. Personlighed.	9.		
Skrift 2. Baggrunden.	9-10.		
Skrift 3. Egenskaber.	10.		
Skrift 4. Uddannelses point.	10.		
Skrift 5. Fordele og ulemper.	10-17.		
Skrift 6. Købe egenskaber op.	17.		
Skrift 7. Valg af færdigheder.	18-19.		
Skrift 8. Kontakter.	19-20.		
Skrift 9. Beskrivelse.	20.		
Skrift 10. Udstyr og egendom.	20.		
Skrift 11. Praktiske ting.	20-22.		
Egenskaber.	22-24.		
Egenskabers anvendelse.	22.		
Egenskabs tjeks.	22-23.		
Beskrivelse af egenskaber.	23-24.		
Færdigheder.	25-37.		
Sværhedsgrad.	25.		
Normal.	25.		
Grundtid.	25.		
Super succes.	25-26.		
Kombinerede færdighedstjek.	26.		
Modsvarende tjeks.	26.		
Beskrivelse af færdigheder:	26-37.		
- Generelle færdigheder	26-28.		
- Lette færdigheder	28-31.		
- Normale færdigheder	31-35.		
- Vanskelige færdigheder	35-37.		
- Speciel færdighed	37.		
Indledning til kampregler.	38-39.		
Generelle overvejelser:			
- Mht. skade	38.		
- Omkring rustninger	38-39.		
- Omkring eksplosioner	39.		
Generelle kampregler.	40-42.		
At ramme (AR).	40.		
Skadelokalitet.	40.		
Grundskade.	40.		
Critical.	40-41.		
Angrebs styrke (AS).	41.		
		Skade beskyttelse (SB).	41-42.
		Panser styrke (PS).	42.
		Form.	42.
		Sigtede angreb.	42.
		Minimums styrke (Ms).	42.
		Initiativ.	43-47.
		Segment.	43.
		InI.	43.
		Forsinket initiativ.	43-44.
		Reaktions Tid (RT).	44.
		Sår og skades effekt.	44.
		Chok.	44.
		Bevægelse.	44.
		Eksempel med Jeff.	44-46.
		Kort.	46.
		Hurtig initiativ.	46-47.
		Nærkamp.	47-50.
		Offensiv AR (OffAR).	47.
		Defensiv AR (DefAR).	47.
		AR modifikation (ARm).	47.
		Hvem rammer?	48.
		Er forsvar det bedste angreb?	48.
		To våben.	49.
		Angreb på hjælpeløse.	49.
		Primær/sekundær hånd	49.
		Skjold.	49.
		Beskadigelse af skjolde.	49.
		Rustninger.	49-50.
		Stormangreb.	50.
		Spyd og andre lange våben.	50.
		Ubevæbnet kamp.	50-53.
		Specielle angreb.	51.
		Stilarter.	52-53.
		Eksemplet med Chao Chinchong.	53.
		Ubevæbnet kamp imod en bevæbnet modstander.	53.
		Kamp med skydevåben.	53-66.
		Afstand.	53-54.
		Form:	54-56.
		- Salve modifikation (Sm).	54.
		- Enkeltskud (E).	54.
		- Semi-automatisk (SA).	54.
		- Burst control (BC).	55.
		- Fuld-automatisk (A).	55-56.
		- Double action (D).	56.
		Om våbentabeller.	56.
		Sigte.	56.
		Dækning.	57.
		Skjolde.	58.
		Slørede mål.	58.
		Skydning med våben i en hånd.	59.

Indholdsfortegnelse

<p>Skydning med den sekundære hånd. 59.</p> <p>Tunge projektilvåben. 59.</p> <p>Flammekastere. 59-60.</p> <p>Kaste våben. 60.</p> <p>Riffelgranater. 60.</p> <p>Indirekte skydning. 60.</p> <p>Missafstande. 60-61.</p> <p>Blindskydning og bestrygning. 61.</p> <p>Laser painter. 62.</p> <p>Styrede våben. 62.</p> <p>Selvsøgende våben. 62-63.</p> <p>Ammunitionstyper. 63-65.</p> <p>Fummel og funktionsfejl. 65-66.</p> <p>Ekspllosioner. 66-67.</p> <p> Eksplodingskraft (EK). 66.</p> <p> Grundskade. 66.</p> <p> AS ved eksplosion. 66.</p> <p> Critical. 66.</p> <p> Dækning. 66.</p> <p> Fragmenter. 67.</p> <p>Sår og skader. 67-69.</p> <p> Død. 67.</p> <p> Skudsår. 67-68.</p> <p> Varige mæn. 68.</p> <p> Infektion og koldbrand. 69.</p> <p> Overfladisk skade. 69.</p> <p> Normal helbredelse. 69.</p> <p>Rollespil i kamp. 70-71.</p> <p> Indstillingen. 70.</p> <p> Scenen. 70.</p> <p> Den enkelte karakter. 70-71.</p> <p> Det sociale. 71.</p> <p> Alle bør være med. 71.</p> <p>Tips under kamp. 71-73.</p> <p> Kamp i praksis. 71.</p> <p> Hvorfor regler? 72.</p> <p> Brug af regler. 72.</p> <p> Sår og skader. 72.</p> <p> Hurtighed. 72-73.</p> <p> Gode beskrivelser. 73.</p> <p> Brug af initiativ. 73.</p> <p> Paranoia. 73.</p> <p>Kampregler for fartøjer. 73-76.</p> <p> At ramme (AR) for fartøjer. 73.</p> <p> Skade lokalitet for fartøjer. 73-74.</p> <p> Sigtede angreb. 74.</p> <p> Criticals. 74.</p> <p> Panser styrke (PS). 74-75.</p> <p> Brændstof tank. 75.</p>	<p> Manøvre modifikation (MaM). 75.</p> <p> Terræn effektivitet. 75-76.</p> <p>Udstyr og ting. 76-78</p> <p> Vægt. 76.</p> <p> Pris. 76.</p> <p> Sjældenhed. 76.</p> <p> Tid. 76.</p> <p> Beskrivelser af udstyr. 76-78.</p> <p>Fartøjer. 78-81</p> <p> Civile køretøjer. 78.</p> <p> Militære køretøjer. 78-80.</p> <p> Fly og helikoptere. 80-81.</p> <p>Væsener og dyr. 82-84.</p> <p> Fortolkning af egenskaber. 82.</p> <p> Andre særlige regler. 82.</p> <p> Væseners skadelokalitet. 82.</p> <p> Criticals for dyr. 83.</p> <p> Beskrivelser af væsner. 83-84.</p> <p>Arketyper. 85-87.</p> <p> Indledning om arketyper. 85.</p> <p> Beskrivelser af arketyper. 85-87.</p> <p>At lave et scenarie. 88-90.</p> <p> Skridt 1. Idéen. 88.</p> <p> Skridt 2. Spilbarheden. 88.</p> <p> Skridt 3. System i handlingen. 88-89.</p> <p> Skridt 4. Baggrund og finpudsning. 89.</p> <p> Normalt eller Con scenarie? 89.</p> <p> Gode tips og idéer. 89-90.</p> <p>Bi-personer. 90-92.</p> <p> Indlevelse og personlighed. 90-91.</p> <p> Hoben. 91.</p> <p> Mellemgruppen. 91.</p> <p> Super bi-personer. 91-92.</p> <p>Kampagner. 92-93.</p> <p> Kampagne verdener. 92-93.</p> <p> Valg af kampagne-verdener. 93.</p> <p>Eksempler på kampagne-verdener: 93-99.</p> <p>Hanrok. 93-95.</p> <p> Forhistorien. 93-94.</p> <p> Geografien. 94.</p> <p> Dyre og planteliv. 94.</p> <p> Intelligente racer. 94-95.</p> <p> Teknologien. 95.</p> <p> Situationen i dag. 95.</p> <p> Magi og troldom. 95.</p>
---	--

Indholdsfortegnelse

Anno 2415.	95-99.
Verdenshistorie.	95.
Teknologi.	95-96.
Våben.	96.
Transport.	97.
Nationer.	97-98.
Corporations.	99.
Hverdagslivet.	99.
Magi.	100-104.
Baggrund.	100.
Tryllere som karakterere.	100.
Magi point (MP).	100.
Forskellige typer magi.	100-101.
At benytte en formular.	101.
Initiativ med magi.	102.
Beskrivelser af formularer.	102-104.
Cyberware.	104-108.
Indledning.	104.
Risikoen.	104.
Persona.	104-105.
Regler om cyberware.	105-107.
Eksempler på cyberware.	107-108.
Criticals.	109-111.
Fartøjs criticals.	112-114.
Diverse tabeller:	115-122.
Rustninger og skjolde.	115.
Nærkampsvåben (NV).	116.
Skydevåben.	117-119.
Færdigheder.	120.
Modifikationer under kamp.	121.
Tabelsamling.	122.
Register over tabeller.	123.
Register over forkortelser.	124-125.
Karakterark.	126.



Hvad er rollespil?

Hvad er rollespil?

Godt spørgsmål, men svært at svare på umiddelbart.

Vi kender allesammen situationen fra biografen, eller fra en spændingsroman: Hovedpersonen er ved at gøre et eller andet som for læseren/sceneren er åbenlyst himmelråbende galt, så man har lyst til at smide bogen væk, råbe eller kaste sin matadormix efter lærredet. Problemet er bare at ligemeget hjælper det; personen følger plottet og man kan intet gøre.

I rollespil kan man selv styre sin person (sin karakter). Hvis man ikke synes, at ens karakter skal følge blodsporet, der fører ind i den gamle hytte i skoven, så følger ens karakter ikke sporet, og hvis man synes at ens karakter skal prøve at skaffe sig et haglgevær før han undersøger blodsporet i skoven, så prøver karakteren at skaffe et haglgevær.

I rollespil er man med til at styre handlingen i en fortælling (kaldet et scenarie) gennem ens karakter. I rollespil spiller man oftest i en gruppe, hvor hver spiller styrer hver sin hovedperson (karakter), og hvor en person (Spilleleder) virker som fortæller og dommer. Spillelederen fortæller hvad karaktererne ser, styrer bipersoner og kender til det overordnede plot i fortællingen. Han bedømmer også resultatet af karakterenes handlinger ved hjælp af sin fornuft, sit kendskab til fortællingens plot og elegante regler (som dem du nu sidder med).



SpilleMesterens rolle er meget anderledes en spillernes: spillerne prøver at skabe en spændende historie gennem deres karakterer og den grundhandling og stemning som spillelederen serverer for spillerne. Spillelederen skal til gengæld have foreberedt et plot (et scenarie) til hver spilleaften. Dette kan være hårdt arbejde, men kan også være det mest belønnende når ens spillere er færdige af grin over et underholdende plot eller sidder med nerverne udenpå i et spændings/aktion-scenarie.

Det er også udfordrende (og vigtigt) for spillelederen, at lave et plot, som er fleksibelt overfor spillerenes underlige påfund (spillere kan finde på de mærkeligste ting!).

Kort sagt: Rollespil drejer sig grundlæggende, om at fortælle en historie sammen og om at have det sjovt. I rollespil er der ingen vindere eller tabere - kun deltagere.

Hvordan spiller man rollespil?

Ja, det er også et godt spørgsmål ovenpå forklaringerne om historierne hvor man selv er helten osv fra før.

Man sidder typisk en Spilleleder og 2 til 6 spillere omkring et bord (godt udstyret med chips og cola). Hver spiller har lavet en karakter (eller SM'en har lavet nogle til dem) og spillelederen har nogle regler (som dem du sidder med) og et scenarie.

Spillelederen fortæller ud fra sine oplysninger i scenariet og hans fantasi, hvad spillerens karakterer kan se og høre, der hvor de er (altså i spillet!), og spillerne fortæller så Spillelederen (oftest efter at have diskuteret mulighederne inbyrdes) hvad deres karakter vil gøre.

Et eksempel:

Karakterene er Koloni-marinesoldater i en fjern fremtid og er på vej fra deres eget rumskib til et andet, *Explorer Epsilon*, som driver forladt rundt i rummet.

Rasmus: *Ralf Riker (hans karakter, en ærkeamerikansk pilot) vil gerne gå hen til luftslusen og kigge på åbningspanelet.*

Spilleleder: *Du kan se at panelet i jeres eget skib melder, at der ikke er elektricitet i slusen på Epsilon.*

Rasmus: *Nå! Kan man åbne vores egen sluse ind til Epsilons, således at vi kan komme til at arbejde på at få den op?*

Spilleleder: *Egentligt ikke, da der er sikkerhedssystemer, der forhindrer det.*

Søren: *Nå men Alan Kudasashi (hans japanske karakter) vil godt prøve at omprogrammere sikkerhedslåsen i vores sluse.*

Spilleleder: *Har Alan noget i færdighederne Datalogi eller Hacking og har han en minicomputer, der kan snakke med låsen?*

Søren (som Alan - smilene sit bedste japaners-

Indledning

mil): "Hai! Hvis den ærede Ralf vil flytte sit velsignede korpus vil, jeg nu omprogrammere denne simple lås!" Henvendt Til Spilledern: Alan kobler sin Sony MiniComp til låsen med et jackstik og begynder at omprogrammere låsen!

Spilleleder: OK! Rul et Let Færdighedstjek i Hacking.

Søren: Let, det er med plus fem på færdigheden ikke?

Spilleleder: Jo, rul nu.

Søren: En 12'er jeg klarede med 5, er det godt nok?

Spilleleder: Jep, Slusen går op! Og i kan se den hærgede rå skibside og sluse på Epsilon, for enden af jeres egen slusegang. En lille grøn diode ved siden af slusen viser at der er luft i skibet.

Søren (som Alan igen): "Banzai! Denne simple amerikanske teknologi er jo lattervækkende primitiv!" Alan pakker sin computer væk.

Rasmus (som Ralf): "Hmmpf! Vi kan i det mindste lave biler, hvor man ikke rammer hovedet mod loftet!" Nå, men Ralf finder sin M-256 riffel frem og holder øje med slusen. "der kan nemt være liv derinde, åbn slusen, mens jeg dækker dig!"

Søren (som Alan) " Jeg troede at amerikanere havde mod, men I er som nudler, hårde i starten, men I bliver hurtigt bløde når vandet bliver varmt!" Ok, Alan Begynder at rigge op så Epsilons sluse kan få noget af strømmen fra vores skib.

I dette eksempel spiller Søren og Rasmus sammen om at få deres opgave fuldført og i rollespil er sammenspil mellem spillerne og mellem spillere og spilleleder vigtigt. De spiller også deres karakterer som roller (smådriller hinanden osv.) ellers kunne situationen nemt blive kedelig (at åbne en sluseport er ikke det mest spændene Søren og Rasmus har været ude for).

I rollespil er det vigtigt at huske at det ikke drejer sig om at vinde. Det drejer sig heller ikke om at ens karakter er "bedre" end andres, men at man har haft et godt sammenspil og samarbejde med de andre spillere, i en ånd, der passer til den karakter (rolle) man spiller (ligesom Alan, i eksemplet, hele tiden refererer til japansk overlegenhed).

Det er også vigtigt at spillerne og Spil-

lederen minder sig selv om at de ikke spiller mod hinanden (en meget urimelig spilleder kan jo altid slå alle spillerne ihjel, hvis han har lyst, for han styrer jo hele verden uden om spillerne).



Indledning.

VP er et universal rollespil, der er baseret på basic roleplaying ideen. Grundreglerne kan bruges til rollespil i alle epoker og indenfor alle genrer. Som udgangspunkt har vi valgt dette århundredes tekniske niveau mht. færdigheder, udstyr og våben.

Vi har prøvet at finde en rimelig balance mellem realisme (der er et meget udflydende begreb indenfor denne genre) og enkelthed, og har lagt meget vægt på filmiske, humoristiske og underholdende effekter. Alle reglerne er ment som en hjælp og vejledning til spillelederen og skal ikke konsekvent følges til punkt og prikke.

Generelle regler og begreber.

Egenskaber.

Egenskaber er talværdier, der beskriver en karakters fysiske og mentale tilstand. I de fleste engelsksprogede rollespil bruges betegnelsen *abilities* eller *stats*.

Der findes 11 egenskaber, der hver har en forkortelse på to eller tre bogstaver. De 11 egenskaber er: styrke (STR), smidighed (SMI), hurtighed (HUR), størrelse (STØ), udholdenhed (UDH), observation (OB), intelligens (INT), psyke (PSI), uddannelse (UDA), held (HEL) og udseende (UDS).

Almindelige mennesker har mellem 5 og 15 i værdi indenfor de forskellige egenskaber med et gennemsnit på 10.

Indledning

En karakter klarer et egenskabstjek ved at slå lig med eller under sin værdi i den pågældende egenskab med en 20-sidet terning (skrives normalt 1d20).

Færdigheder

Færdigheder er en betegnelse for alle de færdigheder som en karakter kan og har lært, som f.eks. at tale tysk eller køre bil. I andre rollespil bruges betegnelsen *skills*. Der findes ikke noget fast antal færdigheder, men de mest udbredte er beskrevet senere i denne bog (Tabel E. Færdigheder og færdighedsbeskrivelser s. 25).

En karakter har en fast talværdi i alle sine færdigheder. Værdien varierer normalt mellem 1 og 20, og et færdigheds-tjek klares ved at slå lig med eller under værdien med en tyve-sidet terning, dvs. desto højere en værdi, desto sejere er man.

En karakters værdi i en færdighed beregnes som summen af to andre værdier, nemlig grundværdien, der beregnes ud fra nogle relevante egenskaber, og købeværdien, der købes vha. uddannelsespoint (UP) (mere om disse point senere).

Succes

Dette begreb bruges til at beskrive hvor godt et slag med en terning er lykket. Et tjeks succes findes ved at trække slaget fra den værdi, som karakteren har i den pågældende færdighed, egenskab el.lig. Jo højere succesen er, jo bedre er tjekket lykkedes. Graden af et mislykket tjek betegnes med en negativ succes.

Eksempel: En karakter har 8 i egenskaben styrke og skal slå et tjek. Han slår 4 med 1d20 og klarer derved tjekket med en (8-4=-4) 4-succes.

En karakter har 15 i færdighed Køre og skal slå et tjek. Han slår 19 med 1d20, så tjekket mislykkes med en (15-19=-4) 4-succes.

Helbredspoint

En karakters modstandskraft overfor smerte og fysisk overlast betegnes med et antal point kaldet helbredspoint. Helbredspoint forkortes til HP eller hp og denne betegnelse bruges normalt også ved udtale. HP kan sammenlignes med andre rollespils *hit points*.

Hvis en karakter bliver ramt af et fysisk angreb, tager han en skade målt i hp. Denne skade trækkes fra karakterens faste antal HP.

En karakter falder om, når vedkommendes tilbageværende HP kommer ned under nul.

Karakterer med under nul i HP har en chance for at dø. Når en karakter mister HP, er dette kun midlertidigt; efterhånden som sårene heler og kroppen hviler ud, får karakteren gradvist sine HP tilbage op til sit gamle maksimum.

Heldpoint

Alle karakterer har et antal heldpoint også kaldet HeP. En karakter har lige så mange HeP, som han har i egenskaben HFL (Held).

En karakter kan bruge sine HeP til at forbedre sine chancer for at klare et egenskabs- eller evnetjek. En spiller skal sige, hvis han vil bruge HeP, og hvor mange han vil bruge, før han slår et tjek.

For hvert HeP han bruger får han en ekstra succes. Det er ligeledes muligt at bruge HeP til at formindske chancen for at tjek, der er rettet imod dig, lykkes.

For hvert point, der bruges her, lægges en til modstanderens succes. HeP kan f.eks. også bruges på skadelokalitet-, critical- og varige mén-tabellerne, hvor der også rulles med 1d20.

Ved salver virker HeP ikke imod alle skuddene på samme tid, men må fordeles mellem angrebene.

Det er kun muligt at bruge HeP til at forværre andre karakteres tjek, hvis disse tjek har direkte og umiddelbar effekt på din karakter.

Det er ikke muligt at bruge mere en halvdelen af en karakters fulde antal HeP til at modificere et terningslag, dvs. hvis du har 10 HeP, må du aldrig bruge mere end 5 HeP på en gang.

HeP kan også bruges til at købe ekstra succeser, efter at et tjek er slået. I disse tilfælde koster hver ekstra succes 3 HeP stykket. Heldpoints er indført for at gøre filmiske stunts mulige. Uden HeP ville selv den bedste Rambo eller James Bond blive plaffet i smadder, så snart han prøvede at være sej eller underholdende.

Spillederen giver karakterene deres brugte HeP tilbage, når han skønner, at de har præsteret en rimelig filmisk, underholdende eller rollespilmæssig præstation. På denne måde fungerer HeP som en slags gulerod og belønning, der tilskynder til et godt rollespil. En god rollespilmæssig præstation giver 1d4

At lave en karakter

eller 1d6 HeP.

Under alle omstændigheder bør karakterer få et HeP tilbage hvert døgn.

Spilleleder. Spillelederen er den person, der styrer hele spillet. I andre rollespil bruges betegnelser som game master, dungeon master og referee. Spilleleder forkortes oftest SL (Slesk & Led). SL'en er Gud i VP, kort og godt!

Bi-person.

En bi-person er hvad man i andre rollespil kalder en NPC (Non-player-character). En bi-person er en karakter, der styres af spillelederen.

Terninger.

I VP bruges, som i alle rollespil, terninger til bestemmelse af forskellige sandsynligheders udfald. Følgende terningsstørrelser anvendes: 4-sidet, 6-sidet, 8-sidet, 10-sidet, 12-sidet og 20-sidet. Mest brugt i VP er 20 og 6 sidede terninger.

For nemheds skyld beskrives hvilken type terning, der skal benyttes, ved hjælp af et lille d (der står for det engelske ord *dice*, der betyder terning). Antallet af terningens sider skrives efter d'et. Antallet af gange terningen skal ruller skrives lige før d'et, den samlede sum af terningslagene beregnes til sidst som det endelige resultat. Dette betyder at en seks-sidet terning skrives som 1d6, og at tre tolv-sidede terninger skrives som 3d12.

Et terningslag hvor man skal rulle under en færdighed eller egenskab betegnes som et tjeK og bruges ofte.

Skadelokalitet.

Skadelokalitet er et begreb der bruges i kamp-situationer, og beskriver hvor på karakterens krop et angreb har ramt. Dette fungerer ved at der ruller en 1d20 på en tabel (Tabel 7. Skadelokalitet, s. 40) der herefter refererer til, hvor personen er blevet af angrebet, så som hoved, arm osv.

Der ruller herefter en critical for den ramte lokalitet (se nedenfor).

Criticals.

Dette ord er lånt fra engelsk og betyder noget i ligheden af kritiskhed (JA! Det lyder åndet på dansk.).

En critical er en tabel, der bruges under kamp til at angiver hvor kritisk skade en karakter modtager på den ramte lokalitet (se ovenfor). Der findes en critical for hver enkel

overordnet angrebsform f.eks. stumpe håndvåben, skarpe håndvåben, projektil skydevåben, eksplosioner etc. Der er også forskellige criticals alt efter hvor personen bliver ramt.

Hver gang en karakter bliver ramt af et angreb, skal der ruller en critical. En critical ruller altid med 1d20. Til rullet lægges det antal helbreds point, som staklen har taget i grundskade af det pågældende angreb. På tabellen kan aflæses hvor kritisk skaden på den pågældende lokalitet er, om skaden har eventuelle sideeffekter (f.eks. blødninger, ødelagte lemmer osv.) og hvor meget skade, der skal lægges til angrebsvåbnets grundskade.

Alle criticals er kun vejledende! Den enkelte spilleleder kan selv vælge, om han vil bruge den slæde critical, eller om han vil vælge en anden, eller selv finde på en helt ny.



At lave en karakter.

Det første man gør, for at komme igang med spillet, er, at lave en karakter. Da karaktererne er grundstenen i rollespil, og da man ofte skal beskæftige sig med dem længe, er det vigtigt at tage sig god tid og tænke sig om.

I dette afsnit vil vi komme med vores forslag til fremgangsmåden og rækkefølgen under udviklingen af en karakter.

Individuelt eller gruppe?

I de fleste rollespil er udviklingen af en karakter en individuel process, hvor man sidder alene og snørkler sin egen karakter sammen. For at skabe en bedre grobund for rollespil karaktererne imellem, forslår vi, at alle spillerne i den indledende fase laver deres karakterer sammen i en kollektiv process. Idéen er, at man

At lave en karakter

i samarbejde med spillelederen og hans tanker med kampanien eller scenariet, fra starten aftaler og danner nogle indbyrdes relationer mellem karaktererne.

Spillelederen bør starte med kort at fortælle om kampaniens setting (middelalder, science-fiction, cyberpunk etc.) og genren (horror, pulp, komedie, action etc.).

Derefter bør spillerne diskutere sig frem til hvilke karakterer som de mener bør indgå i gruppen af karakterer (et såkaldt party = selskab). Spillerne bør også aftale hvad der holder karaktererne sammen og hvilke relationer de hver især har til hinanden.

Til sidst kan spillerne så aftale hvem der skal spille hvilke karakterer.

Eksempel: I en horror-kampanie der udspiller sig i London i starten af det 20. århundrede skal seks spillere finde frem til seks farverige karakterer. Efter en del diskussion bestemmer de sig for følgende typer: En gammel rig, eventyrlysten og videnskabsinteresseret godsejer, en ældre lidt distraet læge, en ung klog studerende, en ung, modig og stolt underofficer, en yndig og dømt kvindelig journalist samt en ligeledes yndig, men letlevende skuespillerinde

Spillerne aftaler nu hvilke overordnede relationer der binder karaktererne sammen. De kom frem til følgende: Godsejeren og lægen er gamle kammerater fra deres kostskole tid. Den unge studerende er lægens yndlings nevø og har boet hos sin onkel siden sin mors død. Underofficeren er søn af godsejeren og har været venner med studenten siden sin barndom. Den kvindelige journalist er ansat af godsejeren til at hjælpe med at skrive hans erindringer, hun er meget ombejlet både af studenten og underofficeren. Skuespillerinden er forlovet med underofficeren og veninde med journalisten.

Når alt dette er overstået kan den enkelte spiller begynde at arbejde med detaljerne i sin karakter.

Skridt 1. Personligheden.

Først er det tid til at skabe karakterens grundlæggende personlighed og psykiske profil. Det er denne personlighed som er karakterens sjæl, og som danner de rammer som fremtidigt rollespil skal udspille sig indenfor. Det er vigtigt at forstå, at en nuanceret personlighed med både gode og dårlige træk er sjovere at spille og derfor en fordel for spilleren snarere end en ulempe. Under udviklingen af personligheden bør forholdet til de andre spilleres

karakterer også indgå. Forhold som venskab og kærlighed er de mest brugte blandt en gruppe karakterer, men jalousi, misundelse, konkurrence og eventuelt had, bør også indgå på samme måde, som de indgår i relationerne blandt virkelighedens mennesker.

Her er en tjekliste over tyve emner, der bør overvejes:

- 1) Reaktion og opførsel under stress.
- 2) Forhold til kærlighed og sex.
- 3) Loyalitet (venner, land, arbejdsgiver).
- 4) Normal metode til at løse konflikter.
- 5) Vaner.
- 6) Forhold til vold og brug af magt.
- 7) Forhold til døden - egen og andres.
- 8) Religiøse holdning.
- 9) Politisk/ideologisk holdning.
- 10) Grad af egisme incl. grådighed.
- 11) Personlig opfattelse af sig selv.
- 12) Forhold til ære og stolthed.
- 13) Moral og forhold til loven.
- 14) Kærlighed, både personer og andet.
- 15) Had, både personer og andet.
- 16) Grad af forfængelighed.
- 17) Mål med tilværelsen (ambitioner).
- 18) Forbilleder.
- 19) Generthed.
- 20) Ansvarlighed overfor sig selv og andre.

Hvis det kniber med idéerne, så find inspiration i film og litteratur.

Det er også vigtigt at overveje hvilke dele af personligheden som er kendt af omverdenen (de andre karakterer), og hvilke der kun er kendt af karakteren selv og hvilke som karakteren ikke engang selv er bevidst om. Før du går videre, så snak med din Spilleleder og hør hans mening.

Skridt 2. Baggrunden.

Nu er det tid til at opdigte en interessant og inspirerende fortid til sin karakter. Det er her vigtigt at afstemme fortiden, så den passer til kampanien og den konstruerede personlighed. De andre karakterer bør også indgå som en væsentlig del. En velgennearbejdet baggrund bør inkludere elementer, der forklarer alle væsentlige nuancer af en karakters personlighed (Personlige træk er næsten altid et produkt af eller en reaktion på fortiden, især barndommen). Overvej også plausible forklaringer på de færdigheder som du gerne vil ha' din karakter til at beherske; hvis du f.eks. gerne vil ha' din karakter til at kunne skyde, så find på

At lave en karakter

en forklaring på, hvor han mon kan ha' lært det - har han været i hæren eller gået på jagt?

Sammensæt din baggrund med de andre spillere så der ikke opstår skævheder - du mødte din bedste ven i børnehaven, men han traf dig som soldaterkammerat i hæren. Overvej også hvor meget af din barndom som de enkelte karakterer kender.

En god detaljeret og fantasifyldt baggrund er ikke kun en personlig sag, det giver også spillederen noget at arbejde med når han laver scenarier og eventyr.

Efter at spillederen har godkendt baggrunden er det tid til at blive lidt mere konkret og regelfast.

Skridt 3. Egenskaberne.

I VP er der 11 egenskaber, som beskriver en karakters fysiske og mentale niveau (se mere under kapitlet *Egenskaber* side 22). Alle karakterer starter med at ha' 5 i alle egenskaber. Yderligere har spilleren efter spillelederens valg mellem 55-65 point, som frit kan fordeles på karakterens 11 egenskaber. Ingen egenskab kan dog få tildelt mere end 10 points, hvilket vil sige at loftet for en egenskab fra starten er 15. Man skal under fordelingen huske på, at et normalt gennemsnitsmenneske har 10 i alle egenskaber. De valgte fordelinger på egenskaberne bør selvfølgelig stemme overens med den valgte personlighed og baggrund. Du får senere mulighed for at hæve udvalgte egenskaber, men det er dyrt! Snak med din spilleleder om prioritering, før du går videre.

Skridt 4. Uddannelsespoints (UP).

Uddannelsespoints er point, der beskriver hvor dygtig og erfaren en person er. Antallet af uddannelsespoints som hver karakter starter med afgøres af spillederen, men mellem 100 og 200 UP er tilrådeligt. Spillerne får, sideløbende med at deres karakterer udvikler sig og bliver mere erfarende, flere Uddannelses Point, som de kan forbedre deres karakterer med. Det er nu tid til at købe fordele og ulemper til sin karakter.

Skridt 5. Fordele og ulemper.

For at sætte kulør på sin karakter bør en spiller vælge fordele og ulemper.

Fordele og ulemper vælges efter at egenskaberne er valgt, men før man har købt færdigheder og forbedrer egenskaber.

Fordele & ulemper kan være alt fra en dårlig vane eller god hørelse til et svært handi-

cap eller et stort naturtalent.

Som fingerregel må en spiller maksimalt vælge 6 fordele og 6 ulemper til sin karakter. Fordele og ulemper bør selvfølgelig passe til den konstruerede personlighed og baggrund og alle væsentlige valg bør samordnes med spillederen.

Den samme ulempe/fordel må ikke vælges flere gange. det er heller ikke tilladt at købe fordele og ulemper, der ophæver hinanden dvs. du kan ikke vælge *Tøsedreng* og *Super Cool* på samme tid. Ligeledes er det ilde set, hvis reglerne udnyttes ved at vælge således at effekter fordobler hinanden f.eks. både *Svineheld* og *Lykkebringer*.

Alle fordele har en vejledende pris i uddannelses point, som karakteren må betale. Prisen varierer efter anvendeligheden af fordelene. spillederen bør selv afstemme sine priser alt efter kampagnens genré og stil.

For hver ulempe, som spilleren vælger til sin karakter, får han nogle ekstra uddannelses point, som kan bruges til at købe færdigheder, forbedre egenskaber og til at købe fordele for. Gevinsterne i uddannelses point er selvfølgelig også kun vejledende.



Tabel 1. Fordele.

Stærke tænder (-1).

Karakteren får aldrig huller i tænderne eller problemer med sit tandkød.

Gode smagsløg (-1).

Karakteren har en meget nuanceret smagssans og har f.eks. en rimelig chance for at opdage gift eller urenheder i mad og drikke.

Ungdommelighed (-2).

Karakteren beholder et udseende som 20-30 årig, selv når han/hun kommer langt op i årene.

God opdragelse (-2).

Karakteren får gratis 6 i købsværdi i Etikette færdigheden, med sit barndoms miljø som

At lave en karakter

undergruppe.

God lugtesans (-2).

Karakteren er god til at opdage, skelne og identificere lugte.

Betydningsfuld ven (-3).

Karakteren har en meget betydningsfuld ven som kontakt.

Talent (-4).

SL'en skal tilfældigt udvælge en Let færdighed, som kun koster det halve. Færdigheden bestemmes vha. et terningslag.

God hukommelse (-4).

Karakteren har en meget skarp og detaljeret hukommelse. Han får +5 til intelligens tjek, når det gælder om at huske noget.

Orienteringssans (-4).

Karakteren har altid en utrolig færdighed til at orientere sig, også uden hjælpemidler. Han kan loks som regel finde ud af en labyrint.

Geni (-5).

Karakteren får undertiden geniale idéer. Hver gang karakteren skal slå et intelligens (INT) tjek, skal spilleren først rulle 1d6. Hvis han ruller 5 eller 6 fordobles karakterens INT, men kun mht. dette tjek.

Vejrkender (-5).

Karakteren ved næsten altid hvordan vejret bliver dagen efter. "Det bliver regn i morgen. Det kan jeg mærke på min gigt".

Vaks (-5).

Karakteren er meget vågen og vaks og har kun brug for halvt så meget søvn som normale mennesker.

Godt helbred (-5).

Karakteren er aldrig syg og får +3, når han tjekker for betændelse i sår.

Rygte (-5).

Karakteren har et rygte eller omdømme i et valgt miljø. Rygtet kan være positivt eller negativt, men vækker respekt.

Fedt job (-6).

Karakteren har været så heldig, at han har fået et ønskejob. Jobbets løn og magt afhænger af uddannelse, baggrund osv.

Boldøje (-6).

Karakteren får +3 til sin grundværdi i Kaste færdigheden.

Skarp skytte (-6).

Karakterens maksimale sigtebonus stiger med to.

Født leder (-7).

Karakteren har utrolige medfødte lederfærdigheder, der giver ham +4 til grundværdien i Lederfærdighed og +1 til UDS.

Supertalent (-7).

SL'en skal tilfældigt udvælge en færdighed, som kun koster halv pris i uddannelses point. Talent færdigheden bestemmes ved at rulle en passende terning.

Vældigt (-7).

Karakteren er social og populær og får derfor to gode venner som kontakter. Han får også +1 til sin grundværdi i etikette færdigheden.

Besærker gang (-7).

Når karakteren misser et MMM tjek (mere om dette senere), får han ikke de normale minusser, men går i stedet for fuldstændig amok. Han smadrer alting og angriber alle fjender i nærkamp, hvis det er muligt. Hvis spilleren slog 20 på sit MMM tjek, er karakteren så blændet af sit raseri, at han angriber alle - både venner og fjender. Mens karakteren er besærk får han +3 til skadebonus, og han kan kæmpe uanfægtet videre indtil han dør og ænser hverken skade eller smerte. Alle fjender, der bliver angrebet af en besærker i nærkamp, skal straks slå et MMM tjek med -1.

God hørelse (-7).

Karakteren hører eksemplarisk og får +3 til OB og grundværdien i Undersøge, når det gælder om at lytte.

Gode øjne (-7).

Karakteren ser godt og får +3 til OB og grundværdien i Undersøge færdigheden, når det gælder om at se.

Reflekser (-7).

Karakteren har reflekser som en kat, og får derfor en ekstra InIM på +1 med alle våben.

Organisation (-7).

Karakteren har gode relationer til en organisation, der måske skylder vedkommende en tjeneste.

Dobbelt nationalitet (-8).

Karakteren må vælge et ekstra modersmål.

Arv (-8).

Karakteren er en mulig arving til en meget rig person. Desværre må karakteren hele tiden kæmpe for at være i gunst hos sin rige slægtning jvf. Anders And og hans onkel.

Multi-talent (-8).

SL'en må tilfældigt vælge tre lette færdigheder, som kun koster det halve. Færdighederne bestemmes vha. terninger.

Rig familie (-9).

Karakteren har en rig og velhavende familie, som undertiden kan støtte vedkommende.

Medfølelse (Empati) (-9).

Karakteren har en særlig færdighed til at mærke hvordan andre har det selv om disse

At lave en karakter

prøver at skjule det. karakteren får +3 til PSI når folk prøver på at snyde vedkommende f.eks. med færdighederne *skuespil* og *overtalelse*.

Senestærk (-10).

Karakteren har særdeles stærke sener, og får derfor +1 til sin *skadebonus*.

Lederjob (-10).

Karakteren har en lederstilling, der er vellønnet og som giver indflydelse og magt.

Glimt i øjet (-10).

Karakteren får +5 til sin grundværdi i færdigheden *Forførelse*.

Synsk (-10).

Karakteren er synsk og få undertiden drømme og syner om fremtiden.

Lykkebringer (-10).

Karakteren har en ting som bringer ham held. Tingen kan f.eks. være en mønt, en hestesko, en harefod el.lign. Når karakteren har tingen på sig, får han 50% flere *heldpoint* og +5 til HIEL tjeks. Hvis lykkebringeren bliver væk forsvinder effekten, og karakteren bliver så uheldig, at han ingen *held points* må benyttes.

Overklasse tilknytning (-10).

Karakteren er tilknyttet den absolute overklasse. Han får gratis 1d4 indflydelsesrige overklassekontakter og bliver ofte inviteret til selskaber, fester osv. En lille ulempe kan måske være, at karakteren sandsynligvis er kendt i medierne f.eks. i SE & HØR.

Cool (-10).

Karakteren er frygtløs og får derfor +5 til MMM (forklares senere).

Kondi (-11).

Karakteren har en god kondi og kan derfor løbe 50% længere end normalt. Karakteren får også +1 til udholdenhed (UDH).

Stærke knogler (-12).

Karakteren får 1d6 ekstra HP.

Talegave (-12).

Karakteren er yderst veltalende og får derfor +4 til sin grundværdi i færdigheden *Overtalelse* og +3 til sin grundværdi i *Etikette*.

Sprogtalent (-13).

Alle sprog koster kun det halve.

Rigdom (-13)

Karakteren er rig.

Jernhelbred (-15).

Karakteren bliver aldrig syg og der går aldrig betændelse i hans sår. Karakteren får også 1d6 ekstra HP.

Reaktionsevne (-15).

Karakteren reagerer med lynende hurtighed, og får derfor +5 ekstra, når han beregner sin *reaktionstid* (RT) på tabellen side 44.

Super Cool (-15).

Karakteren er så kold i røven, at han automatisk klarer alle MMM tjeks.

National helt (-15).

Karakteren er meget populær i befolkningen, og de fleste mennesker vil hjælpe ham, hvis de kan.

Svineheld (-16).

Karakteren er utrolig heldig, hvilket gør, at hans heldpoints altid har dobbel effekt dvs. 2 ekstra succeser pr. HeP.

Supersanser (-17).

Karakteren har sanser som et rovdyr og får derfor +2 til OB og kan se godt i dårlig belysning.

Ambidextros (-17).

Karakter kan anvende begge hænder med lige stor effektivitet.

Hurtig heling (-17).

Af uvisse årsager heler karakteren utrolig hurtigt. Hans blødning stopper altid efter 2d20 segmenter, og han heler dobbelt så hurtigt som normale mennesker dvs. 1 HP pr. 6. time under hvile.

No pain (-20).

Karakteren kan tåle smerte i en grad der tendenserer til masochisme. Karakteren bryder aldrig sammen pga. tortur, og han bliver næsten ikke forstyrret af sår og skader. Karakteren får -1 til tjeks og +1 til Inf og *reaktionstid* (RT), hver gang ham har mistet 1/3 af sit oprindelige antal HP. Karakteren lider også kun af chok halvt så længe som normalt.

6. Sans (-20).

Karakteren har speciel fare-sans, der gør, at han som regel kan mærke, når der er fare på færde.

Superegenskab (-25).

Spillederen skal tilfældigt bestemme en egenskab, som karakteren får +5 til. Egenskaben bestemmes ved at rulle 1d12.



At lave en karakter

Tabel 2. Ulemper.

Rygning (+1).

Karakteren har den dårlige og usunde vane, at han er kæderyger.

Dårlig vane (+2).

Karakteren har en dårlig vane, der er til gene for hans omgivelser.

Dårligt syn (+2).

Karakteren får -3 til Observation (OB) mht. syn, hvis han tager sine briller af.

Dårlig hørelse (+2).

Karakteren får -3 til OB mht. hørelse, hvis han ikke bruger sit høreapparat.

Glæmsom (+2).

Karakteren har elendig hukommelse, og skal derfor klare et INT tjek, hvergang han skal huske et navn, sted, tidspunkt, tal el.lign. af betydning.

Religiøs (+2).

Karakteren er religiøs.

Pralende (+2).

Karakteren er meget pralende, hvilket er yderst irriterende og giver ham -1 til sin grundværdi i Etikette.

Homo- eller biseksuel (+2).

Karakteren holder af sit eget køn, hvilket godt kan give komplikationer i flere situationer f.eks. hvis man er i en ubåd med 200 homofobere.

Hader mandag (+2).

Karakteren er specielt uheldig om mandagen. Karakteren må ikke bruge heldpoint på mandage.

Ulækker (+3).

Karakteren er meget vammel og ulækker. -3 til sin grundværdi i Etikette og -8 til sin grundværdi i forførelse.

Albino (+3).

Karakteren mangler pigment, hvilket forårsager, at hans hud er meget bleg, håret er helt lyst og hans øjne er røde. Albinoer er ret sjældne og vækker derfor opsigt. De har også problemer med sollys.

Farveblind (+3).

Karakteren er alvorligt farveblind og kan ikke skelne mellem visse farver f.eks. grøn og rød. Karakteren får -2 til OB tjeks i omgivelser med mange afvekslende farver f.eks. i en skov.

Stammer (+3).

Karakteren stammer, hvilket giver ham -2 til sin grundværdi i forførelse, etikette og overtalelse.

Selvsikker (+3).

Karakteren er overdrevent selvsikker og mener altid, at han selv har ret. Karakteren nægter at acceptere nederlag eller, at han tager fejl.

Stædig (+3).

Karakteren er meget stædig og nægter konsekvent at ændre sin mening. En meget generende egenskab, når en gruppe skal samarbejde.

Genert (+3).

Karakteren er meget genert og sky, og holder sig altid i baggrunden. Karakteren får -1 til sin grundværdi i etikette, forførelse, overtalelse, skuespil, og lederfærdighed.

Grådighed (+3).

Karakteren er meget grisk og egoistisk. Han skal altid sørge for at varetage sine egne interesser så godt som muligt, og gør aldrig noget for nogen uden at få betaling eller gengæld.

Pligtopfyldende (+3).

Karakteren lider af den grusomme og meget sjældne ulempe, at han er pligtopfyldende. Karakteren skal altid gøre hvad der forventes af ham, og han vil altid tage sin tørn.

Romantiker (+3).

Karakteren har en romantisk sjæl og lever sig altid ind i en romantisk fantasiverden.

Ædedolk (+3).

Karakteren holder ekstra meget af bordets glæder. Han elsker god mad og vin og vil ikke tage til fælle med føde- og drikkevarer af lavere standard.

Doven (+3).

Karakteren er luddoven og vil helst lave så lidt som muligt. Karakteren må aldrig udføre en aktivitet som ikke er aldeles nødvendig.

Forgældet (+3).

Karakteren skylder en masse penge væk til banken el.lign.

Intolerance (+3).

Karakteren er generelt intolerant overfor alt, som ikke er "normalt" efter hans målestok.

Misbruger af lette rusmidler (+3).

Karakteren er afhængig af alkohol eller et lettere rusmiddel som f.eks. hash eller nervemedicin.

Racist (+3).

Karakteren er overbevist racist og afskyr alle, der ikke er som ham selv.

Impulsiv (+3).

Karakteren kaster sig tit ud i uovervejede handlinger og situationer. Hvis en oplagt lejlighed byder sig, skal han klare et Psyke (PSI) tjek, for ikke at gøre noget overilet.

Naiv (+3).

Karakteren er et godt menneske, der altid tror på sine medmennesker. En ulempe mange små 16-årige piger ofte besidder. Karakteren får -5 til PSI, når han skal modstå forsøg på overtalelse.

At lave en karakter

Ærlig (+3).

Karakteren har ikke nødvendigvis en god moral, men han har et meget fast princip om aldrig at lyve eller bryde en aftale. Hvis karakteren alligevel forsøger at lyve, bliver det sandsynligvis opdaget.

Mindreværdskompleks (+3).

Vedkommende føler sig dårlig og mindreværdig overfor en bestemt person (f.eks. en anden karakter) eller indenfor et specielt område (f.eks. det seksuelle).

Distræt (+3).

Karakteren er meget distræt og har svært ved at samle tankerne om en ting. En ulempe, som mange ældre og lærde personer lider under. Karakteren får -1 til sin grundværdi i *overtalelse, etikette, skuespil og forførelse*.

Storhedsvanvid (+4).

Karakteren har storhedsvanvid og ser sig selv som guds gave til menneskeheden (eller måske kun det modsatte køn?). Har meget overdrevne forestillinger om sine egne færdigheder.

Moralsk (+4).

Karakteren plages af god humanistisk borgerlig moral dvs. han vil ikke så gerne lyve eller snyde andre, og han vil ikke være sin hustru eller kæreste utro. Upraktisk hvis han er nødt til at forføre fjenden for at redde livet.

Søvetryne (+4).

Karakteren skal sove 50% længere end normale mennesker.

Alvorlig allergi (+4).

Karakteren er meget allergisk overfor en kendt og udbredt ting f.eks. dyrehår, mælk, pollen etc.

Førelskelse (+5).

Karakteren er dybt førelsket i en anden person. Overfor denne person er karakteren en viljeløs slave, der lyder det mindste vink. Hvis målet for førelskelsen dør, vil karakteren bryde totalt sammen.

Tøsedreng (+5).

Karakteren har mod som kogt spaghetti og får derfor -3 til MMM.

Dobbeltgænger (+5).

Tilfældighedernes spil vil, at karakteren og en kendt eller magtfuld person ligner hinanden som to dråber vand. Karakteren bliver ofte på ubehagelig vis forvekslet med sin doublet.

Dårlig personlig egenskab (+5).

Karakteren har en dårlig egenskab, der gør ham træls og ubehagelig. Det kan f.eks. være nærighed, arrogance, barnagtighed, løgnagtighed, uvenlighed etc. Karakteren får -1 til *etikette* og mister en kontakt.

Casanova (+5).

Vedkommende er en skørtejæger, der ikke kan se en person af det andet køn uden at forsøge på en erobring. Praler ofte over sine bedrifter og er forfængelig.

Overtroisk (+6).

Karakteren tror på genfærd, onde ånder osv. Karakteren frygter hele tiden at blive forbandet. Hvis karakteren møder noget, der virker overnaturligt, skal han klare et PSI tjek for ikke at flygte skrigende.

Sjælden blodtype (+6).

Karakteren har en meget sjælden blodtype, som kun meget veltorsynede hospitaler har adgang til.

Førræderi (+6).

En af karakterens kontakter er en førræder. Kun SI'en ved hvem førræderen er.

Gentlemann (+6).

Vedkommende er en rigtig gentlemann, der har et meget fast moral og æreskodex, især overfor det andet køn. Stikker ikke sin fjende i ryggen.

Berygtet (+6).

Karakteren er berygtet i et specielt miljø og ikke særlig populær.

Fobi (+6).

Karakteren nærer en stor og irrationel frygt for et eller andet. Eksempler: klautrofobi (lukkede rum), hydrofobi (vand), demofobi (store grupper), scotofobi (mørke), rupofobi (skidt), akrofobi (højder), entomofobi (insekter), brøtofobi (høje lyde), agorafobi (åbne pladser) og araknofobi (edderkopper).

Hidsig (+6).

Karakteren har et hidsigt temperament, hvilket er ret ubehageligt. Karakteren får -1 til PSI. Skal slå et PSI tjek hver gang, han bliver provokeret.

Hypokonder (+6).

Karakteren er hypokonder og overdriver altid sine egne lidelser og skader. Karakteren skal klare et PSI tjek, for hver gang han bliver såret blot den mindste smule, for ikke at bryde klynkende og pylrende sammen i selvmøllighed.

Farlig gæld (+6).

Karakteren har lånt et betydeligt beløb, af nogle tvivlsomme individer. Nu vil disse individer gerne ha' deres penge tilbage og det meget hurtigt. Disse individer har mange ubehagelige måder, at indkassere deres gæld på. Karakteren bliver jaget.

At lave en karakter

Fedme (+6).

Karakteren er overvægtig hvilket nedsætter hans Udseende (UDS) og Hurtighed (HUR) med en. Han kan også kun gå halvt så langt, som normale mennesker.

Slapsvans (+6).

Karakteren er en slapsvans, der får -2 til Styrke (STR).

Gammel (+6).

Karakteren er omkring de 50-60 år og begynder at kunne mærke et langt livs slid. Karakteren får -1 til Styrke (STR), Smidighed (SMI) & Hurtighed (HUR), men får +1 til Uddannelse (UDA) & Psyke (PSI) pga. sin visdom og besindighed.

Sukkersyge (+6).

Karakteren lider af sukkersyge og skal ha' insulin dagligt.

Fattig (+6).

Karakteren er meget fattig.

Dårlig egenskab (+7).

Karakteren får -2 til en egenskab, der bestemmes tilfældigt af SL'en ved at rulle en terning.

Svagt hjerte (+7).

Karakteren har et svagt hjerte, der let kan bryde. Er udbredt blandt litteraturens romantiske sjæle. Hvis karakteren udsættes for et chok i sit liv, skal han straks rulle 1d100. Hvis han ruller 100, så dør han af et hjerteslag. Hvis der er tale om et kærlighedsmæssigt chok, så dør karakteren, hvis der ruller 20 med 1d20. Karakteren går også en ned i Udholdenhed (UDH).

Uheldig (+7).

Karakteren er født under et uheldigt stjernetegn og halverer derfor antallet af sine *heldpoint*. Der rundes ned.

Skummel fortid (+7).

Karakteren lavede engang for længe siden noget lort. Nu går han konstant i evig frygt for, at nogen skal opdage sandheden. Hvis sandheden kom frem vil hele karakterens verden falde sammen. kan ha' form af en hemmelig identitet.

Fanatiker (+7).

Karakteren kæmper fanatisk for en sag, der kan være af politisk, religiøs eller nationalistisk art. Karakteren vil dø for sin sag, og skal altid forsøge på at styrke sagen.

Dårligt helbred (+8).

Karakteren går en ned i UDH og bliver meget let syg.

Vrangforestilling (+8).

Vedkommende lider af en eller flere vrangforestillinger dvs. ting der ikke passer. Blandt de klassiske tilfælde er en mand, der tror han er

Napoleon, men mindre kan også gøre det. Er ofte forbundet med en form for paranoia.

Kleptomani (+8).

Karakteren lider af en sygelig trang til at stjæle andre folks ejendele. Personen gør det næsten ubevidst og kommer ofte i pinlige situationer +1 til grundværdien i *tyveri* færdigheden.

Pyroman (+8).

Karakteren er meget interesseret i ild, og har en underlig lyst til at antænde ting.

Smerteskræk (+8).

Karakteren har det ikke så godt med smerte, hvilket bla. medfører et ret belastet forhold til hele tandlægeprofessionen. Karakteren bryder altid sammen under fysisk tortur, og bliver påvirket af skader for hver 10% af sine oprindelige IJP i stedet for ved hver 25%, som normale mennesker.

Blodrus (+8).

Karakteren bliver meget let ophidset under kamp. Han bliver meget aggressiv, voldelig og skal klare et PSI tjek for at styre sine handlinger. +1 til MMM.



Dødsfjende (+8).

Karakteren har en frygtelig og magtfuld dødsfjende, som han konstant er på flugt fra. Karakteren er automatisk en lille smugle paranoid.

Sadist (+8).

Vedkommende har en skrue løs og nyder derfor at tildele andre smerte. Meget udbredt hos russere og arabere i amerikanske actionfilm.

Ulidelig (+8).

Karakteren er ubehagelig og ikke særlig populær. Alle hans kontakter rykker en kategori ned dvs. en god ven bliver til en nær bekendt. Får også -2 til grundværdien i *etikette*.

Ansvar (+8).

Karakteren er offer for noget af det værste, der findes: Ansvar! Karakteren har ansvaret for en

At lave en karakter

anden mere eller mindre hjælpeløs person, der hele tiden kommer ud i problemer. Ansvarer kan f.eks. være et barn, en gammel mor el.lign. Karakteren elsker vedkommende.

Fjender (+8).

Karakteren har 1d4+1 magtfulde fjender, der til enhver tid vil prøve på, at gøre livet surt for karakteren.

Paranoia (+9).

Karakteren lider af svær paranoia, hvilket påvirker hans opførsel. Han mister også en kontakt, for "personen er sikkert en skide forræder, der bare venter på at jeg vender ryggen til". Kontakten bestemmes tilfældigt af SL'en.

Afpresning (+9).

Vedkommende bliver afpresset af en nogen, som ved noget meget belastende om karakterens fortid. Afpresningen kan ha' form af penge, men hemmelige oplysninger eller forræderi mod venner er sjovere.

Støfmisbrug (+9).

Karakteren er afhængig af et eller flere hårde narkotiske stoffer.

Kriminel (+9).

Karakteren er efterlyst og jaget af politiet el.lign. for en alvorlig forbrydelse.

Analfabet (+10).

Karakteren er fuldkommen analfabet og kan hverken læse eller skrive. Karakteren er heller ikke nogen knag til matematik. Karakteren kan ikke lære at læse eller skrive.

Bangebuks (+10).

Karakteren er så svag, at han får -6 til alle MMM tjck. Karakteren må normalt aldrig angribe nogen andet end i selvforsvar.



Forbandet (+10).

Der ligger en forbandelse over karakterens familie. Rul 1d12: 1-5= Karakteren er super uheldig, må aldrig bruge HeP og får -5 til HEL. 6= Karakteren er barnløs. 7-8= Karakteren vil dø under voldelige omstændigheder i en ung alder. 9= Karakteren er besat af en dæmon eller ånd, der undertiden overtager karakterens krop. 10-11= Karakteren lider af lycantropi dvs. han er en skiftling, der skifter form ved fuldmåne. Den mest kendte og udbredte form er som varulv. Karakteren husker aldrig, hvad han har lavet i sin anden form. 12= Vampyr. Karakteren er vampyr dvs. han er lidt sej. Vampyrer er onde, psykotiske og i konstant livsfare pga. AIDS. SL'en må selvfølgelig vælge et andet resultat, hvis det rullede ikke passer med kampanien.

Halt (+10).

Karakteren er halt, og bevæger sig derfor kun halvt så hurtigt som almindelige mennesker. Personen får også -1 til defensiv AR og offensiv AR i nærkamp (forklares senere)

Ældgammel (+10).

Karakteren er omkring de 70 år, hvilket har sat sit præg. Han får -2 til STR, SMI, HUR, UDH & STØ. Han får dog +3 til UDA og PSI. Karakteren løber nu også kun halvt så hurtigt, som i sin ungdom.

Alvorlig sygdom (+12).

Karakteren lider af en uhelbredelig sygdom, der konstant plager vedkommende, og som en dag måske vil slå ham ihjel. Karakteren får -1 til UDH og får andre men, der passer til sygdommen. Mulige sygdomme kan f.eks. være AIDS, spedalskhed, muskelsvind eller kræft.

Stum (+13).

Karakteren er stum og kan ikke tale. Dette giver problemer med mange færdigheder bla. *synge*. Karakteren lærer automatisk tegnsprog som sit modersmål.

Skamferet (+13).

Karakterens ansigt er en stor hæslig masse. Udtrykket "luk arret!" er meget passende. Karakteren har en UDS på 0 og får -5 til sin grundværdi i *etikette*, *overtalelse* og *forklædning*. Karakteren kan ikke ha' *forførelse* færdigheden.

Æreskodex (+13).

Karakteren lever efter et strengt æreskodex, som han ikke kan eller vil bryde. Eksempler er f.eks. de japanske samuraier og middelalderens korstogsriddere.

At lave en karakter

Sort uheld (+14).

Urimelig uheldig. Får -3 til HIEL og må aldrig bruge HeP. Hvis noget går ud over en tilfældig blandt spillerne, er det altid ham.



Ustabil (+14):

Karakteren er på randen af et nervøst sammenbrud. Karakteren får -3 til PSL. Et nervøst sammenbrud indtræffer efter SL'ens valg når et MMM eller PSI tjek mislykkes.

Pacifisme (+15).

Karakteren er overbevist pacifist, der under ingen omstændigheder vil angribe eller skade andre mennesker.

Mangler et øje (+16).

Karakteren mangler et øje og er derfor dårlig til at bedømme afstande. Karakteren får -2 til OB og -2 til At Ramme (AR) i nærkamp. Karakteren går også en ned i UDS.

Mangler fingre (+10 sekund. / +18 primær.)

Karakteren mangler de fleste af sine fingre på den ene hånd. Alle handlinger, der kræver fingerfærdighed, og som udføres med hånden er med -6. Skydning med et et-håndsvåben og nærkamp med våben er med -4 til At Ramme (AR).

Døv (+17).

Karakteren er fuldstændig døv og får derfor halveret sin OB, under omstændigheder hvor både syn og hørelse normalt bruges dvs. ved generel overvågning. Bemærk: Denne ulempe gør også karakteren mindre sårbar overfor shock granater.

Mangler en hånd (+20 sekundær/+25 primær).

Karakteren mangler en hånd eller det nederste af sin ene arm. Han får -1 til At Ramme (AR) med to-håndsvåben.

Schizofreni (+20).

Karakteren lider meget voldsomt af personlighedsspaltning. Karakteren har to personligheder som er fuldstændig forskellige og som muligvis slet ikke kender hinanden. Et person-

lighedsskift indtræffer ofte under stress. SL'en afgør hvornår skiftet indtræffer, men en tommelfingerregel er, at det sker, når et MMM tjek mislykkes. Spilleren skal lave karakteren, som var der tale om to forskellige personer. Karakteren skal dele sine Uddannelses Point (UP) ligeligt imellem sine to personligheder og skal slå INT, PSI og UDA individuelt for hver personlighed. Der er 25% chance for, at den ene personlighed er psykopat. Der er 10% chance for, at karakteren lider af 1d3+2 personlighedsspaltninger.

Psykopat (+25).

Karakteren er en fuldstændig uberegnelig og samvittighedsløs galning. Husk at spørge spilleren om lov!

Lam (+25).

Karakteren sidder i rullestol og får derfor -8 til At Ramme (AR) i nærkamp.

Blind (+30).

Karakteren er blind og kan ikke se en roe. Det er ikke muligt at få radar-sans.

Stupid (+30).

Karakteren er ikke så smart. Han får halveret sin intelligens (INT) og kan hverken læse eller skrive. Er normalt ret kedeligt at rollespille.

Skridt 6. Købe egenskaber op.

En karakter kan forbedre sine egenskaber ved at betale en pris i *uddannelses point* (UP). Dette afspejler, at karakteren har brugt ressourcer og tid på intensiv træning ellign. (hvis det f.eks. gælder *udseende*, så kan tiden være gået med mudermasker, slankekur osv.). Der er ingen fast maksimal grænse for hvor højt en egenskab kan købes op. Karakterer, der køber sig op i *størrelse*, bliver ikke højere, men kun tungere og bredere.

Egenskaber købes op med en stigning ad gangen. En stigning koster det et antal *uddannelsespoint*, der svarer til værdien i egenskaben, før den øges dvs. fra 10 til 11 i STØ koster 10 UP og fra 11 til 12 koster yderligere 11 Uddannelses Point (UP).

Et eksempel: Spilleren Brunsholt er ved at lave en Vietcong soldat. Brunsholt har oprindeligt prioritet, så karakteren kun har 7 i observation. Da en god soldat gerne skal ha' et godt overblik, vælger Brunsholt at købe denne egenskab op. At hæve OB til 8 koster Brunsholt 7 UP. At hæve den yderligere til 9 koster 8 UP og at hæve den endnu en gang til 10 koster 9 UP. Brunsholt har samlet brugt (7+8+9=24) 24 uddannelses point på at hæve sin karakters observation fra 7 til 10.

At lave en karakter

Skridt 7. Valg af færdigheder.

Efter at en spiller har bestemt egenskaber, samt fordele & ulemper til sin karakter, skal han vælge nogle færdigheder. Færdigheder købes med *deuddannelses point* (UP), som karakteren har tilbage.

En karakters værdi i en færdighed beregnes som summen af to andre værdier, nemlig grundværdien, der beregnes ud fra nogle relevante egenskaber, og købeværdien, der købes vha. *uddannelses point*. Bagerst i bogen findes en tabel (Tabel A. Færdigheder.) over alle de færdigheder, der normalt bruges.

Tabellen skal kun ses som en grundstamme, og nye færdigheder kan selvfølgelig frit konstrueres af den enkelte Spilleleder.

Grundværdi.

Grundværdien beregnes ud fra nogle relevante egenskaber og beskriver hvor fysisk og mentalt egnet en karakter er til forskellige færdigheder. Som regel har alle karakterer altid deres grundværdi i alle færdigheder. Dette gælder dog ikke i situationer hvor vedkommende ingen realistisk mulighed har haft for at lære færdigheden (en middelalder ridder, der vil flyve et rumskib).



Købsværdi.

Købsværdien angiver den del af dygtighed i en færdighed, der skyldes træning og øvelse.

En færdigheds købsværdi købes for *uddannelses point*. Jo flere UP, der spenderes, jo højere bliver købsværdien.

Alle færdigheder er delt op i tre sværhedsgrader: Lette færdigheder, normale færdigheder og vanskelige færdigheder. Generelle færdigheder købes til den dobbelte pris i UP, som vanskelige færdigheder (mere om Generelle færdigheder om lidt). De forskellige priser illustrerer hvorledes ikke alle færdigheder er lige lette at tillære sig.

Prisen i UP for en given købsværdi indenfor de tre sværhedsgrader af færdigheder står både opført i venstre side af Tabel E (side 120) og på følgende oversigt.

Tabel 3. Købsværdi.

Købsværdi: Lette: Normale: Vanskelige:

1.	1 UP.	1 UP.	1 UP.
2.	2 UP.	2 UP.	3 UP.
3.	3 UP.	4 UP.	5 UP.
4.	4 UP.	6 UP.	7 UP.
5.	5 UP.	8 UP.	10 UP.
6.	7 UP.	10 UP.	13 UP.
7.	9 UP.	13 UP.	17 UP.
8.	12 UP.	16 UP.	21 UP.
9.	15 UP.	20 UP.	26 UP.
10.	19 UP.	24 UP.	31 UP.
11.	23 UP.	29 UP.	37 UP.
12.	28 UP.	34 UP.	44 UP.
13.	33 UP.	40 UP.	52 UP.
14.	39 UP.	47 UP.	60 UP.
15.	45 UP.	55 UP.	69 UP.
16.	52 UP.	64 UP.	78 UP.

Eksempel: En karakter vil købe en købsværdi i en vanskelig færdighed. Han har 6 i grundværdi og kunne samlet tænke sig at have en værdi på 15. Altså har han brug for en købsværdi på 9, hvilket han for en vanskelig færdighed må betale 26 *uddannelses point* for. Hvis han senere ville ønske at have købsværdien til 10, ville dette koste ham yderligere 5 *uddannelsespoint*.

Generelle færdigheder.

De færdigheder som alle fra naturens hånd er i besiddelse af, er i en speciel kategori for sig selv og kaldes for generelle færdigheder. Disse færdigheder er: *Modersmål, Undvigge, Undersøge, Klatre, Svømme, Gemme og Liste*.

Generelle færdigheder har altid en meget høj grundværdi. Når det gælder købsværdi, så koster generelle færdigheder dobbelt så meget som vanskelige færdigheder.

Speciel færdighed.

Der findes en speciel færdighed, der ikke købes på samme måde som alle andre færdigheder. Denne færdighed hedder *Ekstra HP*, og har hverken en grundværdi eller en købsværdi; man betaler blot den samme pris hver gang. Læs under færdighedsbeskrivelserne hvorledes denne færdighed benyttes og købes.

Det er umuligt at slå færdighedstjeks i denne færdighed.

Undergrupper.

Indenfor de fleste færdigheder kan eller skal spilleren vælge en undergruppe.

At vælge en undergruppe betyder, at man specialiserer sig indenfor færdigheden.

At lave en karakter

Mulige undergrupper indenfor færdigheden **Sejle** kan f.eks. være: Lystbåde, motorbåde, kano, ubåde, osv.

På listen over færdigheder bagerst i bogen (**Tabel E. Færdigheder**) er der anført, hvilke færdigheder, som man skal vælge en undergruppe til. Disse færdigheder står med *kursiv* skrift på tabellen.

Indenfor de færdigheder, hvor man ikke skal vælge en undergruppe, er det muligt at specialiserer sig frivilligt for at spare *uddannelses point*. Frivillige undergrupper virker ved at man køber sig til en ekstra høj værdi indenfor et afgrænset område af en færdighed. Man kan maksimalt købe sig til op til +4. Denne ekstra værdi lægges til færdigheden, når den udvalgte undergruppe er relevant. Den ekstra værdi er uændret af om købsværdien eller grundværdien på færdigheden stiger, den lægges blot til den nye højere værdi, når det er relevant.

Ekstra værdi indenfor en undergruppe koster pr. plus (maks. +4) 2 UP, 3 UP og 4 UP for henholdsvis lette, normale og vanskelige færdigheder. Hvis du vil ha' +3 til skydning med pistoler koster det altså 12 *uddannelses point*, da *Hand til Våben (HIV)*, der er benyttes til at skyde, er en vanskelig færdighed. Det er teoretisk muligt at købe flere undergrupper indenfor den samme færdighed f.eks. +3 til kirurgi og +2 til narkose indenfor færdigheden *medicin*.

Før man går videre, er det en god idé lige at gå listen over de købte færdigheder igennem for at tjekke, om karakteren nu faktisk også har haft mulighed for at lære dem jvf. den konstruerede baggrund. Færdigheder der ikke passer bør udskiftes med andre.



Skridt 8. Kontakter.

Efter at alle uddannelses point er brugt på diverse indkøb, er det tid til endnu en gang at beskæftige sig med karakterens baggrund. Vi inddrager nu de personer, som karakteren kender fra sin fortid, som eventuelt kan blive aktuelle i en rollespilmæssig sammenhæng. Det er selvfølgelig uoverskueligt at inddrage alle tidligere bekendtskaber, så kun dem, der har eller kan få indflydelse eller realistisk betydning inddrages, disse vigtige bekendtskaber kaldes for *kontakter*.

En kontakt kan f.eks. være en detektiv, en politimand, en højtstående embedsmand, en politiker, en officer, en gangsterboss, en journalist etc.

Alle kontakter bør tage udgangspunkt i karakterens baggrund og bør konstrueres af spilleren og spillederen i fællesskab.

Hvor mange kontakter den enkelte karakter har afgøres af spillederen og afhænger af vedkommendes baggrund. Som tommelfingerregel er 5 kontakter tilrådeligt. Karakterer med specielle fordele eller ulemper kan få flere eller færre kontakter; se de enkelte beskrivelser.

Forholdet mellem hver enkelt kontakt og karakteren bestemmes vha. nedenstående tabel. Hvis kontakten og karakteren er i tæt familie med hinanden, så rulles to terninger i stedet for en og det bedste resultat benyttes.

Tabel 4. Kontakter.

1d12+UDS. Forhold.

1-14: Bekendt. Kontakten er meget løs og kun et overfladisk bekendtskab, der ikke vil gøre meget for karakteren.

15-17: God bekendt. Kontakten er en nær bekendt af karakteren og vil hjælpe, hvis det ikke er til alt for meget besvær eller hvis det er meget vigtigt.

18-20: Ven. Kontakten er en god ven, som er til at stole på og som vil hjælpe hvis det er muligt.

Over 20: Hjerteven. Kontakten og karakteren har et ubrydeligt venskab, der sans synligvis går langt tilbage. Vil gøre alt for hinanden.

Det er vigtigt, at kontakterne udover at hjælpe karaktererne med oplysninger etc. også har en selvstændig personlighed og at forholdet går begge veje således, at det lige så ofte er kontakten som karakteren, der skal have hjælp.

At lave en karakter

Til hver kontakt bør spilleren og spilletiden mindst findes navn, profession, opholdssted, nationalitet og grundlag for bekendtskabet (gammel skolekammerat, celle-makker, svoger osv.).

Kontakter styres selvfølgelig, som alle andre bi-personer, af SL'en.

En karakter bør jævnligt pleje sine kontakter, hvis han ikke vil miste dem eller få et dårligere forhold til dem.

En del fordele og ulemper påvirker en karakters forhold til sine kontakter.



Skridt 9. Beskrivelse.

Spilleren bør nu lave en meget omhyggelig skriftlig beskrivelse af sin karakter. Det er vigtigt at komme ind på både udseendet og udstrålingen, men også påklædning, holdning, stemme, ordvalg samt mimik. Alle karakterer bør have en serie specielle kendetræk, der gør dem unikke – tænk på lidt mere utraditionelle områder som lugt, hænder, hud og tænder.

Når det gælder den daglige påklædning, så gå meget i detaljer; hvad har han f.eks. i lommerne og tegnebogen?

Når det gælder mimik, ordvalg og stemme, så vælg en stil du selv kan imitere. Det fremmer din karakters troværdighed og rollespillets stemning meget, hvis det er klart for enhver, hvornår du taler som din karakter og hvornår du siger noget selv. Stor begejstring vækker det altid at blande lidt tysk eller svensk ind i sproget, men det ultimative er nok, hvis du kan tale som en indfødt bornholmer. Overvej også ordvalget og især hvorledes du tiltaler de andre karakterer, brug f.eks. altid tiltalen "frøken", når du taler til den yndige heltinde, eller "buddy", når du snakker med din lejermorder kollega.

Skridt 10. Udstyr og ejendom.

Det er nu tid til at afgøre hvor godt du sidder i det. Snak med din Spilleleder om hvilken levestandard du har, og om hvor mange penge du starter med på kistebunden eller i banken. Konstruer derefter en bolig, der underbygger personligheden og baggrunden, og eventuelt også en bil eller andet transportmiddel. Når de mere normale ting er afgjort, så snak med spillelederen om de mere specielle ting som våben, avanceret udstyr og ulovlige ting

Husk på, at for normale mennesker betyder deres personlige ejendele ofte utrolig meget for dem følelsesmæssigt – gi' din karakter nogle ting med stor affektionsværdi.

Skridt 11. Praktiske ting.

Det er nu tid til at skrive de sidste praktiske ting på karakterarket:

Bestemmelse af Helbredspoint.

Karakterens antal Helbreds Point (HP) skal beregnes. Et menneske har som standard 2 gange sin UDH plus sin STØ i HP dvs. $2 \cdot UDH + STØ = HP$.

En gennemsnitsmand har altså 30 HP.

En karakter kan forøge sit antal HP ved at bruge *uddannelses point* på færdigheden *Ekstra HP*. Hvert ekstra HP koster 4 UP stykket.

Et menneske kan maksimalt have et antal HP svarende til $2 \cdot (UDH + STØ)$ – dvs. et gennemsnits menneske kan maksimalt ha' 40 HP.

Bæreevne.

Der er selvfølgelig en grænse for hvor meget en karakter kan slæbe rundt på. I de fleste tilfælde er det tilstrækkeligt at benytte sund fornuft, men hvis det er nødvendigt kan følgende regler benyttes som retningslinier.

- Et menneske kan bære 1/2 kg·STR uden at blive hæmmet på nogen væsentlig måde.

- Op til 2 kg·STR kan bæres uden større problemer, dog får personen -2 til færdighedstjek, der har med krævende fysisk og balancemæssig udfoldelse at gøre f.eks. akrobatik, svømme, klatre, danse, dykning, NV og skiløb.

- Op til 5 kg·STR kan bæres med besvær. Personens løbe hastighed halveres, og personen kan kun bevæge sig 2/3 så langt inden han bliver træt. Staklen får -5 til atletiske færdigheder og -3 til de fleste andre færdighedstjek incl. NV (nærkampsvåben).

- Op til 8 kg·STR kan med meget besvær bæres

At lave en karakter

over kortere afstande (et par hundrede meter). Det er umuligt at løbe og staklen går kun med halv fart. Personen får også -10 til alle atletiske handlinger og -5 til alle andre færdigheder.

- I meget kort tid kan op til 10+1d4 kg-STR løftes over jorden. Trænede vægtløftere og flyttemænd kan selvfølgelig bære betydeligt mere.

En oppaknings vægt forøges med mellem 50% og 100% mht. bærefærdighed, hvis den er pakket uhåndterligt.

Bevægelse.

Et menneske kan gå 4-5 km/t normalt og 6 km/t ved rask gang. Normale mennesker kan løbe $STR+1/2 \cdot STØ = km/t$. Mennesker kan normalt løbe i 3+1d3 min-UDH. Et gennemsnits menneske kan altså løbe med 15 km/t i 45 min, hvilket svarer til lidt over ti kilometer. Trænede idrætsfolk kan selvfølgelig løbe både hurtigere og længere. Disse regler bør kun tages vejledende og forudsætter optimale forhold.

Spurt.

I et sekund-UDH kan et menneske under optimale omstændigheder spurte $2 \cdot STR+STØ = km/t$.

Det betyder at en gennemsnitsmand kan løbe 100 meter på 12 sek. Det er måske lidt for hurtigt... men skidt.

Bevægelse i kamp.

I kamp kan et menneske, der løber, bevæge sig op til:

$$\frac{(2 \cdot STR) + (0.5 \cdot UDH) + (0.5 \cdot STØ)}{10} = m/0.5 \text{ sek.}$$

Det betyder, at et gennemsnitsmenneske kan bevæge sig 3 meter pr. halve sekund.

Et menneske kan gå halvt så hurtigt under kamp, som han kan løbe.

Fordelen ved at gå i stedet for at løbe er, at man kan skyde og lave andre ting mens man går.

Grunden til, at bevægelse i kamp udregnes pr. halve sekund er, at der under kamp bruges et initiativsystem, som har en tidsenhed, kaldet et segment, på 0,5 sekund.

Kravle.

Når en mand kravler under kamp, bevæger han sig 1/6 gang så hurtigt, som hvis han løber.

Reaktionstid.

Se afsnittet om initiativ. Reaktionstiden er den tid, som en karakter bruger på at reagere, når han bliver overrasket.

Beregnes på Tabel 10 side 44.

Våben.

Hvor god en karakter er til at benytte de våben han har nedskrives også nu og våbenes karakteristika noteres. Hvor hurtigt en karakter kan angribe med et våben beregnes og nedskrives også (beregnes på Tabel 9 side 43.).

HeP (HeldPoints).

En karakter har et antal points, som beskriver hvor heldig han er, disse kaldes for *heldpoint*. En karakter har lige så mange HeP, som han i værdi i egenskaben *Held*. Se hvorledes HeP anvendes i det indledende kapitel.

MMM (Morale, Mod & Mandshjerte).

Hvor fattet og rolig en karakter er under kamp beskrives med et tal mellem 1 og 20. Dette tal kaldes for MMM. Jo højere MMM en karakter har, jo mindre bange bliver han under kamp. For karakterer bør MMM helst rollespilles af spilleren så det ikke er nødvendigt med Spille-Mesterens indgriben og diverse terningkast. Som basis benyttes en karakters Psyke-egenskab som MMM. Til denne basis kan spillederen så trække fra eller lægge til, alt efter om karakteren har prøvet lignende situationer før eller er blevet sårligt trænet.

Et normalt menneske har en MMM på omkring 10. En soldat i fredstid har en MMM på ca. 13, en soldat, der har været i kamp, har en MMM på ca. 15, og en toptrænet elitesoldat har omkring 18 i MMM.

MMM tjeks.

MMM tjeks rulles som egenskabs- og færdighedstjeks med 1d20. Hvis man slår lig med eller under sin MMM lykkes tjekket og man bliver ikke lammet af frygt (eller kun lidt i hvert fald.)

Det er spillederen, der afgør hvornår et MMM tjek skal rulles. spillederen kan også lægge modifikationer til tjekket alt efter omstændighederne. En karakter bør normalt rulle et MMM tjek når kampen begynder, hvis han bliver såret, hvis han er meget tæt på at blive ramt og hvis det generelt går dårligt for ham og hans side. Det tilrådes dog normalt at karaktererne slipper for de fleste MMM tjeks, hvis de blot rollespiller situationen ordentligt.

Egenskaber

En karakter, der misser et MMM tjek begynder at gå i panik. Staklen får en modificering til alle tjeks svarende til den negative succes, som MMM tjekket mislykkedes med.

Eksempel: Spilleren Brunsholt styrer en frisk lille Vietcong soldat kaldet Kim Sung, der er ude på patrulje. Pludselig runger junglen af salver fra automatvåben og alle hans kammerater falder blødende og skrigende om. De er gået i et baghold og skoven vrirler med imperialistiske SEALs.

Brunsholts retfærdige Spilleleder vurderer, at et MMM tjek med -4 vil være på sin plads.

Kim Sung er en cool risæder med en MMM på 14. Han ruller 13, men da han får minus fire på sin MMM, der derved kommer ned på 10, bøffer han med en -3 succes.

Kim Sung sidder nu bag en palme og lufter tarmene, imens han får -3 til alle tjeks. Under kamp overgiver bi-personer sig generelt, hvis de misser et MMM tjek med mere end en -5 succes og ikke har mulighed for at flygte.

Spillederen vurderer hvornår frygten forsvinder alt efter omstændighederne.



Udvikling og erfaring.

Efterhånden som en karakter får sig nogle oplevelser og får prøvet nogle ting bliver han dygtigere og mere erfaren. Dette repræsenteres ved, at karakterene løbende øger deres uddannelses points. Det er Spillederen, der vurderer hvornår en karakter har fortjent nye uddannelses points. Spillederen bør også gøre sig selv klart hvorledes han ønsker at kampanien skal udvikle sig fremover; skal karaktererne blive på omtrent det samme niveau eller må de gerne hurtigt udvikle sig til små superhelte?

Vi forslår at hver karakter får 2-4 uddannelses point efter hver spilleaften plus eventuelt lidt ekstra, hvis vedkommende har gjort sig særligt bemærket.

De nye uddannelsespoints kan benyttes til at forbedre færdigheder og egenskaber. Hvis karakteren ønsker at lære en ny færdighed, så overvej om vedkommende overhovedet har haft realistisk mulighed for at lære denne nye færdighed i den aktuelle situation (efter 3 uger på det isolerede rumskib, hvor ingen taler andet end fransk, lærer Jean Claude spontant at beherske det russiske sprog!).

Det er normalt ikke muligt at vælge nye fordele eller ulemper, men Spillederen kan når det drejer sig om psykologiske effekter, give en karakter lov til at købe ulemper væk f.eks. blodrus eller tøsedreng (de har måske gået til terapi).

Egenskaber.

Egenskaber beskriver, som før nævnt, en karakters fysiske og mentale tilstand.

Egenskabers anvendelse.

Egenskaber anvendes på fire måder, der ikke er beskrevet grundigt i sidste kapitel:

1. Til egenskabs tjeks.
2. Til færdigheder. Alle færdigheder har en grundværdi. Denne grundværdi beregnes ud fra en eller flere relevante egenskaber, så jo bedre egenskaber man har, jo bedre bliver man til sine færdigheder.
3. Til beregning af Skadebonus (SkB).

Egenskabs tjek.

En spiller kan når som helst blive bedt om at rulle et egenskabs tjek for sin karakter af sin SL.

Et tjek rulles med 1d20. Hvis rullet er under eller lig med egenskaben lykkes tjekket.

Hvor godt en karakter klarer et tjek beskrives med en succes-værdi. Et tjeks succes beregnes ved at trække terningslaget fra egenskaben. Hvis succesen er 0 eller derover lykkes tjekket. En negativ succes er også mulig, hvis tjekket mislykkes.

En Spilleleder kan godt vælge at lægge en modifikation på tjekket.

Modifikationen kan være negativ eller positiv alt efter omstændighederne.

Modifikationen lægges til karakterens succes dvs. en positiv modifikation er godt og en negativ er dårligt.

Egenskaber

Her er en oversigt over de mest brugte sværhedsgrader:

Tabel 5. Sværhedsgrad.

Rutine	+10
Let	+5
Medium	0
Svært	-5
Meget svært	-10
Umuligt?	-15

Skadebonus (SkB).

Hvor hårdt en karakter slår beskrives ved hans skadebonus (SkB).

Skadebonusen beregnes ud fra karakterens styrke og størrelse efter denne tabel:

Tabel 6. Skadebonus.

STR+STØ:	Skadebonus:
0-9	-3
10-14	-2
15-17	-1
18-21	+0
22-23	+1
24-25	+2
26-27	+3
28-29	+4
30-31	+6
32-33	+8
34+	+10

Skadebonusen lægges til det benyttede håndvåbens grundskade.

Skadebonusen lægges også til tunge kastevåbens grundskade.



Beskrivelse af egenskaber.

Her følger en beskrivelse af de 11 egenskaber.

Styrke (STR).

En karakters STR beskriver hans fysiske råstyrke dvs. hvor store overarme manden har.

Styrketjek er nødvendige, når karakterer f.eks. prøver at løfte noget meget tungt, hæve sig op i armene, holde en modstander fast osv.

Styrke bestemmer også hvor hurtigt man kan bevæge sig, hvor hårdt man slår og hvor meget man kan bære.

Styrke er også afgørende for hvor godt en karakter kan kontrollere et skydevåben, hvilket især er vigtigt, når man laver skud salver.

Smidighed (SMI).

Smidighed betegner hvor smidig en karakter er, hvor meget kontrol han har over sin krop og hvor god motorik og balance han har.

Smidighed er vigtig for utrolig mange færdigheder, og bruges bl.a. når man kæmper og skyder.

SMI tjeks er nødvendige når en karakter f.eks. prøver på at gå på line, lave fine ting med fingrene, komme fri af reb osv.

Hurtighed (HUR).

Hurtighed betegner en karakters reaktionsevne og snarrådighed.

Hurtighed bruges til mange færdigheder og til udregning af karakterens initiativ (InI) og reaktionstid (RT) (Se kapitlet om kamp for en beskrivelse af RT og InI).

Hurtighedstjeks bruges f.eks. når karakterer skal nå at gøre et eller andet i en fart.

Hvis der er en situation, hvor flere personer gør noget samtidig, og hvor det er afgørende hvem, der kommer først, så slår alle de involverede et HUR tjek. Folk kommer derefter i rækkefølge efter deres succes, startende med den højeste succes.

Størrelse (STØ).

En karakters størrelse betegner ganske enkelt, hvor stor personen er.

En STØ svarer ca. til 7 kg dvs. en mand med en størrelse på 10 vejer omkring 70 kg.

STØ bruges til at beregne, hvor hårdt karakteren slår og hvor meget skade han kan tåle.

Egenskaber

STØ-tjeks bruges ikke særlig ofte, men et tjek er f.eks. nødvendigt, hvis man vil prøve at presse sig igennem en lille åbning. Her betyder en negativ succes, at tjecket lykkes.

Udholdenhed (UDH).

Udholdenhed beskriver karakterens kondition og generelle fysiske tilstand.

UDH bruges til at løbe langt og til at beregne antallet af HP. Udholdenheds-tjeks bruges, når karakterer prøver at klare noget fysisk krævende, som f.eks. at holde sig vågen flere døgn i træk o.lig.

Observation (OB).

OB beskriver en karakters overblik og intuition. I kamp er OB en meget vigtig egenskab, da den bl.a. også bruges til beregning af Reaktions Tid (RT). OB bruges også til mange færdigheder.

OB-tjeks er nødvendige, når en person har mulighed for at opdage noget. Det kan f.eks. være en fjende, der gemmer sig, eller en landmine.

I situationer hvor det kun er hørelsen eller synet, der er relevant f.eks. i mørke eller når man ser igennem en kikkert. Bruges OB'en for synet/hørelsen alene.

De fleste mennesker har deres fulde OB i både syn og hørelse, men folk med nedsat syn eller dårlig hørelse kan have forskellige værdier i syn/hørelse.

Værdien i generel OB beregnes som gennemsnittet af syn OB og hørelse OB.

Eksempel: En rutineret underofficer er nu kommet op i årene, hvilket desværre har sat sin virkning på hans øjne. Han får -4 til OB ved syn. Hans normale OB er på 12.

Fremover har han følgende OB:

Syn alene $12-4=9$.

Hørelse alene $=12$.

Generel OB $(9+12)/2=10,5=11$.

Intelligens (INT).

En karakters INT beskriver meget enkelt hvor klog og smart vedkommende er. INT betegner også hukommelse og logisk sans.

INT bruges til mange færdigheder og til beregning af UP.

INT-tjek er relevante, når karakterer f.eks. prøver på at huske noget eller har en mulighed for at se et sammenhæng.

Husk, at en karakter skal rollespilles efter sin intelligens.

Psyke (PSI).

En karakters PSI beskriver hvor meget selvdisciplin en karakter har, og hvor mentalt stabil han er.

PSI bruges til beregning af MMM og enkelte færdigheder.

PSI-tjek er nødvendige, når en karakter skal kontrollere sig selv.

Uddannelse (UDA).

En karakters UDA indikerer, hvor veluddannet og belæst personen er. UDA-tjeks bruges til generel viden.

Held (HEL).

Held er en meget vigtig og central egenskab i VP; som vi siger: Uden HEL dur helten ikke.

Vi tror, som de gamle grækere, at hvert menneske har en af guderne bestemt mængde held. Alt den snak om videnskab, sandsynlighed og tilfældighed er noget værre nonsens. Kort sagt det er godt at være sej, men bedre at være heldig.

Stjerneerne ved bare bedst!!!

Den vigtigste anvendelse af HEL er udregning af HeldPoints (HeP). Antallet af en karakters HeP er lig med hans Held. HEL bruges også til enkelte færdigheder.

HEL-tjek bruges i situationer, hvor resultatet udelukkende afgøres tilfældigt. HEL-tjek skal bruges med måde.

En spiller med en uheldig karakter skal huske, at rollespillets vedkommende derefter; dvs. staklen vælter altid sin katekop, sidder fast i elevatoren og vinder aldrig i lotto.

Udseende (UDS).

Udseende beskriver hvor smuk og karismatisk en person er. UDS bruges til enkelte færdigheder.

Bi-personers reaktion og venlighed overfor en karakter, afhænger meget af hvor høj UDS vedkommende har.



Færdigheder

Færdigheder.

Færdigheder er et meget centralt begreb i VP. Uden de rette færdigheder er en karakter hjælpeløs. Se afsnittet **At lave en karakter** for regler om køb af færdigheder m.m.

Sværhedsgrad.

Spillederen kan vælge at lægge modifikationer til alle færdighedstjek alt efter omstændighederne og sværhedsgraden. Se **Tabel 7. Sværhedsgrad** for vejledende og generelle modifikationer.

Normal.

De fleste færdigheder har en normal på 10. Det betyder, at hvis en karakter har 10 eller derover i færdigheden, klarer personen automatisk færdigheds-tjek med en *rutine* sværhedsgrad.

Denne regel er indført for at spare tid og betyder, at man f.eks. kan køre til bageren efter brød uden at man skal slå 10 tjeks.

Det er SL'en, der i hvert enkelt tilfælde bedømmer, om normalen er tilstrækkelig, eller om man skal slå et tjek.

Grundtid.

Flere handlinger har en grundtid. Grundtiden for at reparere en bil kan f.eks. være 12 timer.

Man dividerer grundtiden for en handling med den succes, som man klarer det relevante færdighedstjek med.

Ved en succes på nul, ganges grundtiden med 2.

Ved en negativ succes arbejder personen i grundtiden, hvorefter staklen erfarer, at hans bestræbelser ikke har båret frugt.

Eksempel: Karakteren *Nick the Quick* er chauffør og mekaniker. Hans lækre øse er lige brudt sammen og nu skal han ha' fikset den.

Spillederen fastsætter grundtiden til 12 timer.

Nick har 14 i mekanik færdigheden, der skal bruges til at lave bilen.

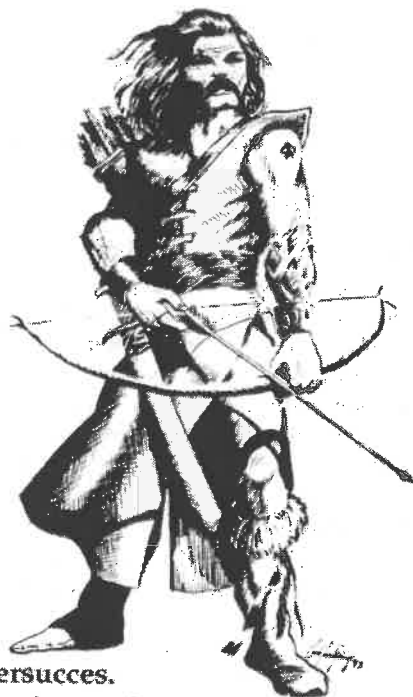
Spillederen ruller skjult et færdighedstjek for Nicks mekanik færdighed. Han fastsætter tjecket til at være medium sværhedsgrad (+0) og ruller 1d20. Han ruller 10 hvilket er en 4-succes. Det tager altså $12/4 = 3$ timer at lave vognen.

Spilleren, der styrer Nick, ved ikke hvor lang tid hans arbejde vil tage. Han får det først at vide, når han er færdig.

En spiller kender ikke nødvendigvis grundtiden.

Før en karakter udfører et arbejde, kan han, hvis han har tid, lave en analyse af opgaven. Analysen er et *let* (+5) færdighedstjek med en grundtid på omkring 1 time.

Hvis analysen lykkes kender karakteren nu arbejdets grundtid og sværhedsgrad. I mange situationer kender karakteren grundtiden og sværhedsgraden med det samme.



Supersucces.

En karakter opnår supersucces med et færdighedstjek, hvis han slår 1 med terningen.

Det første, der sker ved en supersucces er, at den heldige spiller hopper op på spillebordet og danser af glæde.

Udover at klare opgaven eminent og på rekordtid indebærer en supersucces endnu en fordel - en chance for at forbedre færdigheden.

Når man har rullet en supersucces, skal man straks derefter rulle endnu et umodificeret færdighedstjek i den samme færdighed. Hvis tjek nummer to mislykkes stiger færdigheden permanent med 1.

Hvis, der er tale om en færdighed, hvor en undergruppe kan eller skal vælges, er det kun den relevante undergruppe, der stiger.

Færdigheder stiger kun ved supersucces, hvis tjecket er lavet under vigtige og filmiske omstændigheder. Det er ikke muligt, at stige ved at skyde hundrede gange med sin riffel nede i kælderens.

Færdigheder

Det er SL'en, der vurderer om færdigheden stiger og hvilken undergruppe, der gør det. Det er ikke muligt at stige, når man skyder salver.

Eksempel: Karakteren Nick the Quick kører en Porsche under en vild biljagt i en storby. Under biljagten forsøger Nick, at skyde efter sine forfølgere med sin automatpistol igennem bagruden.

På sit tredje skud ruller Nick en supersucces. Derefter lykkes det Nick at slå over i sit næste tjeck, der er i færdigheden HIV (HåndildVåben), som Nick brugte til at skyde med.

Selv om Nick ikke har en undergruppe under HIV bestemmer hans SL, at han får en undergruppe i pistol, der høre under HIV og som er en højere end hans HIV.

Kombinerede færdighedstjeck.

Undertiden har flere ting betydning for hvor godt et færdighedstjeck klares. I tilfælde hvor flere færdigheder eller måske flere egenskaber har betydning i en situation, ruller man hvert tjeck for sig selv og lægger alle succeserne sammen. Den endelige succes er da summen af alle de slæde succeser.

Modsvarende tjecks.

Det hænder ofte, at to personer ruller tjeck mod hinanden. I disse tilfælde vinder personen med den højeste succes.

Modsvarende tjeck benyttes f.eks. når folk gemmer sig (den ene ruller *gemme*, den anden ruller OB), lister (den ene ruller *liste*, den anden ruller OB), overtaler (den ene ruller *overtalelse*, den anden ruller PSI) etc.

Beskrivelse af færdigheder.

Her følger en beskrivelse af de færdigheder, der er opskrevet på Tabel A. Færdigheder.

Generelle færdigheder.

Gemme (OB+HUR+SMI)/3. Gemme bruges, når personer ønsker at gemme sig og er en meget vigtig færdighed.

Denne færdighed virker efter samme procedure som Liste færdigheden:

Først slår gemmeren et færdighed tjeck, derefter slår de folk, der har mulighed for at se vedkommende, et OB tjeck. Hvis opdageren har en højere succes end gemmeren bliver gemmeren opdaget.

Modifikationer til gemme tjeck:

Tæt underskov el.lig.	= +5.
Underskov el.lig.	= +3.
Tynd underskov	= +0.
Bærer passende camouflagetøj	= +2.
Dårlig belysning	= +2.
Skumring	= +5.
Mørke	= +10.

Klatre (STR+SMI)/2. Denne færdighed bruges til at klatre. En opgave, dvs. en klatretur, har en grundtid som SL'en fastsætter. Klatre tjecket modificeres efter sværhedsgraden og det til rådighed stående udstyr.

Hvis tjecket mislykkes med en -1 til en -3 succes er klatreren gået i stå og må starte forfra med den samme grundtid.

Hvis klatreren misser med en -4 til en -6 succes er klatreturen for svær og han må opgive. Det er ikke tilladt at prøve igen før der er gået mindst 24 timer.

Hvis klatreren misser med en -7 succes eller værre falder han ned. Faldhøjden bestemmes ved at rulle 1d100. Det man ruller er den procentdel af den samlede klatrehøjde, som karakteren nåede op, før han faldt ned.

Karakterer, der har sikkerheds-linier, overlever højst sandsynligt alle fald, men de må starte forfra med den samme grundtid. Da det er meget langsommeligt at bruge sikkerheds-linier fordobles grundtiden. En person, der falder, men overlever, må kun fortætte med at klatre, hvis han klarer et MMM tjeck.

Liste (OB+SMI)/2. Liste er en meget nyttig færdighed for soldater, politifolk, detektiver m.f. Liste bruges til at bevæge sig lydløst.

Når en person forsøger at liste følges denne procedure:

Listeren ruller først et færdighed tjeck, og beregner sin succes. Alle personer, der har en chance for at høre listeren slår et OB tjeck med -1 for hver 2. meter, der er imellem listeren og lytteren.

Der rulles kun et sæt liste/lytte tjeck under hver situation. Den afstand, der benyttes, er den tætteste afstand, som opstår imellem lytteren og listeren.

Listeren bliver opdaget, hvis lytteren opnår en højere succes end han gør.

Modersmål INT+5. Alle karakterer kan selvfølgelig tale deres modersmål flydende, men færdigheden til at udtrykke sig varierer. Jo højere værdi en karakter har i et sprog, jo bedre

Færdigheder

er han til at formulere sig.

Alle mennesker i nutiden kan også automatisk deres lokale skriftsystem dvs. de fleste kan automatisk latinske bogstaver. Hvis man ønsker at kunne andre skriftstyper eller alfabeter, må disse købes som en separat færdighed, der koster det samme som færdigheden *Sprog*.

Svømme (STR+SMI/2). I færdigheden svømme er der en normal på 8. Alle karakterer, der mindst har 8 i svømme færdigheden, kan svømme over kortere strækninger og kan træde vande. Der skal ikke slås svømme tøj for at svømme i normalt tempo i badetøj i stillestående vand, men er omstændighederne anderledes modificeres efter behag.

At svømme 50 meter over en brusende flod i fuld kampudrustning ville nok give en heftig modifikation på -6 til -10 alt efter SL'ens humør, mens det at svømme over i undertøj kunne give en modifikation på +0 til minus et par stykker.

Når du finder på en modifikation så giv spillerne en chance, men tænk realistisk.

Svømme tjeks skal rulles en gang pr. svømmetur, men spillederen kan dog kræve flere tjeks ved længere ture. Hvis man bommer et tjeik betyder det ikke nødvendigvis, at man går til bunds, men hvis man bommer med en -1 til -4 succes divideres svømmerens hastighed med succesens værdi.

Eksempel: En karakter bommer med en -3 succes på en svømmetur der normalt ville tage 3 minutter, men eftersom, at manden må kæmpe febrilsk med strømmen, tager hans tur 9 minutter (Hans hastighed er 3 gange mindre; ergo tager hans svømmetur 3 gange så lang tid).

En -5 til -6 succes medfører at manden ligger stille og forsøger at holde sig oppe mens en succes på -7 eller mere medfører at han går til bunds og drukner medmindre han bliver bjærget i en fart.

Fridykning (eller hvor lang tid kan jeg holde vejret). En karakter kan som grundtid opholde sig under vandet i UDH-10 sekunder = UDH-20 segmenter. Hvis karakteren ønsker at holde sig under vandet i længere tid, skal han slå et PSI tjeik hvert 5 sekund/10 segment. Et mislykket tjeik betyder, at karakteren om han vil det eller ej skal søge mod overfladen. Hvis PSI tjeikket misses med en -5 succes eller værre besvimer karakteren og vedkommende vil drukne, hvis han ikke får hjælp af andre. Man kan dog maksimalt blive under vandet i 2

gange ens grundtid.

Distancen en Karakter kan svømme ubelastet (uden grej) under normale omstændigheder er lig UDH-UDH-40 meter.

Hastigheden er normalt 2 km/t og under kamp KampHastighed/6, hvilket medfører at et gennemsnits menneske svømmer 1/2 meter pr. segment.

Undersøge (OB+INT)/2. Denne færdighed bruges i stedet for OB, når personer undersøger en genstand, person eller et sted. Normalt findes interessante ting, hvis et undersøgetjeik klares.

Hvis undersøgerne ved hvad de leder efter får de +3 til deres færdighed tjeik.

SL'en skal lægge modifikationer til undersøgernes færdighedstjeik alt efter hvor godt gemt tingen er og hvor stor den er.

Grundtiden for at gennemføre et værelse af normal størrelse er en time.

Hvis undersøgerne vil kan de vælge at fordoble grundtiden. Dette giver dem +2 til deres tjeik.

Det er altid SL'en, der skjult ruller undersøgetjeikket.

Hvis der er flere, der leder, bruges den højeste værdi i undersøge færdigheden. For hver ekstra person, der leder, udover den første trækkes der 25% fra grundtiden.

Undvige (OB+HUR+HEL)/3. Denne færdighed bruges til at undvige eksplosioner, nedfaldende sten, modkørende biler o.lig. Færdigheden kan også bruges i ildkamp til at trække hovedet til sig i en fart.

Det er altid frivilligt om man vil forsøge at undvige en trussel. Et forsøg på at undvige, lige meget om det lykkes eller ej, forkludrer alle handlinger, som karakteren er i gang med hvilket også gælder InI, og forsinker vedkommende i et tidsrum svarende til hans RT (reaktionstid).

Det er kun muligt at undvige trusler, som man ved kommer!

I de fleste tilfælde ender undvigeren med at ligge ned. Det tager normalt 4 seg. at rejse sig op.

Ved **kollisionstrusler** undgår karakteren skade, hvis han klarer et undvigetjeik.

Ved **eksplosioner** får en karakter, der undviger med held, en ekstra Eksplosiv Skade-Beskyttelse (EksSB) (se senere) svarende til sin

Færdigheder

Succes dvs. hvis du klarer med en 6-succes, får du en ekstra EksSB på -6.

Hvis offeret ikke har en dækning, som han kan hoppe om bagved, får han -5 til sit undvige-tjek. Dette gælder kun ved eksplosioner.

Ved skydning kan man undvige i to situationer:

Hvis offeret står/ligger bag dækning, som han umiddelbart, kan komme helt i dækning af, kommer han i 100% dækning, hvis han klarer et færdighedstjek.

Hvis offeret står åbent eller kun bag sparsom dækning, lykkes det ham at kaste sig ned på maven eller til siden, hvis han klarer et undvige-tjek. Den angribende skytte får undvigerens succes i minus til sit skyde tjek dvs. hvis undvigeren klarer med en 5-succes, får skytten -5 til At Ramme (AR).

Som det tydeligt fremgår er undvige meget mere effektivt, hvis man står ved en dækning.



Lette færdigheder.

Camouflage (OB+INT)/4.

Denne færdighed bruges i stedet for gemme, når karakteren skal skjule noget andet end sig selv.

Danse (UDS+SMI)/4.

Denne færdighed bruges til danse en udvalgt type dans. Der skal vælges en undergruppe. Dans var en vigtig social færdighed i middelalderen.

Undergrupper: Polka, folkedans, vals, disco, hip-hop, latin-amerikansk, ballet etc.

Drageflyvning SMI/2.

Denne færdighed bruges til at styre en drageflyver. Drageflyvere bruges undertiden af specialstyrker i stedet for faldskærme og af agenter i mange film.

Dykning (Svømme/2).

Denne færdighed bruges til at dykke under vandet, normalt med udstyr. Her bruges karakterens halve svømme færdighed som grund værdi. Det er frivilligt om man vil vælge en undergruppe.

Mulige undergrupper: SCUBA, fridykning etc.

Dyretække PSI/2.

Denne færdighed giver brugeren en viden om hvordan dyr reagerer og om hvordan de skal behandles. En person med dyretække kan f.eks. berolige sin hest eller få en aggressiv vagthund til at slappe af, hvis han kan klare et modsvarende tjek mod dyrets Psi (den der opnår den højeste succes vinder).

Etikette (INT+UDS)/4.

Denne færdighed er meget essentiel for visse professioner.

En karakters etikette beskriver vedkommendes færdighed til at begå sig i et udvalgt miljø.

Hvis en karakter søger oplysning indenfor et miljø, skal han slå et etikette-tjek; jo højere succes han opnår, jo bedre oplysninger får han. Det er ikke altid nok at rulle et etikette-tjek, spilleren må også rollespille sin karakter i samtaler med forskellige kontakter.

En undergruppe skal vælges til denne færdighed. Det er selvfølgelig muligt at have flere undergrupper, hvis man vil betale for det.

Undergrupper: Generel dannelse, militær, efterretningstjeneste, generel politik, erhvervs-liv, sport, journalistik, kultur, musik, en politisk retning, punk/BZ, værtshus, kriminel etc.

Faldskærms udspring SMI/2.

Denne færdighed bruges, når man springer i faldskærm. Et færdighedstjek er nødvendigt for at lande uden mén. En -1 til en -5 succes betyder, at karakteren fumler rundt på jorden, men uden at have taget nævneværdig skade.

En -6 til en -8 succes betyder at staken har forstuvet en fod, c.lig. og tager 1d6 HP i skade.

Færdigheder

Ved værre end en -8 succes kommer staklen alvorligt til skade.

Et tjek er også nødvendigt for at styre en styrbar faldskærm. Hvis tjecket lykkes lander karakteren hvor han vil. For hver negativ succes misser han sit mål med 1d10 m. for LALO og HALO og med 1d100 m. for HAHO. Disse missafstande ganges med to i blæsevejret og fordobles i hård vind. Der er 1% chance for at skærmen ikke åbner sig, men så har man jo sin reserve skærm, så chancen for at splatle er 0,1 promille.

Der findes tre typer udspring:

LALO (Low Altitude - Low Opening) (Lav højde, lav åbning).

HALO (High Altitude - Low Opening) (Høj højde, lav åbning).

HAHO (High Altitude - High Opening) (Høj højde, høj åbning).

Hver type udspring har sine fordele, men generelt kan siges, at ved LALO og HALO kan udspringeren ikke ses på radar, men det er kun ved HAHO, at man har tid til også at benytte en reserve skærm.

Forførelse (UDS+INT)/4.

Denne færdighed er meget nyttig i den virkelige verden. I film og historier bruges forførelse også meget f.eks. har alle store helte altid været store forførelere, se f.eks. James Bond, Odysseus eller Sir Lancelot. Hvis en bi-person skal forføres, ruller forføreleren et færdighed tjek, og bi-personen ruller et PSI tjek. Hvis forføreleren opnår den højeste succes, kan han score, hvis han vil. SL'en modificerer alt efter omstændighederne og offerets ægteskabelige status. Rollespil forførelse af karaktere.

Foto OB/2.

Denne færdighed bruges til at tage pæne billeder. Jo højere succes, jo pænere billede. Inkluderer også færdigheden til at fremkalde film.

Førstehjælp SMI/2.

Den færdighed bruges til at behandle sårede mennesker umiddelbart efter, at de har taget skade.

En hurtig forbindelse af et normalt stik eller skudsår, der stopper blødninger har en grundtid på 3 min.

Så snart behandlingen påbegyndes stopper karakterens blødninger. Karakterer bløder kun, hvis de har modtaget en critical, der fortæller, at karakteren bløder.

Et tjek, der lykkes med en 0 til en 3 succes stopper kun blødninger og giver den sårede +3 til UDH, når han skal tjekke for betændelse (se kapitlet om sår og skader).

En 4 til en 6 succes stopper blødninger, helbreder umiddelbart 1d4 IIP og giver +5 mht. betændelse.

En 7+ succes stopper blødninger, helbreder 1d4+1 IIP og giver +7 mht. betændelse.

En -1 til en -3 succes stopper blødninger, men giver ingen bonus til betændelsestjek.

En -4 til en -6 succes halverer blødningshastigheden (hvis der er en).

En -7 succes eller værre stopper ingen blødninger.

Modifikationer:

Under beskydning (rul et MMM tjek. Behandleren får en evt. negativ succes som modifikation til sit første hjælps tjek.)

Offeret hjælper til = +2.

Behandler sig selv = -4.

Improviserede midler = -5.

Moderne udstyr = +4.

Gastronomi (INT+HEL)/4.

Denne færdighed bruges til at lave god mad.

Husgerning (UDH+SMI)/4.

Denne universelle færdighed bruges af huslige personer til at lave mad, vaske op, gøre rent, vaske tøj og stryge skjorter.

Jagt (SMI+OB)/4.

Denne færdighed bruges til at finde og liste sig ind på diverse byttedyr. SL'en ruller et jagttjek for jægeren med en grundtid på 12 timer. Grundtiden og tjecket skal modificeres alt efter det valgte byttedyrs udbredelse og områdets frodighed.

Hvis et jagt-tjek lykkes, har jægeren fundet et dyr og har sneget sig ind på det, så afstanden mellem bytte og jæger kun er 10+1d20 meter. Hvis jægeren vil tættere på, må han bruge liste eller gemme. Husk her, at de fleste dyr er meget årvågne og derfor har en OB på omkring 15. Man kan vælge en undergruppe, hvis man har lyst.

Mulige undergrupper: Vildt, fugle etc.

Kunst HEL/2.

Denne færdighed giver kendskab til kunst og

Færdigheder

bruges også til at lave kunst. Jo højere succes, jo bedre kunst har man lavet/ jo bedre har man analyseret et kunstværk.

Mulige undergrupper: Billedkunst, skulpturer, keramik, tryk etc.

Køre bil (OB+HUR)/4.

Denne færdighed bruges til at køre personbiler af normal størrelse. Føreren af en bil skal slå et færdighedstjek, hvis han bliver såret i kamp.

Køre bælte (OB+HUR)/4.

Denne færdighed bruges til at køre bæltekøretøjer som f.eks. kampvogne og gravemaskiner.

Køre motorcykel (HUR+SMI)/4

Denne færdighed bruges til at køre kværn.

Køre truck (OB+HUR)/4.

Med denne færdighed kan man køre store lastbiler og trucks. En karakter skal mindst ha' 10 i *køre bil* færdigheden, før han kan begynde at købe denne færdighed.

Lystfiskeri (INT+HEL)/4.

Denne færdighed bruges til at fange fisk med en fiskestang, et fiskespyd eller med et lille net.

Lystsejlad SMI/2.

Denne færdighed bruges til at sejle lette både. En undergruppe kan vælges. Denne færdighed giver også et begrænset kendskab til navigation.

Mulige undergrupper: Sejlbåde, robåde, motorbåde, kajak og kano.

Musik (SMI+OB)/4.

Denne færdighed bruges til at spille på en bestemt type musikinstrument. Jo højere succes, jo bedre spiller man. En undergruppe skal vælges.

Undergrupper: Guitar, trompet, mundharmonica, lut etc.

Navigation INT/2.

Denne færdighed bruges til at finde sin egen position og finde vej.

En gruppe mennesker, der rejser igennem vildt eller fremmed land, skal rulle et navigations tjek. En negativ succes forlænger rejsetiden med 10% pr. negativ succes dvs. en -3 succes medfører, at rejsetiden forlænges med 30%.

En -5 succes eller værre medfører ofte,

at gruppe farer vild.

Det tilrådes, at SL'en skjult ruller navigations tjek. Husk at modificere for hjælpemidler f.eks. kort, kompas, navigationscomputer osv.

Overlevelse (UDH+INT)/4.

Overlevelse bruges til at forsøge sig selv i naturen. Færdigheden giver kendskab til erhvervelse af mad, husly, vand o.lig. Der skal vælges en undergruppe.

Undergrupper: Ørken, jungle, vildmark, polar, bjerge og tempereret.

Skiløb SMI/2.

Denne færdighed bruges til at løbe på ski. Er meget nyttig for moderne agenter, men blev også brugt af vikingerne.

Mulige undergrupper: Langrend, telemark, alpin og snowboard.

Skygning (OB+HUR)/4.

Denne færdighed bruges til at skygge en person til fods eller i bil. Skyggeren ruller et tjek hvert kvarter. Den han skygger ruller et OB tjek. Hvis den skyggede har en til tre succeser mere end skyggeren, har han fået mistanke og får +2 til alle efterfølgende tjeks mod den samme skygger. Hvis den skyggede har mere end tre succeser flere end skyggeren, opdager han skyggeren.

En person, der tror, at han bliver skygget får +2 til sine tjeks

Spille (INT+HEL)/4.

Denne færdighed bruges til at spille et underholdningsspil. I fortiden var kendskab til spil en vigtig social egenskab f.eks. spillede ridderne skak og samuraierne i Japan spillede go.

Når to eller flere personer spiller et spil ruller alle deltagerne et spille-tjek. Den, der får den højeste succes har vundet.

Det er muligt at snyde i de fleste spil. At snyde giver +3 til færdigheden, men hvis snyderen slår en -5-succes eller værre bliver han opdaget. En undergruppe skal vælges.

Undergrupper: Skak, whist, poker, go, ludo, europa-spillet etc.

Synge OB/2.

Denne færdighed bruges til at synge. En undergruppe kan vælges, men det er frivilligt.

Mulige undergrupper: Opera, rock, blues, rap, jazz etc.

Færdigheder

Tavshed PSI/2.

Denne færdighed bruges til at holde kæft under forhør.

Tortøren ruller et tjek i INT eller forhørelse. Offeret ruller et tjek i PSI eller tavshed-færdigheden. Hvis offeret opnår den laveste succes, bryder han sammen og fortæller, hvad han blev spurgt om.

Hvis forhøreren bruger tortur, får han +5 til sit tjek. Hvis forhøreren har udstyr til rådighed, får han yderligere +2, når han laver tortur. Hvis forhøreren har god tid til rådighed får han +2 yderligere til sit tjek.

Tegne SMI/2.

Denne færdighed bruges til at tegne naturalistisk. Hvis man ønsker at lave kunst skal man vælge denne færdighed i stedet.

Mulige undergrupper: Korttegning, portrætter, karikatur, landskab etc.

Tilvæending (STØ+UDH+PSI)/6.

Denne færdighed bruges til at modstå effekten af alkohol eller forskellige narkotiske stoffer. Kan bruges til at drikke folk under bordet. En vigtig færdighed for vikinger og sømænd.

Undergrupper: Alkohol, cannabis, heroin etc.

Viden UDA/2.

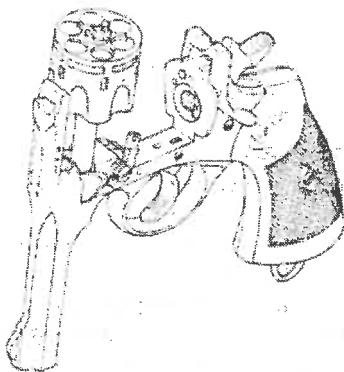
Denne færdighed giver karakteren en viden omkring et udvalgt emne. Jo snævrere emnet er, jo mere detaljeret er videnen.

Våbenteknik SMI/2.

Denne færdighed bruges til at undersøge og reparere forskellige våbengrupper.

En undergruppe skal vælges.

Undergrupper: Lette skydevåben, tunge skydevåben, raketvåben og gamle våbentyper.



Normale færdigheder.

Administration INT/2.

Denne brede færdighed er yderst kedelig og bruges især af skrankepaver og bureaukrater. Er nødvendig hvis du vil arbejde indenfor EF.

En karakter, der har en virksomhed, skal en gang imellem rulle et tjek. Det overskud eller underskud, som virksomheden skaber afhænger også af administrationtjekkets succes.

Akrobatik (SMI+STR)/4.

Denne færdighed bruges til lave sjove akrobatiske ting som eksempel gå på hænder, slå flik-flak, lave saltomortale osv.

En karakter, der falder ned, kan trække et HP fra skaden, for hver succes, han klarer et akrobatik-tjek med.

Datalogi INT/2.

Med denne færdighed får karakteren kendskab til computersystemer og brugen af disse. Karakterer, der er gode til datalogi, kan programmere. Færdigheden Hacking bruges til at bryde ind i beskyttede systemer.

Dyretræning PSI/2.

Med denne færdighed kan karakteren træne dyr, og lære disse forskellige tricks.

En grundlæggende træning har en grundtid på 3 måneder. Derefter kan dyret lære et trick ad gangen. Hvert trick har en grund tid på en måned. For hvert ekstra dyr, der trænes på samme tid, trækkes der -1 fra færdigheden.

Undergrupper: Hunde, heste, aber, slanger, løver etc.

Efterforskning INT/2.

Denne færdighed giver kendskab til politiets efterforskningsmetoder.

Kendskabet omfatter f.eks. fingeraftryk og simpel ballistik.

Denne færdighed minder på mange punkter meget om spionage.

Eksplosiver (SMI+INT)/4.

Denne færdighed beskriver en karacters kendskab til eksplosiver og hvorledes disse anvendes.

Et færdighes-tjek er nødvendigt for at lave en bombe eller montere en sprængladning. Monteringen af en sprængladning har normalt en grundtid på 4 minutter. Hvis tjek-

Færdigheder

ket mislykkes med mere end en -5 succes, sprænger bomben ikke.

Denne færdighed bruges også til at demontere bomber.

Man kan vælge en undergruppe.

Mulige undergrupper: Demontering, plastiksprængstof etc.

Finde spor OB/2.

Denne færdighed benyttes til at finde, følge og identificere et spor.

Et tjek er nødvendigt for at finde sporet. Hvis stifinderen ved, hvad han leder efter, får han +2 til finde spor.

Husk at modificere for undergrund og vejrforhold.

Et finde spor tjek er ved normale vejrforhold med -1 for hver 3. time der er gået, siden sporet blev sat.

At identificere et spor kræver også et færdighedstjek.

Når man følger et spor, skal man rulle et nyt tjek hver time eller hver gang omstændighederne bliver værre. Hvis et tjek mislykkes kan stifinderen lede videre, men det har en grundtid på 1 time. Dette tjek nr. 2 er altid med -3. Hvis tjek nummer to også mislykkes er sporet gået tabt.

Fiskeri (HEL+INT)/4.

Med denne færdighed kan karakteren fange fisk i stor stil med net.

FO (Fremskudt Observatør) OB/2.

FO står for *fremskudt observatør*. Denne færdighed bruges til at dirigere indirekte artilleri. Brugeren af færdigheden, skal kunne se målet for angrebet og skal være i kontakt med artilleriet, hvilket normalt sker via radio.

Når artilleri affyres indirekte via en observatør, bruges observatørens FO færdighed som AR. Der rulles kun et AR for hele artilleriet.

Forfalskning (SMI+OB)/4.

Denne færdighed bruges til at forfalske dokumenter o.lig.

For hver dokument, der forfalskes, rulles et tjek i *forfalskning*. Den succes som forfalskeren opnår noteres.

Hvis dokumentet senere undersøges, skal undersøgeren klare et undersøge eller et forfalsknings tjek, med en højere succes, end dokumentet har. Hvis man bruger *forfalskning* til at undersøge et dokument, får man +3.

En falskner skal bruge en original for han kan lave en kopi. Der skal vælges en undergruppe.

Undergrupper: Billedkunst, skulpturer, dokumenter og penge.



Forhørelse (INT+OB)/4.

Denne færdighed bruges til at forhøre personer med eller uden tortur. Se under færdigheden *tavshed*, hvordan denne færdighed benyttes.

Mulige undergrupper: Tortur og afhøring.

Forklædning OB/2.

Denne færdighed er meget nyttig i spionbranchen, og giver brugeren kendskab til monteringen af skæg og blå briller.

Det kræver et let (+5) tjek at gøre en person ukendelig. Det kræver et meget svært (-10) tjek at få en person til at ligne en anden.

Personer, der kigger nøje på den forklædte, skal slå et *undersøgetjek*. Hvis hans succes er højere end forklæderens, opdager han, at personen er forklædt.

Hacking (Datalogi)/2.

Denne færdighed benyttes til at bryde igennem sikkerhedssystemer og komme ind i andres computersystemer.

Et beskyttet computersystem har en sværhedsgrad. En hacker skal opnå en succes, der er højere end denne sværhedsgrad for at bryde ind i et system.

Hurtigtræk HUR/2.

Denne færdighed bruges til at trække et våben hurtigt fra et hylster el.lig.

Hurtigtræk er en vigtig færdighed for agenter og politifolk, og var også meget vital i det vilde vesten. En person, der klare et hurtigtræks-tjek trækker et segment fra den tid, det tager at få et våben frem. Hvis der er to personer, der f.eks. under en duel begge klarer

Færdigheder

sit hurtigtræk tjek, så er det karakteren, der opnår den højeste succes, som får sin skyder først frem. Hvis begge kombattanter derefter også er lige hurtige til at skyde, så er det personen, der trak først, som skyder først. Fik I den?

Håndværk SMI/2.

Denne færdighed dækker en række forskellige håndværk som f.eks. tømrer, slagter, smed, bager, snedker osv.

Der skal vælges en undergruppe i et enkelt fag.

Kaste SMI/2.

Denne færdighed bruges til at ramme med, når man kaster med ting. Færdigheden gælder for alle former for kastevåben lige fra håndgranater til kastespyd. Værdien benyttes som AR. Alle de afstandsintervaller, som står på våbentabellerne for kastevåben, er lavet for karakterer med 8 i STR egenskaben. Intervallængderne for stærkere eller slappere personer beregnes som $(\text{Længde} \cdot \text{STR}) / 8$. Ved tungere kastevåben må kasterens SkB lægges til grundskaden.

Mulige undergrupper: Knive, håndgranater, sten, shuriken (kastestjerner), spyd, økser og enkelte våben.

Kommunikation INT/2.

Denne færdighed bruges til at betjene forskellige slags kommunikationsudstyr som f.eks. radio og satellitudstyr.

I andre tider, kan denne færdighed f.eks. bruges til at sende røgringe eller signaler med flag.

Kryptologi INT/2.

Kryptologi er videnskaben om koder og hvorledes disse brydes og laves.

Til effektiv kodebrydning i dag, er det nødvendigt med en computer og specialiserede programmer.

Lave fælder SMI/2.

Denne færdighed bruges til at lave alt fra simple dyrefælder til avancerede booby-traps.

Når en fælde er lavet ruller SL'en hemmeligt et lave fælder-tjek for karakteren. Tjekkets succes trækkes fra et eventuelt offers undersøgelse tjek. Dette betyder også, at en eventuel negativ succes ved et mislykket lave fælder tjek giver offeret plusser til undersøgelse.

Hvis et lave fælder tjek misses med mere end en -5 succes, virker fælden ikke.

En person, der er ved at gå i en fælde

ruller et undersøgelse tjek. Hvis personen leder efter fælder, er tjekket med +5.

Lederevne (INT+UDS)/4.

Selv om rollespilsgrupper som regel samarbejder og beslutter deres handlinger i fællesskab, har en gruppe med en militær opbygning altid en trænet leder.

Lederevne er evnen til at indgyde mod i ens folk samt at få dem til at adlyde og følge lederen (Det foreslås at lederen taktiske beslutninger tages af hele gruppen, da en enkelt spiller ellers ville få for meget magt over gruppen).

I situationer hvor en leder skal opildne/overtale sine underordnede, får de underordnede +1 til deres MMM for hver anden succes, deres overordnede ruller i lederfærdighed. Hvis den overordnede opnår en negativ succes, får hans underordnede -1 til MMM for hver tredje negative succes.

Den ovenstående modifikation til MMM gælder kun i den konkrete situation, og er ikke en permanent forandring.



Luftkamp (Flyve/2).

Denne færdighed bruges, når man vil styre et fly eller en helikopter i kamp. En persons grundværdi i denne færdighed, afhænger af hans værdi i færdighederne *flyve fly* og *flyve helikopter*.

Ved anvendelse af våben fra fly og helikoptere bruges pilotens værdi i *luftkamp* som AR.

I de tilfælde hvor det ikke er piloten, der afskyder våbene, bruges skytten blot sin respektive AR for den våbentype, der benyttes f.eks. bruges rygskytten i en gammeldages bombemaskine sin AR i *HIV* (HåndildVåben) eller undergruppen LMG (Lette maskingevær).

Færdigheder

En pilot kan forsøg at undvige et angreb ved at lave vilde manøvre og skarpe sving. En pilot må selv vælge, om han vil forsøge at undvige. Når han undviger, kan han ikke selv angribe og andre skytter på flyet får -2d6 til AR.

Når en pilot undviger slår han et *luftkamp* tjek. Hvis han opnår en positiv succes, trækkes den fra en eventuel angribers succes. Dette gælder også missiler. En pilot kan kun undvige, hvis han ved, at han bliver angrebet.

Alle luftfartøjer har en MaM (Manøvre Modifikation). MaM er et tal, der lægges til pilotens *luftkamp* færdighed, men kun når det drejer om at undvige. Manøvreduktige små fly har en positiv MaM og tunge passager- eller bombemaskiner har en negativ MaM.

Mulige undergrupper: Helikoptere, jagerfly og bombefly.

Mundaflesning OB/2.

Med denne færdighed kan en karakter se, hvad en person siger, blot ved at se hvordan læberne bevæger sig.

Et tjek er nødvendig for at "se" en samtale.

Det er kun muligt at "aflæse" et sprog, som man selv taler. Man får altid -5, når man aflæser andet end sit modersmål.

Det er sjældent, at man får hele indholdet af en samtale, som man har aflæst. SL'en bestemmer hvor meget du får at vide, alt efter hvor høj en succes, du ruller.

Overtalelse (INT+UDS)/4.

Denne færdighed bruges til at overtale/overbevise et offer om et bestemt synspunkt. Alle brug af overtalelse skal også rollespilles.

Offeret slår et INT tjek. Hvis offerets succes er mindre end overtalerens er offeret overtalt. SL'en modificere alt efter omstændighederne og forholdet mellem overtaler og offer.

Denne færdigheder virker kun på bi-personer - ikke på karakterer.

Der findes to undergrupper i denne færdighed hvor af en skal vælges. Den ene undergruppe er generel overtalelse den anden er forhandling.

Undergrupper: Forhandling og overtalelse.

Ridning (SMI+PSI)/4.

Denne færdighed bruges, når man vil ride på et dyr, normalt drejer det sig om en hest.

Alle mennesker kan trave ned af en vej, men det er meget svært at kæmpe fra en hest.

En person, der kæmper ridende, kan ikke ha' en AR, der er højere end hans værdi i ridning dvs. hvis du har en AR på 16, men en ridning på 12, bliver din AR formindsket til 12, så længe du rider.

Færdigheden Ridning bruges også, når et ridedyr skal beroliges eller udføre en vanskelig handling.

Mulige undergrupper: Hest, pony, kamel, æsel, drage etc.

Sejle OB/2.

Denne færdighed bruges til at sejle en udvalgt bådtype.

Undergrupper: Ubåd, sejlbåde, hydrofoillbåde og normale skibe.

Skuespil (INT+UDS+PSI)/6.

Denne færdighed benyttes af revy-skuespillere og amerikanske præsidenter.

Færdigheden kan bruges praktisk til at simulere en følelse eller reaktion.



Spionage INT/2.

Denne meget brede færdighed giver kendskab til efterretningsvirksomhed og de metoder, der benyttes i spionage sammenhæng.

Eksempler: Sempel kryptologi (kode), aflytningsmetoder, ransagelsesmetoder m.m.

Færdigheder



Vanskelige færdigheder

Antropologi INT/2. Antropologi er videnskaben om kulturer og menneskegrupper.

En undergruppe kan vælges i en udvalgt kultur som f.eks. maya-indianerne og aboriginals i Australien.

Arkeologi INT/2. Denne færdighed bruges til at udgrave rester fra gamle tider. Færdigheden giver også et overfladisk kendskab til historie m.m.

Bruges meget af gamle professorer og deres nicher, når de skal udforske gamle gravsteder.

Astronomi INT/2. Denne færdighed giver køberen viden om verdensrummets opbygning og samspil. Moderne astronomi har meget med fysik og matematik at gøre.

Biologi INT/2. Denne færdighed giver en karakter indsigt i naturens opbygning og kredsløb. Giver kendskab til dyr og planters funktion, hvilket også inkluderer gen-teknologi. Måltige undergrupper: gen-teknologi, øko-systemer, forurening, hav-biologi etc.

Elektronik (INT+SMD)/4. Denne færdighed bruges til at lave og reparere elektroniske kredsløb. Se under *mekanik* færdigheden for regler om hvorledes reparatio-ner fungerer. Denne færdighed kan også bruges til

Sprog INT/2. Denne færdighed bruges til at tale et fremmed sprog. Jo højere værdi, jo bedre tales sprog. For at tale et sprog godt kræves en værdi på 15. En indtødt har en værdi på 13-17. Folk med 17 eller derover taler uden accent og kan efterligne forskellige lokale accenter.

Taktik INT/2. En karakter med denne færdighed får karakteren kendskab til militær taktik og strategi indenfor et afgrænset område. Under en pas- sende situation vil en karakter, der klare et taktik tæk, få et par gode råd af sin Spilleleder. **Undergrupper:** Luftkamp, flåde, smågrup- pe/guerilla og landkamp.

Tyveri (SMI+HUR)/4. Med denne færdighed kan man udføre lomme- tyveri.

Når en karakter vil forsøge at stjæle noget fra en anden person, ruller han et *tyveri-* tæk, og offeret ruller et OB tæk. Hvis tyven opnår den højeste succes har han fået fat i en ting fra offerets lomme, taske el.lig. Hvis offeret har fra nul til to succeser mere end tyven mislykkes tyveriet, men tyven bliver ikke op- daget. Hvis offerets succes er tre eller flere succeser mere end tyven opdager han tyveriet. **SI/en** modificerer alt efter offerets vagtsomhed og omstændighederne.

Udervandssekspløiver (SMI+INT)/4. Denne færdighed bruges til at arbejde med sprængstof under vandet. Før denne færdig- hed kan købes må karakteren mindst ha 10 i færdighederne svømme, dykning og eksplosi- ver.

Åbne læse SMI/2. Denne færdighed bruges til at dirke en læs op. Et tæk er nødvendigt for at åbne en læs. Alle læse har en sværhedsgrad, der beskrives deres kompleksitet, en normal moderne dørlæs er +0. En person, der bruger en improviseret dirk, får +5 til sin færdighed. **Opdækningen af en normal dørlæs har en grundtid på 1 minut.** Afvigelsen af avancerede læse, som f.eks. et pengeskab kræver special udstyr og en høj succes.

Færdigheder

at komme igennem elektroniske sikkerhedssystemer o.lig.

Elektronik er ikke til megen nytte, hvis karakteren ikke har noget udstyr til rådighed.

Mulige undergrupper: Kommunikation, våbensystemer, surveillance, computer hardware etc.

Filosofi INT/2.

Denne færdighed minder på mange måder om teologi, men adskiller sig ved at være generel og ved også at omfatte ateistiske overvejelser.

Flyve fly (OB+HUR)/4.

Denne færdighed bruges til at flyve flyvemaskiner. En værdi på 10 er minimum for at flyve en lille tur.

Mulige undergrupper: Jagerfly, svævefly, bombefly, angrebsfly, transportfly etc.

Flyve helikopter (OB+HUR)/4.

Denne færdighed bruges til at flyve helikoptere. En værdi på 10 er nødvendig for at flyve under normale forhold.

Fysik INT/2.

Med denne færdighed får en karakter kendskab til avanceret fysik. Niveauet afhænger selvfølgelig af samtiden.

Geografi INT/2.

Køberen af denne færdighed får kendskab til jordbundsforhold, vejrsystemer og meget andet nyttigt.

Historie INT/2.

Denne færdighed giver kendskab til generel verdenshistorie, generel lokalhistorie eller grundig indsigt i en speciel historisk epoke f.eks. istiden, den kolde krig osv.

Mulige undergrupper: Et område eller en tidsepoke.

HIV SMI/2. (HåndildVåben).

Denne færdighed bruges til at skyde med alle håndholdte skydevåben som f.eks. bue, pistol og maskingevær.

Skyttens værdi i HIV bruges som AR.

Mulige undergrupper:

Pistoler (incl. revolvere og lette maskinpistoler (LMP)), maskinpistoler (SMG), rifler, automatrifler, maskingevær (MG), tunge maskingevær (TMG), granatkastere, raketvåben, slynger, buer og armbrøste.



Jura INT/2.

Denne færdighed giver indsigt i lovgivning og retspraksis. Bruges meget af advokater, men er også til godt at kunne for politifolk og detektiver.

Mulige undergrupper: Familieret, strafferet, erhvervsret etc.

Kemi INT/2.

Denne færdighed giver kendskab til moderne kemi. Hvis de rette materialer og forhold er til rådighed, kan denne færdighed bruges til at fremstille enkelt sprængstof og andre sjove ting.

Litteratur INT/2.

Denne færdighed giver køberen et kendskab til litteratur og analyse af skrfærdighed værker. Bruges også til at skrive egne værker.

Matematik INT/2.

Denne færdighed giver kendskab til avanceret matematik. Færdigheden er vigtig, som en sekundær færdighed, for forskere og videnskabsmænd.

Betegnelsen "avanceret matematik" skal altid ses i forhold til den aktuelle tids øvrige matematiske standard f.eks. er geometri børnelærdom i dag, men det var ophøjet videnskab i det gamle Grækenland.

Medicin INT/2.

Denne færdighed bruges til at behandle og forebygge sygdomme og skader. Medicin afviger fra færdigheden *førstehjælp*, ved at give brugeren indsigt i avancerede behandlingsmetoder incl. operationer.

En karakter med medicin får automatisk og gratis den samme værdi i færdigheden *førstehjælp*, som han har i medicin.

For at medicin kan bruges effektivt er det nødvendigt, at man har det fornødne udstyr.

Et let (+5) tjek er nødvendigt for at lægge en skinne på et brækket lem. Et let (+5) tjek er også nødvendigt for at få en analyse af en patients tilstand.

Mulige undergrupper: Gynækolog, tandlæge, dyrlæge, speciallæge, forskning etc.

Mekanik (INT+SMI)/4.

Denne færdighed bruges til at skabe og reparere mekaniske systemer.

Et let (+5) tjek med en grundtid på 1 time er nødvendigt for at finde fejlen på et

Færdigheder

rimeligt stort system som f.eks. en bil.

Det kræver normalt et umodificeret tæk med en grundtid på 2d6 timer, at lave en standard skade. Ved en tilfældig skade er der 50% chance for at reservedele skal bruges. Hvis der ingen reservedele er til rådighed, kan mekanikeren foretage en improviseret lappeløsning ved at klare et svært (-5) tæk med den dobbelte grundtid.

Mulige undergrupper: Biler, cykler, motorcykler, fly, skibe og tog.

Meteorologi INT/2.

Denne færdighed bruges til at beregne vejr- og vindforhold og hvorledes disse vil udvikle sig i den umiddelbare fremtid. Avanceret moderne udstyr er nødvendigt for at en vejr-prognose kan laves.

Metallurgi INT/2.

Denne færdighed giver kendskab til metaller og legeringer. Bruges også til at udvinde metaller fra malm. Omfattende udstyr og faciliteter er nødvendige for denne færdighed kan bruges i praksis.

Denne færdighed blev før i tiden brugt til at lave stærke klinger, som f.eks. samuraiernes katana.

Mineteknik INT/2.

Denne færdighed bruges til at udvinde materialer via minedrift.

Det er normalt nødvendigt med en masse udstyr og arbejdskraft før en mine kan fungere effektivt. Hvis det er metaller, der udvindes, er *metallurgifærdigheden* nødvendig for at forarbejde den udvundne råmalm.

NV (STR+SMD)/4. (Nærkampsvåben).

Denne færdighed bruges til at slå og kæmpe med håndvåben. Kæmperens værdi i NV bruges som AR.

NV bruges også til at forsvare sig imod andres angreb.

Mulige undergrupper: Knive, sværd, økser, køller, to-håndsvåben, spyd, lanser, skjold, og enkelt våben.

Politologi INT/2.

Denne færdighed giver indsigt i hvorledes det politiske og økonomiske system fungerer.

Er en nyttig færdighed for politikere og embedsmænd.



Religion INT/2.

Køberen af denne færdighed får kendskab til en bestemt religion. Det er dog muligt at vælge en undergruppe, der giver et overfladisk kendskab til alle religioner.

Denne færdighed var meget vigtig i fortiden, hvor alle lærde skulle kunne bibelen udenad.

Undergrupper: En religion eller generel teologi.

TIV SMI/2. (TungelldVåben).

Denne færdighed bruges til at skyde med tunge våbensystemer. Ofte er der fleste personer om at betjene et TIV, i disse tilfælde er det den bedste skyttes værdi i TIV, der bruges som AR.

Mulige undergrupper: Kanoner, AT-missiler, artilleri, maskinkanoner, flammekastere, SAM-missiler, dysekanoner/bazooka, SS-missiler og blider.

Ubevæbnet (SMI+STR)/4.

Denne færdighed bruges, når personer kæmper uden våben. Denne færdighed bruges til alle former for ubevæbnede angreb dvs. både spark, slag, skaller, kast etc.

Der skal vælges en undergruppe indenfor en speciel stilart. Folk, der er utrænede, har altid undergruppen slagsmål.

Undergrupper (skal vælges): Karate, taekwondo, kung fu, kick boksning, thai-boksning, filippinsk kampstil, savate, aikido, jiu-jitsu, boksning, judo, brydning og slagsmål.

Økonomi INT/2.

Denne færdighed giver kendskab til avanceret økonomi. Er en lidt kedelig færdighed.

Specielle færdigheder.

Denne færdighed adskiller sig meget fra normale færdigheder bl.a. ved at det ikke er muligt at slå færdigheds-tjek i denne færdighed.

Ekstra HP.

Denne færdighed bruges til at købe flere HP til sin karakter og derved gøre denne mere modstandsdygtig overfor skade. Hvert ekstra HP koster 4 UP.

Et menneske kan maksimalt ha' 2-(UDH+STØ) HP dvs. et menneske kan købe lige så mange ekstra HP, som han har i egen-skaben Størrelse (STØ).

Indledning til kampregler.

Kamp er en vigtig del af en hver god action-film, og er derfor også en vigtig del af VP's regler.

Kampreglerne i denne bog er holdt indenfor en rimelig realisme. Dette betyder at folk DØR, når de bliver ramt eller skudt. Man kan ikke som i film og visse andre rollespil ta' gentagende træffere uden at stille træskoene.

Som i virkeligheden bør det frarådes at blive skudt eller ramt - det er træls, og man kan faktisk dø af det!

Generelle overvejelser mht. skade.

Vi har valgt at inddele skade, eller menneskelig overlast om du vil, i to kategorier: Generel belastning og specielle skader.

Generel belastning er blodtab, smerte, chok og generel ødelæggelse af væv.

Specielle skader er beskadigelse af knogler, sener, nerver, centrale muskler, hjernen og vitale organer.

For at repræsentere begge kategorier af "skade", benytter vi i VP to begreber: Helbredspoint (HP) og criticals.

Helbredspoints repræsenterer den generelle belastning, som kroppen udsættes for, imens criticals repræsenterer de specielle skader.

Den generelle belastning (helbredspoints) varierer efter størrelsen og slagkraften af våbenet, det gør de specielle skader (criticals) også, da grundskaden ligges til critical-rullet.

Generelle overvejelser omkring rustninger.

Det er et stort problem, at lave gode regler for rustninger, der både er realistiske og spilbare. Problemet opstår omkring forholdet mellem gennembrydning og kraft, der forplanter sig, selvom rustningen ikke gennemtrænges.

I VP har vi valgt at tildele alle former for rustning fire værdier, der repræsenterer forskellige egenskaber og som kaldes skadebeskyttelse (SB). Vi har også inddelt alle angreb efter form (Projektile, stump, skarp/spids, hug og eksplosion), og har givet alle våben en værdi for gennemtrængningsevne (angrebs styrke: AS).

Skadebeskyttelse (SB) er inddelt efter færdigheden til at modvirke forskellige former for angreb:

ProSB: Beskriver rustningens færdighed til at stoppe moderne projektiler. Visse materialer er særdeles gode til dette, f.eks. kevlar.

SkSB: Beskriver færdigheden til at hindre gennembrydelse. Generelt afhænger denne værdi blot af materialets hårdhed og tykkelse.

StSB: Beskriver rustningens færdighed til at stoppe eller begrænse stød. Mange rustninger



Kampregler

er gode til at forhindre gennembrydning, men de absorberer ikke kraften, som forplanter sig direkte igennem rustningen. Denne værdi bruges til at stoppe slag fra både projektilvåben og slagvåben.

EksSB: Beskriver bærerens grad af beskyttelse mod angreb, der rammer hele kroppen på samme tid. Dette gælder først og fremmest for eksplosioner (trykbølger) og ild (som fra flammekaster, napalm eller fosfor). EksSB gælder ikke for enkelte områder, men dækker hele kroppen. Det hjælper ikke meget med super-rustning på benene og underkroppen, hvis brystkassen og hovedet er ubeskyttet.

En persons Eksplosions SkadeBeskyttelse beregnes som summen af alle de stykker rustning med en EksSB, som vedkommende har på.

Våbens form beskriver hvorledes våbenet skader offeret:

Projektil: Offeret skades ved at et lille projektil trænger igennem vævet med meget stor hastighed og rotation. Projektilvåben har både en god gennemtrængningskraft og leverer et hårdt stød.

Skarp/Spids: Offeret skades ved, at et våben med en skarp æg og/eller spids skærer igennem offerets væv og muskulatur. Skarpe/spidse våben skader kroppen meget, hvis de ikke bremses af rustning. Skarpe/spidse våben har en dårlig gennemtrængningskraft og leverer ikke et særlig hårdt stød. Man kan måske sige, at denne type våben er af enten/eller typen; enten går angrebet igennem og offeret bliver skåret i smadder eller så stoppes angrebet og intet sker.

Stump: Stumpe våben er ligeglade med gennemtrængning, de leverer kun et hårdt stød, der forplanter sig igennem rustningen og kroppen og som knuser knogler og ødelægger organer.

Hug: Hugvåben benytter en kombination mellem stump og skarp. De er skarpe på samme tid med, at de leverer et hårdt stød. Hugvåben er derfor mere effektive end skarpe våben, men de er ofte mere klodsede og tungere. Det mest kendte eksempel på et hugvåben er øksen.

For at beskrive forskellen mellem forskellige våben med samme form, men med forskellige gennembrydningsevne, har vi givet alle våben et tal (AS), der beskriver angrebets gennemtrængningskraft.

Generelle overvejelser omkring eksplosioner

Når en bombe eller granat sprænger er der to måder som omgivelserne bliver skadet på:

Først og fremmest er der selve trykbølgen fra eksplosionen, som er meget ødelæggende på kort afstand, men uden stor udstrækning. Dernæst er der fragmenter. Fragmenter er objekter, der bliver kastet igennem luften som et projektil af trykbølgen.

Ved alle eksplosioner vil der altid være en mængde "naturlige" fragmenter som grus, småsten og bombens hylster. Mange bomber og granater er fremstillet, så de spreder store mængder af "kunstige" fragmenter (f.eks. små metalkugler eller stykker af metal-tråd) ud over et stort område.

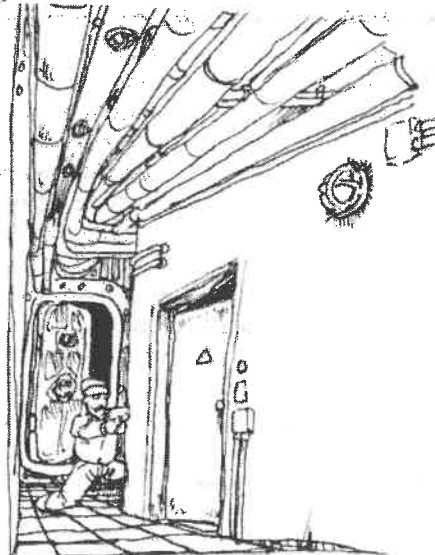
Trykbølgen har en stor gennemtrængningskraft, men en meget begrænset rækkevidde. Fragmenter har en meget stor rækkevidde (enkelte stykker kan flyve flere hundrede meter), men de har næsten altid en meget dårlig gennemtrængningskraft.

Udover trykbølgen og fragmenterne skaber eksplosioner også en høj temperatur, som også kan være skadelig. Varmen har dog en så begrænset rækkevidde, at vi vælger at undlade denne faktor.

For at beskrive både trykbølgen og fragmenterne, har vi i VP to værdier, som benyttes: *EksplosionsKraft (EK)* og *FragmentEft. (FE)*.

EK beskriver eksplosionens "størrelse" og er direkte proportional med mængden og kraften af sprængstof. For at forenkle systemet indregner vi også alle "naturlige" fragmenter i EK skaden.

FE beskriver effekten af de "kunstige" fragmenter.



Kampregler

Generelle kampregler.

I kamp er der følgende grundbegreber:

AR (At Ramme).

AR er en forkortelse for At Ramme, der betyder det samme som "To Hit" i andre engelsksprogede rollespil. En karakter skal rulle under eller lig med sin AR med 1d20, for at ramme. En karakters AR er lig med hans færdighed indenfor den pågældende våbentype dvs. en karakter med HIV 12 har en AR på 12 med alle HåndildVåben.

Under de fleste angreb modificeres karakterens AR alt efter omstændighederne.

Skadelokalitet.

Det første, man gør når en person rammes, er at finde ud af hvor offeret er blevet truffet. Man finder ud af hvor en person træffes ved at rulle på Skadelokalitets tabellen, der står nedenfor.

Skadelokalitet. Tabel 7.

1d20.	Lokalitet:
1-8	Ben*
9-12	Arm*
13-18	Krop
19-20	Hoved

* Rul 1d6. 1-3: Venstre, 4-6: Højre.

Skadelokalitets tabellen er ganske enkelt lavet ud fra hvor stor en del af kroppen, de forskellige dele udgør.

Hvis der anvendes et nærkampsvåben eller der er tale om et skydevåben, der affyrer enkelt eller semi-automatiske skud, lægges der 1 til skadelokalitets rullet, for hver succes, som angriberen har opnået.

Denne regel reflekterer, at en god skytte eller kriger er bedre i stand til at ramme vitale områder end en utrænnet person.

Hvis en angriber vil, kan han la' være med at lægge bonusen til.

En af grundene til at der at man først ruller en skade lokalitet er, at det gør det nemmere at bestemme om offeret har rustning på den ramte del.

For hver våbentype findes der en critical for hver enkelt skade lokalitet.

Grundskade.

Alle våben har en grundskade. Grundskaden er et antal terninger, undertiden med et par plusser. Jo mere kraftigt et våben er, jo højere er grundskaden.

Når man rammer en person med et våben, mister offeret lige så mange HP, som man ruller i grundskade.

Grundskaden modificeres alt efter hvor høj en critical man ruller. En critical kan f.eks. angive en ekstra skade på 3d6 HP. Denne skade lægges oveni angrebsvåbnets grundskade. Hvis en persons rustning er kraftig nok til, at den absorberer hele våbnets grundskade, skal der ikke rulles en critical. Mere om dette senere.

Alle karaktere har en *skadebonus* (SkB). Denne bonus lægges til et angrebsvåbens grundskade. SkB lægges til grundskaden ved nærkamp og med kastevåben. Se under egenskaber hvorledes SkB beregnes.

Critical.

Når man har bestemt hvor en person bliver ramt er det tid til at rulle en critical for den pågældende våbentype og lokalitet. En critical er en tabel, hvor man ruller 1d20 og lægger grundskaden til. Jo højeredet samlede tal man kommer op på er, jo mere alvorligt er offerets skade.

Følgende ting kan stå under en critical:

Skade. Dette er den ekstra skade, der lægges til angrebets grundskade. Hvis der ikke står andet, så lægges der intet til grundskaden.

Chok. Betyder at offeret er omtumlet og hjælpeløs i lige så mange segmenter, som han tager i samlet skade dvs. hvis du tager 17 HP i skade, lider du af chok i de næste 17 segmenter. Imens en person lider af chok, kan han ikke gøre noget som helst.

Bløder. Betyder at offeret har fået et stort blødende sår og derfor mister et HP hver gang, et angivet tidsinterval er gået. Blødninger kan stoppes, hvis offeret forbindes.

Blødning angives på criticalen normalt kun som en brøk. Eksempelvis betyder "1/20", at offeret mister 1 HP hver 20 segment.

Sidder. Betyder at angrebsvåbenet (f.eks. et spyd eller en pil) sidder fast i offeret. Offeret får -3 til AR og evnetjek for hvert våben, der sidder i vedkommende. Folk, der vælter, imens de har våben siddende i dem, tager 1d6 HP ekstra i skade pr. våben.

Et offer kan selv trække et siddende våben ud, hvis han kan klare et PSI tjek. Hvis våbenet har modhager, får han -5! At trække et våben ud har en grundtid på 20 segmenter. Andre folk kan trække et våben ud, hvis de klare et første hjælps tjek eller et SMI-tjek. Et mislykket forsøg på at trække et våben ud,

Kampregler

giver offeret 1d4 HP ekstra i skade.

Vælder. Offeret vælter om på jorden. Folk, der vælter, skal slå et SMI eller et Hel tjek efter eget valg for hvert våben eller ting de holder i hænderne. Hvis tjekket mislykkes er våbenet eller tingen tabt.

Minus til tjeks. Betyder at offeret får det angivende antal minusser til alle færdighed, egen-skabs og AR tjek, hvor den skadede lokalitet benyttes.

Bevidstløs. Offeret besvimer og vågner først efter 3d6 gange 1d100 minutter. Til den tid er han sædvanligvis blødt ihjel.

1/2 eller 1/4 bevægelse. Betyder at offeret kun kan bevæge sig henholdsvis halvt eller kvart så hurtigt som normalt.

Angrebs Styrke (AS).

AS er en forkortelse for våbnets *angrebsstyrke*. Jo højere et våbens AS er, jo større gennemtrængningskraft har det. AS bruges til at trænge igennem rustninger og dækning. Se under SB nedenfor.

Skade Beskyttelse (SB).

SB står for *skadebeskyttelse* og er et negativt tal, der trækkes fra et angribende våbens grundskade i tilfælde af en træffer.

Et offer kan kun trække sin SB fra et angreb, hvis han har rustning på det område der rammes.

En rustnings SB divideres med angrebs Angrebs Styrke (AS). Denne regel betyder, at en rustnings SB stiger, hvis angrebsvåbenet har en AS på mindre end 1, og at SB'en falder, hvis AS'en er større end 1.

Lige meget hvor høj et angrebs AS er, så kan en rustnings SB aldrig deles med mere end tre.

Det vil sige at, lige meget hvor høj en AS et angreb har, så giver en rustning altid mindst 1/3 af sin SB som beskyttelse.

Hver rustning har fire forskellige SB værdier. Hver værdi beskriver en speciel form for beskyttelse. De fire typer SB er:

ProSB (hindrer projektilvåbens gennemtrængning).

SkSB (hindrer gennemtrængning af skarpe og spidse våben f.eks. sværd og pile).

StSB (bruges til at absorbere det tryk, som angrebet laver).

EksSB (bruges imod angreb, der rammer hele kroppen, som f.eks. eksplosioner og ild).

Skadebeskyttelse virker forskelligt alt efter angrebets form.

Projektil. Hvis grundskaden overstiger ProSB (der først er divideret med AS'en), så trænger projektilet igennem rustningen. Offeret tager den resterende grundskade plus en projektil critical i skade. Hvis ProSB er større end grundskaden, så trænger projektilet ikke igennem rustningen.

Projektilet kan dog stadigvæk skade offeret pga. selve slagkraften. Nu trækker man rustningens StSB (der som normalt divideres med AS) fra angrebets fulde grundskade (der trækkes altså ikke noget fra pga. ProSB).

Hvis grundskaden overstiger StSB, så benyttes den overskydende skade divideret med fire som grundskade. Der rulles en stum critical, hvor den nye reducerede grundskade lægges til critical slaget.

Hvis StSB er større end grundskaden, så er offeret uskadt.

Skarp. Hvis SkSB overstiger grundskaden, så er offeret uskadt. Hvis grundskaden overstiger SkSB, så tager offeret den resterende grundskade plus en skarp-critical i skade.

Spids. Hvis SkSB overstiger grundskaden slipper offeret uskadt med skrækken. Hvis SkSB er mindre end grundskaden, så tager offeret den overskydende grundskade plus en spids-critical i skade.

Stump. Hvis grundskaden overstiger StSB, så tager offeret den resterende grundskade plus en stump-critical i skade. Hvis StSB overstiger grundskaden, så er offeret uberørt af angrebet.

Hug. Hvis SkSB overstiger grundskaden, så trænger angrebet ikke igennem rustningen, offeret kan dog stadigvæk skades af trykket.

Offeret skal da trække sin StSB fra den fulde grundskade (der modificeres for SkSB). Hvis grundskaden er størst, tager offeret den resterende skade plus divideret med fire plus en stum critical i skade. Hvis StSB er størst, så er offeret uberørt af angrebet. Hvis grundskaden overstiger SkSB, går angrebet igennem rustningen. Offeret tager den overskydende grundskade plus en skarp critical i skade (StSB har igen effekt ved gennembrydning).

Eksplosioner o.lig. Træk EksSB fra grundskaden; hvis EksSB er størst er offeret uberørt.

Kampregler

Hvis grundskaden overstiger EksSB, så tager staklen den resterende grundskade plus en eksplosions critical i skade.

Eksempel: Karakteren Håkon Hakkard er i kamp og bliver ramt af et hugvåben med en grundskade på 3d6 HP og en AS på 1,5. Håkon har en SkSB på det ramte sted på -15. Først deles SB'en med AS'en, hvilket giver en effektiv SkSB på $(-15/1,5) = -10$. Derefter rulles grundskaden. Angriberen ruller 3d6 og opnår et resultat på 9 HP. Heldige Håkon bliver delvist reddet af sin gode rustning, der hindrer gennemtrængning. Nu skal vi se på hvad rustningen kan gøre ved huggets tryk. Håkons rustning har en StSB på -12. Divideret med våbnets AS på 1,5, får vi en effektiv StSB på -8. Da grundskaden er på 9 HP og derved overstiger StSB, så lykkes det ikke for rustningen at absorbere hele angrebets tryk. Håkon tager den overskydende grundskade (der er på 1 HP) divideret med fire (rundes op til 1 HP) og en stump-critical med +1 i skade.

Panser styrke (PS).

PS er en forkortelse af panserstyrke, og bruges til at betegne hvor godt pansret et fartøj er. Alle biler, tanks, tog, skibe, fly, helikoptere etc. har en PS. Et fartøjs Skade Beskyttelse overfor alle angrebsformer svare til -5-PS.

Se reglerne om fartøjer senere i dette kapitel.

Form.

Et angrebs form kan betyde to ting: For nærkampsvåben beskriver formen hvilket type critical og hvilken slags SB, der skal anvendes. Et lang sværd har således en Sk (Skarp) form. Hvilket betyder, at SkSB og criticalen for skarpe våben benyttes for dette våben.

Ved skydevåben beskriver formen hvilken skydeform våbenet benytter. Visse skydevåben kan skyde i flere forskellige skydeformer. Følgende skydeformer findes: E (Enkelt skud), SA (Semi-automatisk), D (Double-action), BC (Burst-control) og A (Automatisk).

Alle projektilvåben bruger criticalen for skydevåben, hvis de da ikke stoppes af rustning, og ProSB.

Buer og armbrøste bruger criticalen for spidse våben og SkSB.

Slynger bruger criticalen for stumme våben og StSB.

Sigtede angreb.

En angriber kan sigte på et specielt område af sit mål.

Der kan sigtes efter et af de fire skade lokaliteter dvs. ben, arme, krop og hoved. Når man sigter efter en bestemt kropsdel får man en modifikation til AR, der afhænger af hvor stort et område, som man prøver at træffe. Denne modifikation er forskellig for skydning og nærkamp og kan ses på Tabel F side 121.

Fordelen ved at sigte efter et område er, at angriberen derved kan bestemme, hvilken område, som rammes.

En angriber skal sige, hvis han vil sigte efter en bestemt lokalitet, før han ruller AR.

Det er muligt at sigte med alt lige fra sværd til maskingevær, der skyder fuld-automatisk.

Det er kun muligt, at sigte med skydevåben, hvis målet er under 100 meter væk. Hvis skytten benytter et kikkertsigte, kan der dog sigtes på områder på mål, der er op til 500 meter væk.

Ms (Minimums styrke).

Alle våben har en Ms, der beskriver hvor stærk man skal være, før man kan bruge det pågældende våben effektivt.

For hver værdi i STR man har under minimumsstyrken, får man -1 til AR og +1 til InI dvs. en karakter med 7 i styrke, der bruger et våben med en Ms på 9, får -2 til AR og +2 til InI.

Ved skydning med salvevåben, får man -1 til SI i stedet for -1 til AR.

Ved semi-automatisk skydning, får man også -1 til Skudhastighed (SkH), for hver værdi, som man har for lidt i styrke.



Initiativ

Initiativ.

Før man gør noget, skal man vide, hvornår man gør det.

I VP bruges et fortløbende (lineært) initiativsystem. Dette betyder at begrebet runder, turns el.lig. ikke benyttes.

I initiativsystemet bruger vi en tidsenhed kaldet segmenter. Et segment er på et halvt sekund.

Når en kamp begynder starter man ved segment nul. Derefter tæller Spillederen segmenter opefter dvs. 1,2,3.....167 etc.

En spiller regner frem i tid under en kamp.

Alle handlinger tager et bestemt tidsrum målt i segmenter. Dette tidsrum kan være fast, men det kan også beregnes vha. terninger. Angreb er blandt de ting hvor handlingstiden udregnes vha. terninger.

Når det tidsrum, som karakterens handling tager, er gået, tager handlingen effekt: dvs. hvis karakteren begynder at starte en bil i segment 16 og denne handling tager 6 segmenter, er bilen startet i segment 22.

Segment.

Kamp forgår i segmenter, der er en tidsenhed på 1/2 sekund. Under en kamp tæller Spillederen segmenter. Det tæl som SL'en er kommet til fortæller hvor lang tid det er siden kampen startede.

InI.

InI beskriver hvor hurtig en karakter er til at angribe med en speciel type våben. InI er et terningslag, der beskriver hvor lang tid det tager for karakteren at angribe, målt i segmenter. En karakteres InI med en speciel våbentype beregnes ud fra nedenstående tabel.

InI. Tabel 8.

AR+HUR+InIM:	InI:
Under 18	1d4+3
18-21	1d4+2
22-25	1d4+1
26-30	1d4
31-33	1d3
over 33	1d2

InIM betyder Initiativ Modifikation og er et tal som alle våben typer har. Tallet illustrerer hvor let og "handy" det pågældende våben er. F.eks. er en dolk hurtigere end et slagsværd, og en pistol er hurtigere end en riffel.

Både nærkampsvåben og skydevåben har en Initiativ Modifikation (InIM).

Her er en liste over hvor lang tid forskellige handlinger tager.

Spørg din Spilleleder, hvis den handling du ønsker, at din karakter skal udføre ikke står på listen.

Handlinger. Tabel 9.

Handlinger:	Varighed:
Angribe	InI
Rejse sig op	4 seg.
Smide sig ned	1 seg.
Lægge sig ned	3 seg.
Åbne/lukke dør	2 seg.
Låse/låse op	2d12 seg.
Vender sig 90°	1 seg.
Vender sig 180°	2 seg.
Bestige en hest el.lig.	10 seg.
Hoppe af en hest	6 seg.
Finde frem:	
Fra lomme	4 seg.
Fra skulderhylster	4 seg.
Fra pistolhylster	2 seg.
Fra rygsæk	20 seg.
Fra skede	3 seg.
Afsikre våben	1 seg.
Skifte skydeform	1 seg.
Spænde hane	1 seg.
Tage ladegreb	1 seg.
Ladeformer:	
Enkelt skud (c el. im)	3 seg/stk.
Laderamme (im)	10 seg.
Magasin (m)	6 seg.
Tromle (d)	8 seg.
Enkelt skud (e)	Se våben.
Speedloader (c)	10 seg.
Bælte (b el. fb)	16 seg.
Afsikre granat	2 seg.

Hvis en karakter bliver ramt eller forstyrret på anden måde imens han er i gang med en handling, skal han begynde forfra.

Forsinket initiativ.

En person kan, hvis han vil, vælge at forsinke en handling til et bestemt segment, eller til en bestemt handling indtræffer.

Forsinket initiativ bruges f.eks. i kamp, hvor en person sidder og sigter på en døråbning og har forsinke sit initiativ til en person kommer frem i døren.

I de tilfælde hvor den forsinkede handling er et angreb, skal personen med den forsinkede handling slå et InI og dividere

Initiativ

resultatet med to. Dette korte tidsrum (InI/2) afspejler den tid der går fra offeret kommer frem, til skytten eller angriberen kan nå at reagere. 1/2 rundes ned til 0 i denne og kun denne situation.

Eksempel: Terroristen Gruntwald har besat en ambassade sammen med nogle af sine venner og ligger nu og dækker en bagdør med sin MP5A2 maskinpistol. Gruntwald har et InI på 1d4+1 med sin maskinpistol. Når Gruntwald dækker døren svarer det til, at han spilleteknisk har rullet et InI for skydning og så har udsat dette skud til der kommer nogen ind af bagdøren.

Efter tre timers ventetid lyder der pludselig et drøn og døren bliver blæst ind. Straks efter hopper tre GSG-9 elitesoldater ind.

Den omstændighed som Gruntwald har ventet på er nu indtruffet, og han må skyde. Da det lige tager ham lidt tid at reagere skal han rulle sit InI og dividere det med to, før han kan skyde.

Gruntwald, som har en InI på 1d4+1, ruller en samlet InI på 3, der divideres med 2 til 1,5, hvilket rundes op til 2. Det tager altså Gruntwald 2 segmenter, før han kan begynde at skyde. Hvis vi sætter GSG-9 folkenes indtrængen til segment 0, begynder Gruntwald at skyde i segment 2.

Reaktions Tid (RT).

RT er meget vigtigt i kampsituationer. En person, der bliver overrasket skal rulle et RT. RT er den tid som personen bliver forsinket. RT beregnes ud fra nedenstående tabel.

Reaktions Tid. Tabel nr. 10.

OB+HUR+HEL:	RT:
Under 24.	4d4.
24-26.	3d4.
27-31.	2d6.
32-35.	2d4.
36-38.	1d6.
39-41.	1d4.
42-44.	1d4-1.
Over 44.	1d3-1.

Hvis man ruller 0 (hvilket kun er muligt, hvis OB+HUR+HEL>41), så bliver karakteren slet ikke forsinket.

Sår og skades effekt.

Personer der bliver såret er normalt ikke så hurtige og beslutsomme, som personer, der er uskadede.

For hver fulde 25%, som en person har mistet af sit oprindelige antal HP, får han -2 til tjeks og +1 til alle InI og sin Reaktions Tid: dvs.

en person, der har mistet 60% af sit fulde antal HP får -4 til tjeks og +2 til InI'er og Reaktions Tid (RT).

For at gøre det mere overskueligt, så forslår vi, at du beregner, hvad 25% af dit fulde antal HP er, når du laver din karakter, og noterer resultatet som et fast tal på dit ark.

Denne regel betyder, at når du først er ramt, så er du på roven.

Chok.

Folk, der bliver såret i kamp, rammes ofte af chok i et kortere eller længere tidsrum.

Chok er den tid personen bruger på at skribe, holde sig krampagtigt på sin blodende mave, besvime lidt og se fine stjerner.

Personer, der rammes af chok bliver forsinket i et antal segmenter, der svarer til det antal HP, som de har taget i skade. Personer i chok kan ikke lave modangreb i nærkamp og for -3 til DefAR.

Personer, der rammes af chok, afbryder alle deres handlinger og må først påbegynde andre handlinger, når de er blevet klare igen.

Man kan se på den rullede critical, om offeret går i chok.

Bevægelse.

Under bevægelse (side 5) kan man se hvor langt sin karakter bevæger sig i meter pr. segment.

Sig til din SL hvornår du begynder at bevæge dig og hvor du er på vej hen.

Du skal også sige til når du når dit bestemmelsessted.

En person, der bevæger sig, stopper alle handlinger, som han er i gang med. Når han når frem til sit bestemmelses sted skal han til at begynde forfra dvs. slå ny InI etc.

Eksempel: Karakteren er en amerikansk soldat ved navn Jeff Kubrick, der er blevet skudt ned over nord-Vietnam. Han vander nu syd på igennem junglen. Det eneste udstyr han har er en dolk og sin Colt .45 M1911A1 tjenestepistol.

Pludselig beder SL'en Jeff om at slå et OB tjek. Tjekket lykkes, og SL'en fortæller at Jeff kan høre stemmer lidt længere fremme bag nogle buske. Jeff vælger at kravle lidt tættere på, så han måske kan høre hvad der siges. SL'en beder Jeff om at slå et Let (+5) listetjek. Jeff ved ikke om han er blevet hørt, det ved kun SL'en, der har slået OB tjek for de fremmede (se beskrivelsen af færdigheden liste, side 26).

Jeff er nu kommet så langt frem at han kan

Initiativ

høre at det er to mænd, der taler sammen på Vietnamesk. Opsat på muligheden for stjæle noget mad (Jeff er meget sulten), lusker han tættere på. Jeff skal nu slå endnu et listetjek og et gemme tjek. Han syntes selv, at han klarer det godt, men kun SL'en ved om han er opdaget.

Jeff er nu kommet frem, så han kan se to VC-soldater, der står og snakker. De står på en lille junglesti, og Jeff ligger 7 meter fra dem, godt gemt i en busk.



Selv om begge soldater er bevæbnede (den ene har en AK-47 og den anden en MAT-49 maskinpistol), vælger Jeff at angribe dem (han kan se, at de har en stor pose ris).

Jeff sigter grundigt på den ene VC og skyder.

Jeff's SL vælger at begynde initiativsystemet nu. Det øjeblik hvor Jeff skyder første gang fastsættes til segment 0.

Jeff's første skud rammer den ene VC i skulderen, så denne skriger højt og taber sin riffel.

Da Jeff har en semi-automatisk pistol (se kampreglerne for skydvoåben) med en SKH (Skud-Hastighed) på 3, kan han skyde to gange mere på samme mål, før han skal rulle et nyt InI.

På segment 1 skyder han igen på den sårede VC soldat som rammes i brystet og falder om, dødeligt såret. Den anden soldat kan ikke gøre noget nu, da han først skal rulle et RT (ReaktionsTid), da han blev overrasket. Jeff har nu tænkt sig at nakke den anden VC-soldat og skal rulle et nyt InI fordi han skifter mål. Jeff's InI er på 1d4 og han ruller 3, hvilket gør at Jeff kan skyde videre på den anden soldat på segment 5 (segment 2 + Jeff's rullede InI på 3).

VC-soldaten er i mellemtiden kommet sig over overraskelsen i segment 4 (han rullede et RT på 4), og han vil nu gerne gennemhulle Jeff med sin AK-47. VC-soldaten skal derfor rulle sin InI; han ruller 4, hvilket gør, at han først kan skyde på 8 (han var overrasket til segment 4 og rullede et InI

på 4). Jeff skyder jo på soldaten på segment 5 og denne (som jo ikke er dum) vælger at prøve på at undvige i stedet for at skyde. Soldaten klarer sit undvigtetjek, og når derfor at smide sig ned i underskoven, så Jeff's tredje skud misser på segment 5.

Hvis Jeff nu skød ind i underskoven, der hvor han tror modstanderen er, ville han ha' en rimelig chance for at ramme drisæderen (se reglerne for blindskydning senere), men det tør han ikke, da der kun er fem patroner tilbage i Coltens magasin.

Jeff vælger at løbe over på den anden side af stien, hvor der er et stort træ, som han kan få dækning af. Der er 15 meter over til træet, så det vil tage Jeff 5 segmenter, da han bevæger sig 3 meter pr. segment under kamp.

Jeff begynder at løbe på segment 6 og vil derfor være fremme ved segment 11, hvis alt går vel. På vejen over mod træet, løber Jeff dog over nogle grene, så hans SL beder ham om at slå et let (+5) SMI tjek. Jeff misser desværre, så på segment 10 (3 meter fra det frelsende træ) vælter Jeff hovedkulds over en gren.

SL'en siger nu, at Jeff skal slå et RT, før han kan gøre noget, da faldet har forvirret og overrasket ham. Jeff har en RT på 2d4 og ruller 2, hvilket betyder at han er kommet sig over faldet på segment 12. Han ligger dog stadigvæk ned på et usmart sted uden skjul eller dækning.

Da Jeff kikker op på segment 12, ser han den raske VC-soldat stikke sit hoved op over en busk med sin AK-47 klar til skud. De ser hinanden på samme tid, og skal begge rulle et InI før de kan skyde.

Jeff har et InI på 1d4 og ruller 3. SL'en fortæller at VC-soldaten er lige så hurtig, så de skyder begge på samme tid i segment 15.

Først ruller Jeff sit skud. Han rammer, selv om han får minus for modstanderens dækning og fordi han ligger så dårligt.

SL'en ruller nu en skadelokalitet og en critical, og fortæller Jeff, at han er så heldig, at ramme sin modstander, der ikke har hjelm på, i hovedet.

Modstanderen skal dog lige skyde en gang før han dør, da han skød simultant med Jeff.

VC'en laver en salvo på 5 skud. Hvert skud har en AR på 6, når der er modificeret for, at målet (Jeff) ligger ned og har lidt dækning.

SL'en ruller 5d20 for sin bi-person og rammer Jeff to gange. For de to skud, der rammer, slår SL'en nu en skadelokalitet og en critical.

Jeff er heldig. Han bliver ramt i benet og strejft i siden. Han mister 19 HP og kan kun gå med kvart fart, han bliver også chokeret i 15

Initiativ

segmenter. Jeff er hårdt såret, men det kunne ha' gået meget værre.

Senere finder Jeff de to soldater. De er begge døde: Den ene af sit sår i hovedet og den anden er blødt ihjel.

Jeff bevæger sig nu videre sydpå (med kvart fart), med fuld mave og en automatriffel.

Kort.

Det kan undertiden være meget svært at få et overblik over en kamp situation. Derfor er det en god idé at lave et kort.

Hvis du tegner et kort på normalt ternet papir er det godt at bruge 1 tern = 1/2 meter. Denne skala passer nemlig til små skala 1/72 plastiksoldater, der kan købes i alle hobby- og legetøjsforretninger.

Ved større kampe, hvor figurer ikke benyttes, er skalaen 1 tern = 5 meter udemærket.

Hurtig initiativ.

Det "normale" initiativsystem, som beskrevet på foregående sider er velegnet til de fleste kampsituationer. Der findes dog situationer hvor man søger en hurtigere, mere aktion-orienteret spillestil (f. eks kampagner i de tre musketterer eller Indiana Jones stil), og hertil kan denne alternative initiativ metode bruges.

Hurtig initiativ er opbygget i runder, hvor man ruller hvornår man skal have tur, og kan så gøre et antal handlinger. Når alle har haft tur er runden slut og herefter starter en ny (ligesom i ludo).

Denne metode er også egnet til større kampe, hvor det ellers kan være et helvede, for Spillederen at holde styr på segmenter og InI for 10-15 bi-personer. Langt de fleste normale regler kan bruges direkte med denne metode, blot man husker at der går 5 segmenter på en runde.

For ikke at gøre alting mere kompliceret, benytter man de udregninger, man i forvejen har på sit karakterark, til at rulle sit hurtig initiativ.

Proceduren er således: Man ruller en ti-sidet terning og lægger den sammen med sin karakters Hurtighed (HUR) og herfra trækker man sin normale initiativterning for det våben man bruger (InI-terning). Det tal man får bestemmer det tidspunkt (tæl) i en talrække hvor man må lave sin handling.

Altså: Hurtig-InI = HUR + 1d10 - InI.

Eksempel: Karakteren Nick Harris har en Hurtighed på 12 og et ini med sin pistol på 1d4. Han ruller nu en ti-sidet terning og får en 4'er som han lægger sammen med sin Hurtighed til en værdi på 16 og herfra trækker han sit InI på 1d4, hvor han ruller 2 og han får sit samlede InI til 14 ($12 + 4 - 2 = 14$) hvor han har sin handling.

Spillederen tæller herefter nedaf, og den som har det højeste tal, har den første handling.

Flere handlinger pr. runde: Hvis ens hurtig InI rul er større end 10, har man mere end en handling pr runde, hvor den næste handling kommer 10 tæl efter den første.

Eksempel: Nick Harris havde sin første handling i runden på tal 14, han har sin næste handling på $14 - 10 = 4$

Overraskelse: Hvis en karakter er i en situation hvor han kan blive overrasket, skal han rulle sin reaktionstid som normalt, og trække denne fra det tal, hvor hans handling normalt skulle have indtruffet.

Forsinket initiativ: Dette virker fuldstændig som i det normale initiativsystem, med at man kan trække sin handling til senere i runden. Bemærk dog at ens senere handlinger, Hvis man har flere i runden, finder sted 10 segmenter efter det *forsinkede* initiativ og ikke efter det oprindelige rul. I en situation hvor person en sigter på en dør, eller hvor der er to der gerne vil angribe hinanden i samme tæl, gør man følgende: Begge skyder på samme tal, hvor den som har den bedste succes i et Hurtigheds-tjek med en modifikation på - (InI-terning) skyder først. En person med et forsinket initiativ får dog en +3 modifikation til sin Hurtighed i sådan en situation.



Nærkamp

På en handling kan man typisk gøre følgende:

- 1 Enkeltskud (E)
- 2 Semi-automatiske skud (SA)
- 2 Burst Control Skudsalver (BC)
- 1 Fuldautomatisk skudsalve (A), Fast monterede A våben, kan skyde hvert 5 tæl.
- 1 Nærkampsangreb
- 1 Magisk angreb
- Kaste Ting (F. eks en granat)
- Sigte (+2/+4 med lasersigte pr handling).
- Bevæge sig (Kan kombineres med de sædvanlige andre handlinger)
- Lade våben (tager den normale lade tid i segmenter delt med 5).
- Åbne dør, håndtere simpelt maskineri, tage ting fra rygsæk osv.
- Trække våben (med et klart Hurtigt Træk-tjek, kan man trække og skyde 1 gang).

Eksempel på Kamp med hurtig initiativ:

Terroristen Gruntwald fra før, sidder og sigter på sin dør, mens han venter på at han kan skyde på de væmmelige GSG-9 soldater.

Gruntwald har rullet 16 i initiativ med sin maskinpistol, hvilket giver ham to handlinger i denne runde, en på 16 og en på 16 minus 10 dvs. 6.

Da der ikke er noget at skyde på i tæl 16, vælger han at forsinke sit initiativ til senere, i tilfælde af at GSG-9 skulle kigge forbi, hvilket de da også gør.

I tæl 13 hopper to bevæbnede folk, i tætsiddende sorte dragter (Hmm?!), ind af døren, og da alle vil skyde på hverandre i samme tæl (Se forsinket initiativ ovenfor) ruller alle et Hurtighedstjek med en minus-modifikation lig deres egen Ind (Gruntwald får dog en bonus på +3, til sin HUR, fordi han havde ventet besøg.

Gruntwald (som er hård, fordi han har trænet et eller andet sted i Libyen) får den højeste succes, og giver de to en (efter hans mening) velfortjent gang bly (han vil ikke høre deres mening!?!).

Da de to sortklædte har lagt sig til ro, er Gruntwald ikke i stand til flere handlinger før tæl 3 hvor han har sin næste handling (hans forsinkede initiativ -10).



Nærkamp.

Nærkamp er en vigtig del af et hvert rollespil, og hvad er en god film uden et par på bærret?!

Nærkamp har en vigtig regel, der adskiller sig meget fra skydning:

Når folk kæmper mod hinanden ruller de begge to et AR tjek. Angriberen bruger sin OffAR (Offensiv AR) og modstanderen bruger sin DefAR (Defensiv AR). Derefter trækker man de opnåede succeser fra hinanden:

Hvis angriberen har flest succeser, rammer han sit offer med sine overskydende succeser.

Hvis forsvaren har flest succeser, har han mulighed for at ramme angriberen med et modangreb.

Hvis ingen af parterne opnår en positiv AR misser begge slag, og ingen bliver ramt.

OffAR (Offensiv AR).

Denne AR bruges når man angriber. OffAR er lig med karakterens værdi i NV-færdigheden (Nærkamps Våben) (eller en passende undergruppe under denne) modificeret alt efter våben typen og de yde omstændigheder (se Tabel F over modifikationer under kamp side 121).

DefAR (Defensiv AR).

Denne AR bruges til at forsvare sig med, når man bliver angrebet.

DefAR er lig med karakterens værdi i NV-færdigheden eller en passende undergruppe. DefAR modificeres også for våbentype og omstændigheder.

ARm (AR modifikation).

På tabellerne over nærkampsvåben er der to kolonner over ARm (AR modifikation). OffARm (Offensiv AR modifikation) lægges til, når man berogner karakterens OffAR, når den pågældende våbentype benyttes.

DefARm (Defensiv AR modifikation) og bruges på samme måde til at beregne DefAR. Man kan sige, at

OffAR=AR+OffARm og

DefAR=AR+DefARm.

I næsten alle tilfælde vil det bagerste tal være mindst, hvilket betyder, at DefAR<OffAR.

Nærkamp

Hvem rammer?

Hvem, der rammer ved et angreb, bestemmes ved at trække de to kombattanters positive succeser fra hinanden:

- Hvis hverken angriber eller forsvarer opnår en positiv succes, så bliver ingen af parterne ramt.
- Hvis angriberen opnår den højeste succes, rammer han med det antal succeser, som han har mere end sin modstander. Hver ekstra succes giver +1, når der rulles for skadelokalitet.
- Hvis forsvareren opnår flest (positive) succeser har han mulighed for at ramme angriberen med et kontra-angreb (se nedenfor).

Eksempel: Krigeren Knud angriber bonden Ib med sit slagsværd, med hvilket Knud har en OffAR på 14. Bonden Ib har en DefAR på 10 med sit spyd.

Begge kombattanter ruller et AR tjek. Knud ruller 7 og opnår derfor en (14-7) 7-succes. Ib ruller 6 opnår derfor en (10-6) 4 succes.

Da Knud har den største succes rammer han, og det med en $6-4=2$ -succes (hvilket giver +2, når der rulles 1d20 for skade lokalitet).



Er forsvar det bedste angreb?

Det er ikke altid sådan at kombattanter kan komme til at ramme deres modstander med deres primære våben. Tit får de kun plads til et spark eller en skalle.

Når en forsvarer opnår flere succeser end angriberen, har han mulighed for at ramme angriberen med et kontra-angreb.

Hvis forsvareren havde mere end 5 succeser flere end angriberen, så må han lave et modangreb med sit primære våben. Hvis forsvareren ruller flere succeser end angriberen, men ikke over fire ekstra succeser, så må han lave et modangreb med et sekundært våben.

Forsvareren ruller nu et DefAR med sit primære eller sekundære våben for at ramme med modangrebet. Kontra-angreb håndteres som et normalt angreb, dog med to undtagelser:

- Angriberen må ikke lave et kontra-kontra-angreb, hvis han opnår den højeste positive succes.

- Begge parter ruller et DefAR tjek ved modangreb. Forsvareren ruller ikke et OffAR tjek.

Eksempel: Cyberpunk-karakteren Fritz Wagner angriber en rocker med sin kårde. Fritz har en OffAR på 12 med sin elskede kårde. Rockeren har en DefAR på 10 med sin tonfa. De ruller nu begge et tjek med 1d20. Den uheldige germanier Fritz ruller 14, hvilket er en -2 succes. Rockeren har en god dag og ruller 8, hvilket er en 2 succes. Da rockeren har den højeste succes, og da denne er positiv, må han lave et modangreb. Da rockeren ikke opnåede 5 succeser mere end Fritz, må han kun lave et modangreb med sit sekundære våben. Rockeren laver nu et modangreb med sit sekundære våben, hvilket er en springkniv med en DefAR på 8. Både rockeren og Fritz ruller nu et DefAR tjek. Fritz har en DefAR på 14 med sin kårde. Fritz ruller 4 (en 10 succes), og rockeren ruller 8 (en 0 succes). Da Fritz har den højeste succes, rammer rockeren kontra-angreb ikke. Fritz må desværre ikke lave et kontra-kontra-angreb.

Det sekundære våben kan være hvad som helst: En støvle, en skalle, et skæfte etc.

En karakter må selv vælge hvilket våben, der er hans sekundære, og hvilket våben, der er hans primære. Det er tilladt at skifte under en kamp.

Det er altid det primære våbens DefAR, der bruges til at beregne succeser ved forsvar. Man bruger altså kun det sekundære våbens DefAR til eventuelle kontra-angreb.

Nærkamp

To våben.

Det hænder, at personer kæmper med et våben i hver hånd. I dette tilfælde vælger spilleren før hver kæmp hvilket våben er det primære og hvilket, der er det sekundære.

Hvis det sekundære våben er af rimelig størrelse (daggert eller større), får karakteren +2 til sin DefAR med sit primære våben.

Hvis en karakter er ambidextrøs og han bruger to våben, får han +2 ekstra til sin DefAR med sit primære våben.

Vigtigt!! Det er ikke muligt at kæmpe med to våben uafhængigt, så man ruller InI og angreb for hvert våben.

Angreb på hjælpeløse.

Hvis man ønsker at angribe en sovende eller bevidstløs modstander, vælger man selv en skade lokalitet, som man rammer automatisk.

Personer, der lider af chok kan ikke lave modangreb og giver angriberen +5 til sin OffAR.

Primær/sekundær hånd.

Alle karaktere, der ikke er ambidextrøse, skal vælge en primær hånd og en sekundær hånd. I de fleste tilfælde er det højre hånd, der er primær.

Hvis en karakter af forskellige årsager, holder sit primære våben, i sin sekundære hånd, får han -3 til DefAR og OffAR.

Skjold.

Skjolde bruges tit og ofte i kamp.

Der findes tre størrelser af skjolde: Lille, medium og stort.

En kriger, der bruger et skjold, får en bonus til sin DefAR med sit primære våben (DefAR & OffAR er altid og kun med primære våben).

Denne bonus er +3 for et lille skjold, +4 for et medium skjold og +5 for et stort skjold.

Beskadigelse af skjolde.

Når en forsvarer med et skjold ikke bliver ramt af et angreb, så regner vi med at skjoldet bliver ramt i stedet for i 50% af tilfældene.

Når en forsvarer med et skjold opnår flest succeser, skal han straks rulle 1d6. Hvis han ruller 1-3 er hans skjold blevet ramt, og måske er det blevet beskadiget.

Alle skjolde har et antal helbreds point og en række SB'er. Man kan sige at skjoldet

nærmest er en pansret person. Der er dog den forskel, at trykkeffekten af projektil- og hugangreb ikke regnes med dvs. man ser ikke på StSB hvis der ikke sker gennembrydning.

På Tabel A over rustninger & skjolde kan man se hvor mange HP og hvilken SB, de enkelte skjoldtyper har.

Når et skjold når 0 HP er det ødelagt, og det ødelæggende angreb rammer forsvarers arm med den resterende skade. En forsvarer, kan når som helst sige, at han ikke ønsker at bruge sit skjold længere, men så mister han også skjoldets bonus til sin DefAR.

Eksempel: Gorm den Grumme har et medium skjold, der har en StSB på -10 og 8 HP tilbage. Under en kamp bliver skjoldet ramt af en kulle med en AS på 2,0, der gør 16 HP i grundskade. Først deler vi skjoldets respektive SB med angrebets Angrebs Styrke (AS) (-10/2,0=-5). Vi finder frem til at skjoldets effektive SB er på -5. Denne SB trækkes fra grundskaden (16-5=11). Vi ser nu at skjoldet tager 11 HP i skade. Da skjoldet kun har 8 HP tilbage bliver, det ødelagt og de resterende 3 HP rammer den arm, der bærer skjoldet. Hvis armens rustning ikke kan tage skaden skal der også ruller en stump critical for armen.



En karakter, der har et skjold, skal holde regnskab med dets Skade beskyttelse(SB) og helbreds points (HP), på samme måde som han holder regnskab med sin egen.

Rustninger.

Under de generelle kampregler kan du se hvorledes rustningers SB (Skade Beskyttelse) trækkes fra et angrebs våbens skade.

At bære en rustning er forbundet med store fordele under nærkamp; en stor rustning kan modstå de fleste nærkampsangreb.

Ubevæbnet kamp

Der er dog visse ulemper ved rustninger. Først og fremmest er de dyre og tunge at slæbe på, men de er også hæmmende og besværlige at bevæge sig i.

Alle rustninger har en Manøvre Vanskelighed (MøV). MøV er et negativt tal, der beskriver, hvor svært det er at gå i den pågældende rustningstype.

En rustnings MøV svare til en ekstra negativ Initiativ Modifikation (InIM), der lægges til den normale InIM for alle våbentyper. Dette betyder, at rustninger øger bærerens InI og derved gør ham langsommere. MøV virker også som en ekstra modifikation, som gælder for HUR, undvige, klatre, svømme, liste, akrobatik og hurtigtræk tjeks.

Eksempel: Gorm den Grumme bærer en rustning, der har en MøV på -2. Dette betyder, at Gorm får -2 til alle ovennævnte tjeks, og at han bliver langsommere til at slås, da der lægges -2 ekstra til alle hans våbens Initiativ Modifikation (InIM).

Hvis en rustning består af flere forskellige dele, så beregnes den samlede effektive MøV blot som summen af de enkelte deles MøV.

Ligeledes kan en rustning forstærkes med foring f.eks. af filt. En eventuel forings Stum Skadebeskyttelse lægges blot direkte til rustningens egen StSB.

Stormangreb.

Det hænder tit under kamp, at krigere løber skrigende frem mod deres fjender med fremskudte spyd eller løftede våben, for at smadre disse så snart de kommer indenfor rækkevide.

Alle personer kan vælge at lave stormangreb hvis de vil. Før et stormangreb kan begynde skal personen først stå stille og vente i et tidsrum, svarende til sin InI. Derefter bevæger han sig frem mod sit mål med sit normale hastighed. I det segment, hvor han når frem til sin modstander finder angrebet sted. Der skal ikke ruller InI, når han når frem.

Hvis man rammer med det første angreb ved stormløb øges grundskaden for angrebet med 1d6 HP.

Spyd og andre lange våben.

Spyd og andre lange spidse våben er meget effektive imod modstandere, der laver stormangreb.

En person med et langt våben får et gratis ekstra angreb imod modstandere, der

laver stormangreb. Dette ekstra angreb finder sted før stormangriberens angreb. Hvis stormangriberen opnår den højeste succes ved dette ekstra angreb, får han ikke noget kontraangreb som det normalt ville være tilfældet.

Disse regler for lange våben betyder, at stormangreb er en blandet fornøjelse mod rækker af spydbevæbnede modstandere.



Ubevæbnet kamp.

Ubevæbnet kamp optræder i de fleste scenarier og eventyr. Intet skaber stemning som et godt værtshusslagsmål.

Ubevæbnet kamp minder meget om normal kamp, der er dog nogle specielle regler. Til ubevæbnet kamp benyttes færdigheden *Ubevæbnet*. En person, der vælger denne færdighed, skal vælge en stilart. Hver enkelt stil har egne DefARm og OffARm, hvilket betyder at visse stilarter er bedst til angreb og andre er bedst til forsvar. Hver stilart har også en række specielle angrebstyper.

Når der efter en speciel angrebs-type står et lille tal i parentes, betyder det, at dette tal lægges til AR, når denne specielle angrebs-type benyttes.

Specielle angrebstyper kan bruges til angreb og til sekundære angreb, men ikke til forsvar, specielle angreb har derfor ingen DefAR.

Ligegyldigt hvilken angrebstype, der benyttes, har ubevæbnet kamp altid en Initiativ Modifikation (InIM) på +0.

Når en ubevæbnet person bliver angrebet forsvarer han sig med sin DefAR, der beregnes som "rå" færdighed + DefARm for den pågældende stilart.

Ubevæbnet kamp

Når en ubevæbnet laver kontra-angreb, beregner han sin AR, som "rå" færdighed + DefARm + modifikationer for specielle angrebstyper.

Ved ubevæbnet kamp er der ingen sekundære eller primære våben. En karakter kan selv vælge hvilket angrebstype, som han vil bruge; både ved angreb og kontra-angreb.

Når en ubevæbnet person angriber, beregnes hans OffAR som "rå" færdighed + stilartens OffARm + angrebstypens modifikation.

Der rulles skadelokalitet og critical som normalt.

Der er en critical specielt for ubevæbnede angreb. Kast og benfej ruller på en speciel critical. Ved kast, benfej, lås, afvæbning og skalle rulles der ingen skadelokalitet.

Eksempel: Under en stilart står der slag (+0), spark(-2) og kast(+2). Dette betyder, at hvis en karakter har 13 i denne stilart, har han færdighederne: Slag 13, spark 11 og kast 15.



Specielle angreb.

Følgende specielle færdigheder og angreb findes:

Slag. Et helt fundamentalt angreb; man smadrer sin knyttede næve ind i offerets hoved eller krop. Ved slag får man +2 ekstra til skadelokalitets rullet. Slag giver kun overfladisk skade (se under skade senere). Slag har en grundskade på 1d4 HP + skade bonus (SkB) og en angrebs styrke (AS) på 0,5.

Spark. Dette er et normalt spark mod modstanderens ben, krop eller hoved. Alle spark er med -1 ekstra til skadelokalitets rullet. Spark har en grundskade på 1d6 HP + SkB, og gør overfladisk skade. AS 0,75.

Benfej. Dette er et lavt spark mod benene, der får modstanderen til at vælte. En person, der vælter tager 1d6 HP i overfladisk skade. Der rulles critical på en speciel tabel for benfej og kast. Ingen SB.

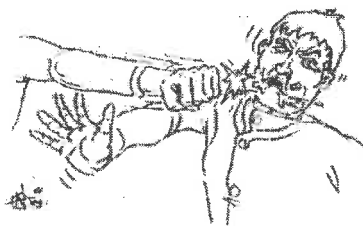
Kast. Denne færdighed bruges til at kaste en modstander. Hvis kasteren kun har en hånd fri, er kastet med -4 til AR. Et kast giver offeret 2d4 HP i overfladisk grundskade. Der rulles en speciel benfej/kaste critical. Ingen skade beskyttelse.

Skalle. Dette angreb rammer altid hovedet og giver 3d4 HP i overfladisk grundskade. AS 0,5.

Lås. Dette angreb bruges til at holde en modstander i et låsegreb, så vedkommende ikke kan komme fri. Lås er med -4 til AR, hvis modstanderen ikke ligger ned i forvejen. En person i en lås, kan ikke komme fri. Gør ingen skade umiddelbart, men låsereren kan eventuelt brække sit offers arm.

Afvæbning. Dette angreb bruges til at afvæbne en modstander. Hvis tjekket lykkes mister offeret sit våben. Hvis tjekket lykkes med en 3-succes eller bedre, så har afvæbnereren overtaget våbenet, hvis han ønsker det. Hvis der er tale om et skarpt våben med et langt blad (kniv eller sværd), får angriberen -4 til sin afvæbning. Afvæbning mod et to-hånds våben er med -5 til AR.

Hærdning. En karakter med denne specielle færdighed, har hærdet sin muskulatur. Hvis han bliver ramt i kroppen, armene eller benene af et angreb, der giver overfladisk skade, kan han slå et hærdning tjek. Hvis han opnår en positiv succes, kan denne benyttes som SB imod angrebet. Denne SB modificeres ikke for AS, som normalt.



Ubevæbnet

Stilarter.

Her følger en oversigt over en række stilarter indenfor ubevæbnet nærkamp.

Karate. DefARm=-2. OffARm=+2. Slag(+2), spark(+2), benfej(-2), kast(-4), lås(-4), skalle(-2), afvæbning(-4) og hærkning (+2).

Karate er en gammel japansk stilart, der er tæt knyttet til japansk tradition og mentalitet. Karate er en hård og bastant stil.

Tae-kwondo. DefARm=-1. OffARm=+1. Slag(-2), spark(+4), benfej(-5), kast(-5), lås(-5), skalle(-5), afvæbning(-5) og hærkning(-2).

Taekwondo er en koreansk stilart, der lægger meget stor vægt på spark.

Kung Fu. OffARm =+0. Def-ARm =+0. Slag(+1), spark(+2), benfej(-1), kast(-4), lås(-4), skalle(-4), afvæbning(-4) og hærkning (+0).

Kung Fu er en stor gruppe af kinesiske stilarter.

Kickboxing. DefARm=-1. Off-ARm =+1. Slag(+2), spark(+3), benfej(-5), kast(-5), lås(-5), skalle(-5), afvæbning(-5) og hærkning (+2).

Kickboxing er en ny kampsports-stil, der lægger vægt på bokse-teknikker kombineret med høje spark.

Thai-boksning. DefARm=+1. Off-ARm=-1. Slag(+2), spark(+2), benfej(-2), skalle(-3), kast(-5), lås(-5), afvæbning(-5) og hærkning(+3).

Thai-boksning er en form for tæt kickboxing, hvor man også benytter albuer og knæ.

Filippinsk kampkunst. DefARm=+3. OffARm=-3. Slag(+0), spark(-1), benfej(+0), skalle(-2), kast(-2), lås(-2), afvæbning(-1) og hærkning(-5).

Filippinsk kampkunst er en stor gruppe af stilarter, der lægger vægt på modangreb og effektivitet. Er ikke kampsport, men meget effektiv street fighting.

Aikido. DefARm=+3. OffARm=-3. Slag(-3), spark(-3), benfej(+0), kast(+3), lås(+3), skalle(-4), afvæbning(-3) og hærkning(-5).

Aikido er en japansk stilart, der blev brugt af fortidens samuraier. Aikido er blevet brugt i mange film af skuespilleren Steven Segal.

Jiu-Jitsu. DefARm=+2. OffARm=-2. Slag(-2),

spark(-3), benfej(-2), skalle(-4), kast(+2), lås(+2), afvæbning(-3) og hærkning(-5).

Jiu-Jitsu er en japansk stilart.

Boksning.

DefARm=+0. OffARm=+0. Slag(+3), spark(-5), benfej(-5), skalle(-5), kast(-5), afvæbning(-5), lås(-5) og hærkning (+4).

Boksning er en udbredt europæisk konkurrencesport, hvor benene ikke må bruges, hvilket gør at de får -4 ekstra til DefARm mod spark mod benene og benfej.

Judo. DefARm=+0. OffARm=+0. Slag(-5), spark(-5), skalle(-5), benfej(+0), kast(+1), lås(+1), afvæbning(-5) og hærkning(-5).

Judo er en japansk form for konkurrence brydning. Mod slag og spark, får man ekstra -4 til DefARm.

Brydning.

DefARm=+0. Off-ARm =+0. Slag(-5), spark(-5), skalle(-4), benfej(-3), kast(+1), lås(+1), afvæbning(-5) og hærkning(-5).

Græsk-romersk brydning er en gammel sport i Europa. Mod slag og spark, får man ekstra -4 til DefARm.

Savate. DefARm=+0. OffARm=+0. Slag(+2), spark(+3), benfej(+0), skalle(-4), kast(-5), lås(-5), afvæbning(-5) og hærkning(+0).

Savate er gammel fransk fodboksning, der har eksisteret siden 1800-tallet. En kombination af normal boksning og spark. Der sparkes meget imod benene.

Slagsmål. DefARm=-3. OffARm=+0. Slag(+2), spark(-3), benfej(-4), skalle(-3), kast(-5), lås(-5), afvæbning(-5) og hærkning(-5).

Denne stilart bruges for personer, der enten er autodidakte eller utrænede.

Der findes selvfølgelig mange flere stilarter og under-stilarter end de ovenstående.



Skydevåben

Disse regler for ubevæbnet kamp er måske noget uoverskueligt, så her følger et eksempel:

Eksempel: Karakteren Chao Chinchong er mester i Kung Fu og har 15 i ubevæbnet kamp indenfor Kung Fu stilarten. Vi ser nu på de modifikationer og special angreb, som Kung Fu har:

DefARm = +0. OffARm = +0. Slag = +1. Spark = +2. Benfej = -1. Kast = -4. Lås = -4. Skalle = -4. Afvæbning = -4. Hærdning = +0.

Lad os beregne Chao's InI i ubevæbnet kamp. Til beregning af InI bruger vi hans "rå" færdighed, der er på 15. Hvis vi siger at Chao's HUR er på 10, får han en InI på 1d4.

Lad os nu sige at en balle prøver på at angribe Chao i segment 12. Bollen slår og har en effektiv OffAR på 12. Chao vælger benfej som sekundært angreb. Chao's DefAR er 15 ("rå" færdighed) + 0(DefARm) = 15.

Bollen ruller 13, og Chao ruller 14. Dette giver bollen en -1 succes, og Chao en 1 succes des. Chao vinder med 1 succeser, hvilket betyder, at Chao får mulighed for at ramme bollen med sit sekundære angreb (hvilket i dette tilfælde er benfej).

Da Chao valgte benfej som sekundært angreb, skal han nu rulle et DefAR tjek for dette kontraangreb. Chao's DefAR med benfej er 15("rå" færdighed) + 0(DefARm) - 1(benfej) = 14. Chao ruller 6 dvs. modangrebet lykkes med en 8 succes. Bollen skal nu prøve at klare et DefAR tjek med mere end en 8 succes, for ikke at vælte. Bollen har en DefAR på 10, men han opnår kun en 7 succes, og vælter derfor. Der ruller nu grundskade og en kaste/benfej critical.

Bollen tager 3 HP i skade og lider af chok i de næste tre segmenter.

Chao vil nu angribe bollen og ruller sin InI. Chao ruller 2 og angriber derfor bollen i segment 14. Da bollen lider af chok indtil segment 15, kan han ikke gøre noget indtil Chao's angreb kommer. Chao vælger lås, som sit angreb.

Chao's OffAR med lås er 15 ("rå" færdighed) + 0 (OffARm) - 4 (lås) + 2 (bollen er chokeret) = 13. Bollen kan ikke lave modangreb, da han ikke kan slå igen, når han er chokeret.

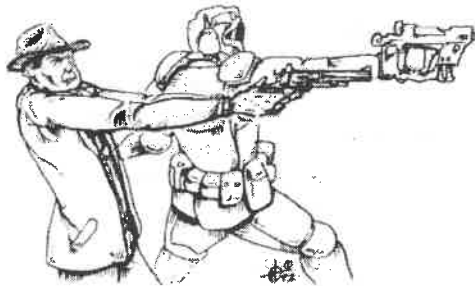
Bollens DefAR er 10. Men han får yderligere -1 til alle tjeks, da han er såret, så hans endelige DefAR bliver på 9.

Chao og bollen ruller nu begge deres respektive AR. Chao ruller 9 og opnår derved en 4 succes. Bollen ruller 17 og opnår en -8 succes. Dette betyder at Chao's angreb lykkes, og at bollen nu sidder fast i et hårdt låsegreb.

Ubevæbnet kamp mod en bevæbnet modstander,

Hvis en ubevæbnet person er i kamp med en bevæbnet modstander, får han -2 til både OffAR og DefAR, hvis der er tale om et stumpt våben, og -3 til OffAR og DefAR, hvis der er tale om et skarpt våben.

Hvis man vil Undvige et skydevåben under nærkamp, så får man +5 til sit Undvigetjek.



Kamp med skydevåben.

Reglerne i dette afsnit gælder for alle distancevåben dvs. både kaste- og skydevåben.

Afstand.

Afstande er en speciel ting for skydevåben, da det ikke er relevant i nærkamp. Reglerne for afstande er lavet for at illustrere, at det bliver sværere og sværere, at ramme et mål, jo længere det er væk.

Et våbens rækkevide er delt ind i fire afstandsintervaller. Intervallernes længde varierer fra våben til våben. Kun den tætteste afstand NA (Nær afstand) er altid fra 0-5 meter.

De fire afstandsintervaller kaldes NA (nær afstand), KA (kort afstand), MA (medium afstand) og LA (lang afstand).

På tabellen over våbentyper står der en afstand efterfulgt af et tal i hver afstandskolonne. Tallet lægges til skyttens AR for skydning på mål indentor det relevante afstandsinterval. Afstandsintervaller er altid i meter, hvis ikke andet er anført.

Eksempel: En Steyr GB 80 pistol har følgende afstandsintervaller: NA: 5/+6, KA: 12/+0, MA: 25/-4, LA: 50/-8. Hvis en skytte har f.eks. 12 i AR med en GB 80 pistol, bliver hans modificerede AR for afstand:

0-5m (AR=18), 5-12m (AR=12), 12-25m (AR=8) og 25-50m (AR=4).

Skydevåben

Som det fremgår af ovenstående eksempel falder træfsikkerheden voldsomt, når målet kommer længere væk.

En anden ulempe ved skydning på længere afstande er, at angrebsvåbnets angrebsstyrke (AS) halveres på Lang Afstand (LA). Dette gælder kun for våben, der er baseret på kinetisk energi dvs. alle projektil- og primitive skydevåben.

Ekstra regel:

Ekstra lang afstand (ELA).

Hvis SL'en har lyst, kan denne regel benyttes. Der findes et ekstra afstandsinterval for moderne projektilvåben (pistoler, revolvere, maskinpistoler, rifler, maskingeværer etc. men ikke for shotguns & granatkastere) og buer, armbørste & slynger.

Dette nye interval kaldes ELA (ekstra lang afstand) og strækker sig fra LA til 2 gange LA dvs. en pistol med en LA på 50 m har en ELA fra 50 til 100 m.

Mod mål på ELA får skytten to gange den modifikation, som han fik på LA dvs. hvis et våben har en modifikation på -8 ved LA, har dem en modifikation på -16.

Et skydevåbens AS divideres med tre på ELA.

Form.

Der findes fem skydeformer, der hver virker forskelligt mht. initiativ, AR, skudhastighed etc. Men først skal begrebet Salve Modifikation lige forklares:

Salve modifikation (Sm). Salve modifikationen beskriver hvor stabilt et skydevåben er når det laver salver. Salve Modifikation benyttes ved automatiske (A) salver og Burst Control (BC) salver (tre-skuds).

BC og A skydning har en *Salve Modifikation (Sm)*. En våbentypes salvemodifikation står på tabellerne over våbentyper. På tabellen står der to tal under Sm. Det første tal bruges ved BC-salver og det bagerste tal bruges ved fuld-automatiske salver.

Et våbens salvemodifikation mindsker et våbens AR ved burst-control (BC) og automatisk (A) skydning.

Eksempel: En M16A2 kan både skyde BC og fuld-automatisk. Under Sm står der: -1/-3. Dette betyder, at skyttens AR mindskes med 1 ved BC salver og med 3 ved fuld-automatiske salver.

Et våbens salve modifikation(Sm) ganges med en på NA (Nær Afstand) og KA (Kort Afstand), ganges med to på MA (Medium Afstand) og ganges med tre på LA (Lang Afstand). Dette betyder, at salveskydning på længere afstande er en blandet fornøjelse.

Eksempel: Soldaten Patrick har en M16A2 og affyre en BC salve mod et mål, der er 150 meter væk. Patrick har en AR på 13.

På våbentabellen kan vi se, at 150 meter er MA for en M16A2, og at afstandsmodifikationen er på -4.

På tabellen står der også, at M16A2 har en salvemodifikation (Sm) på -1 ved BC. Denne Sm skal ganges med to, da målet befinder sig på medium afstand (MA). Patricks effektive AR bliver da: $13-4$ (for afstand) -2 (for Sm) = 7. Patrick ruller tre terninger med en AR på 7. Hvis vi siger at han ruller 5, 11 og 16 betyder det, at han har ramt en gang.

Enkeltskud (E).

Enkeltskud er den ældste og langsomme skydeform. Ved enkeltskud, skal skytten rulle et nyt InI, hvis han vil skyde igen. De fleste enkeltskudsvåben skal genlades, før våbenet kan affyres igen. Det antal segmenter, som det tager at genlade våbenet, står på tabellen over våben (Tabel D), i en parentes bag ved E'et i kolonnen for Form.

Primitive skydevåben som buer og armbørste og kastevåben, er alle af enkeltskudstypen.

Ved enkeltskud får skytten +1 til skadelokalitetens rullet, for hver succes han opnår.

Semi-automatisk (SA).

Semi-automatiske våben har været anvendt siden første verdenskrig. Et SA våben affyres et skud hver gang, aftrækkeren trykkes ind.

I praksis sætter rekylen en begrænsning for hvor mange gange, man effektivt kan skyde i træk.

I VP kan et SA-våben affyres lige så mange gange i træk, som våbenet har SkFI (er anført på Tabel D). Det første skud kommer på karakterens normale initiativ. Det næste skud kommer et segment efter, det tredje skud yderligere et segment efter osv.

Hvis skytten ønsker at skifte mål, skal han slå et nyt InI. Skytten skal også slå et nyt InI, når han har skudt, det antal gange, som hans våben har i SkFI.

Skydevåben

Eksempel: Karakteren Smith står med en semi-automatisk pistol, der har en SkH på 4. I segment 31 finder Smith ud af, at han vil begynde at skyde. Før Smith skyder første gang, skal han rulle sin InI. Smith har en InI, med den pågældende type pistol, på 1d4. Smith ruller 3, hvilket betyder, at han skyder første gang i segment 34. Smith skyder på et mål i segment 34.

Han vælger at skyde videre på det samme mål, hvilket betyder, at han kan skyde igen i segment 35.

Smith bliver derefter ved med at skyde på det samme mål i segment 36 og 37.

Da Smith nu har skudt fire gange i træk, hvilket svare til hans våbens SkH, skal han nu slå et nyt InI, før han kan skyde igen.

Fordelen ved SA skydning er, at man skyder hurtigt imens man stadigvæk rammer rimeligt godt.

Ved SA skydning får skytten +1 til skade lokalitets rullet, for hver succes han opnår.



Burst Control (BC).

Denne skydeform er meget ny, og det er kun de nyeste automatvåben, der benytter den.

Et BC våben affyrer små kontrollerede salver på tre skud af gangen. Hver gang aftrækkeren trykkes ind affyres tre skud i hurtig rækkefølge.

Hos visse våben er skudhastigheden så stor, at det tredje projektil har forladt løbet, før våbenet når at reagere på rekylen fra det første projektil.

En BC salve på tre skud, skal altid være mod det samme mål.

Man får bonus til skade lokalitet ved BC salver på samme måde som ved enkeltskud

og ved semi-automatisk skydning.

Der rulles et nyt InI efter hver tre skuds salve.

Fuld-automatisk (A).

Denne skydeform bruges meget i action-film, da det ser sejt og filmisk ud.

Våbenet bliver ved med at spytte kugler ud, så længe at aftrækkeren holdes inde.

A-skydning er meget effektivt mod samlede mål, men man rammer ikke særlig godt, især ikke på længere afstande.

På tabellen over våbentyper står der under Skudhastighed (SkH) kolonnen, hvor mange skud det pågældende våben kan affyre pr. segment. De fleste automat våben har en SkH på omkring fem skud. Der rulles et AR for hvert skud.

Ved A skydning modificeres skadelokaliteten aldrig for antallet af succeser. Man skal blot rullen en 0 succes eller højere, så rammer man (det er dog ret tilfældigt, hvor du rammer).

Alle A våben har en Sm (salve modifikation), der trækkes fra skyttens AR, når han laver salver.

En stor fordel ved fuld-automatiske salver er, at man kan ramme flere mål på samme tid.

Skytten spilder et skud for hver meter, der er mellem sine mål.

Efter at skytten har "betalt" skud for afstanden mellem sine mål, skal han fordele de resterende skud mellem målene. Derefter ruller han et AR for hvert skud, der rettes mod det pågældende mål.

Eksempel: Franz ligger med et MG-42 LMG, der har en SkH på 12, og beskyder tre mål. Der er 2 meter mellem mål nr. 1 og mål nr. 2, og 3 meter mellem mål nr. 2 og mål nr. 3. Franz spilder altså 5 skud, da den samlede afstand mellem målene er 5 meter. Fritz har altså 7 skud tilbage af sin salve. Dem kan han fordele på de tre mål. Han putter to skud på mål nr. 1 og nr. 2 og 3 skud på mål nr. 3.

Hvis det fuldautomatiske våben ikke er stabilt monteret på en støtte- eller trefod, så skal der rulles et nyt InI mellem hver salve. Hvis våbenet er fast og stabilt monteret, så skal der ikke rulles et nyt InI så længe, at der skydes imod det samme område. Stabile våben affyrer en ny salve hvert segment. Denne regel betyder, at monterede maskingeværer i sand-

hed er en ting, der bør behandles med varsomhed.

Hvis skytten såres eller forstyrres, stopper hans salve, og han skal rulle et nyt InI, før han kan skyde igen.

Husk at salve modifikationen forringer chancen for at ramme med salver.

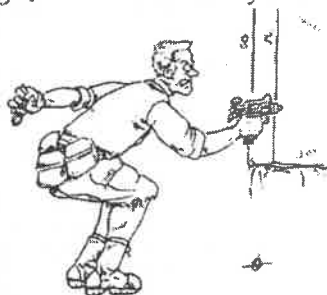
Frivillig tillægs regel!

Man kan spille med, at håndholdte salvevåben også kan affyres hvert segment uden at der skal rulles et nyt InI. Hvis der ikke rulles et nyt InI mellem hver salve er skydningen ekstra ukontrolleret, så alle våbens salvemodifikation stiger med -3 dvs. et våben med en normal Sm på -2, har en Sm på -5 ved ukontrolleret vedvarende skydning.

Double action (D).

Double action er en skydeform, der bruges af visse revolvere.

En enkeltskuds (E) revolver kan kun skyde, hvis hanen først er blevet spændt af skytten. Hvis hanen ikke er spændt, så sker der ikke noget, når aftrækkeren trykkes ind.



Problemet ved enkeltskuds-revolvere er, at hanen skal spændes før hvert skud. Dette er årsagen til, at denne type revolvere regelteknisk er et enkeltskudsvåben, hvor der skal rulles et nyt InI imellem hvert skud. Det er indberegnat i InI'en, at skytten spænder hanen dvs. han skal ikke udsætte sit angreb med det ene segment, som det normalt tager at spænde hanen på en revolver.

Ved en double-action revolver skal man ikke nødvendigvis spænde hanen før hvert skud, men man rammer bedre, hvis man gør det. En person, der skyder med en double-action revolver, kan vælge om han vil spænde hanen mellem hvert skud, eller om han vil affyre en række skud lige efter hinanden ved at trykke aftrækkeren ind i hurtig rækkefølge. Hvis hanen spændes før hvert skud har en double action revolver en SkH på en og virker som et normalt enkeltskudsvåben.

Hvis hanen ikke spændes før hvert skud, skyder revolveren som et semi-automatisk våben (dvs. med en SkH på mere end en), men man får -2 ekstra til AR oveni andre modifikationer for afstand, omgivelser osv.

Enkelte double-action revolvere har en skjult indvendig hane og kan derfor kun skyde double-action dvs. man får altid ekstra -2 til AR.

Double action revolvere, der har en synlig hane, har den lille finesse, at man ved at trykke aftrækkeren ekstra hårdt ind, imens hanen er spændt, kan affyre to skud lige efter hinanden i samme segment. Der rulles to separate AR, et før hvert skud. De to skud skal være mod det samme mål. Det første skud er uden modifikation til AR, men skud nr. to er med -6 til AR.

Våbentabeller.

På våbentabellerne (Tabel D)bagerst i bogen står der karakteristika for en masse forskellige våbentyper. Hvis et våben har flere skydeformer, er de forskellige oplysninger skrevet op i følgende rækkefølge: S, BC og til sidst A.

Der skrives aldrig salvemodifikation (Sm) for semi-automatiske våben (SA), og skudhastigheden (SkH) ved Burst Control (BC) opføres heller ikke, da den altid er 3. Skudhastigheden for E skydning er altid 1.

Sigte.

En skytte kan forbedre sin chance for at ramme, hvis han bruger tid på at sigte.

En skytte, der forsinket sit skud, får +1 til AR pr. segments forsinkelse dvs. hvis du udsætter dit skud med tre segmenter, får du +3 til AR. Uden hjælpemidler (trefod osv.) kan man maksimalt få en sigtebonus på +6, hvilket vil sige, at det ikke er nogen fordel at sigte i længere tid (man bliver bare trætt i armene).

Et kikkertsigte øger den maksimale sigtebonus med to, og en god støtte, øger den yderligere med en.

Et lasersigte øger sigtebonusen med to (man kan ikke bruge et kikkertsigte og et lasersigte på samme tid), og gør, at man sigter dobbelt så hurtigt dvs. du får +2 til AR, for hvert segment du venter.

Lasersigter virker kun på afstande under 50 meter.

En skytte, der laver SA skydning skal ikke rulle et nyt InI imellem skud, hvor han sigter. Han skal selvfølgelig rulle et nyt InI, hvis han har opbrugt sin SkH.

Skydevåben

Dækning

En person, der har dækning er naturligvis sværere at ramme, da han udgør et mindre mål.

Man får kun minusser til AR for sløring, når man skyder på folk med dækning.

Når man ruller skade lokalitet for en person, der har dækning, rammer skuddet dækningen, hvis det område, som skadelokalitetstabellen siger man rammer, er dækket: dvs. hvis du skyder på et mål, der kun har hovedet fremme, og tabellen siger, at du har ramt venstre ben, så har du ramt dækningen. Smart ik'?

Hvis et skud rammer en lokalitet, der er delvist dækket, ruller man Id6:

1-3 = Skuddet rammer dækningen.

4-6 = Skuddet rammer lokaliteten.

Her er en række normale situationer, hvor mål har dækning:

Tabel 11. Dækningssituationer.

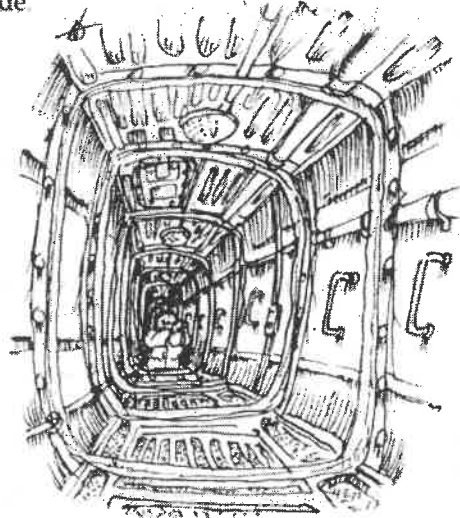
Situation:	Frie områder:
Skyder om hjørne eller dørkarm.	Primær arm og hovedet.
Skyder over mur eller fra skyttegrav.	Hovedet & halv krop & arme.
Skydeskår.	Halv hoved & halv krop.
Ligger ned og skyder.	Hoved, arme & halv krop.
Kikker op.	Halv hoved.
Skyder fra tårnluge.	Hoved, arme & halv krop.

Selv om man rammer et mål, hvor han har dækning, er det ikke sikkert at skuddet er spildt. Hvis våbenet er kraftigt nok kan det gennembyrde dækningen.

Alle dækninger har en SB. Denne SB virker som rustningers SB, med den forskel, at dækninger kun har en type SB, der benyttes imod alle typer angreb.

En dæknings SB divideres med angrebsvåbnets AS. Resultatet er den effektive skadebeskyttelse (SB), der trækkes fra skuddets grundskade.

Hvis et våbne er kraftigt nok til, at grundskaden overstiger den effektive SB, trænger skuddet igennem dækningen og rammer målet, der tager den resterende grundskade i skade.



Her følger en oversigt over hvor meget forskellige typer dækninger har i skadebeskyttelse (SB).

Tabel 12.

Dækningers SB.

Type:	SB:
Normal trædør.	-2.
Tung egetræs dør.	-6.
Metaldør.	-20.
Hærdet metaldør.	-40.
Skille væg af gips.	-2.
Skille væg af mursten.	-15.
Ydervæg af mursten.	-25.
Ydervæg af træ.	-6.
Vold af sandsække.	-40.
Ydervæg af jernbeton.	-50.
Jordvold.	-50.
Lille træ (30 cm diam.)	-10.
Stort træ (60 cm diam.)	-25.
Termorude af glas.	-1.
Bitrude.	-3.
Rude af panserglas.	-15.
Hærdet panserglas.	-30.
En menneskekrop.	-6.
Fartøjer.	-PS-5.

Ovenstående SB svarer kun til, at skuddet laver et lille hul i dækningen. Våben, der rammer et større område og overstiger dækningens SB, laver tilsvarende større huller. En shotgun kan f.eks. lave et hul med 40 cm diameter i en normal trædør på klods hold.

Skydevåben

Skjolde.

Skjilde er meget effektive imod primitive skydevåben. Et skjold virker som en slags dækning for det område, som skjoldet holdes for. Alle skjolde dækker altid den arm, som de holdes med.

- Et let skjold dækker også halvdelen af kroppen.
- Et medium skjold dækker også hele kroppen.
- Et stort skjold dækker også både hele kroppen og halvdelen af benene.

Skjolde dækker kun de ovennævnte områder, hvis skjoldbæreren har front mod skytten.

En skjoldbærer kan også dække sit hoved med alle typer skjolde, men så kan han ikke se noget, og kan hverken selv slås eller skyde.

Som det ses af ovenstående er skjolde meget effektive imod f.eks. buer.

Et lille historisk eksempel:

Da den græske hærfører Leonidas under krigen mod perserne i slaget ved Thermopylæ, 480 år f.v.t., hørte fra sine spejdere, at perserne havde så mange bueskytter, at himlen blev sort af pile, når de skød, så svarede han muntert, at det da glædede ham, da de så ville kæmpe i skygge.

Leonidas manglende frygt for persernes pile skyldtes, at de græske skjolde, hjelme og rustninger ikke kunne gennemtrænges af persernes pile.

Slørede mål.

Hvis et mål kun er delvist synligt er det svære, at ramme, da skytten ikke helt ved, hvor målet befinder sig. Dette gælder også for normal dækninger dvs. et mål, der har dækning er også sløret.

Skytter, der skyder på slørede mål, får minusser til AR. Hvis målet er 50% sløret, får man -1, ved 75% -2 og ved 90% -3 til AR.



Skydning med våben i en hånd.

De eneste våben, der kan benyttes uden minusser i en hånd, er pistoler, revolvere og lette maskinpistoler ved semi-automatisk skydning. Ved alle andre våbentyper stiger Minimums styrken (Ms), når en hånd benyttes. Husk også, at ved A og BC skydning, skal salvemodifikationen også regnes med som normalt.



Lette maskinpistoler (LMP).

Lette maskinpistoler, der holdes i en hånd, øger deres Ms med 1 ved BC og med 2 ved A skydning.



Maskinpistoler (SMG). En maskinpistol, som affyres i en hånd, øger sin Ms med 1 ved SA, med 2 ved BC og med 3 ved A skydning.



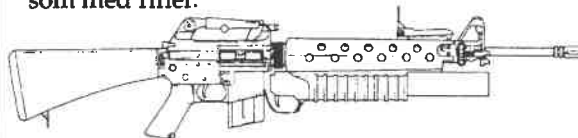
Rifler og automatrifler. En riffel, der benyttes i en hånd, forøger sin Ms med 2 ved SA, med 3 ved BC og med 4 ved A skydning.



Maskingevær (MG). Hvis et maskingevær benyttes i en hånd, så øges Ms med 2 ved SA, med 3 ved BC og med 4 ved A skydning.



Shotguns (SG). Skydning med SG i en hånd er som med rifler.



Granatkastere (GL). Ethånds-skydning med GL, der er monteret under et riffelløb, er med +3 til Ms. En hånds skydning med selvstændige GL (f.eks. M79) er med +2.

Skydevåben

Skydning med den sekundære hånd.

En karakter, der skyder med et våben, der holdes i den sekundære hånd får -4 til AR. Hvis to skydevåben benyttes på samme tid, så får man yderligere -3 til alle AR med begge våben. Der rulles InI separat for hvert våben.



Tunge projektilvåben.

I et moderne militærarsenal findes et stort udvalg af tunge projektilvåben. Dette udvalg går fra tunge maskingevær (TMG), over maskinkanoner (MK) til kanoner og automatiske granatkastere (AGL).

Alle disse våben er så tunge, at de kun kan benyttes, når de er monteret på fartøjer eller store støttefodder.

TMG. Tunge maskingeværer er blevet benyttet lige siden anden verdenskrig, og er maskingevær med en kaliber på omkring 12,7 mm.

I dag benyttes TMG'er på næsten alle kampfartøjer. Våbentypen anvendes hovedsageligt mod lavtflyvende fly og kamphelikoptere, og imod svagt panserede køretøjer.

Færdigheden IIV (HåndlIdVåben) benyttes som AR, når man skyder med TMG.

MK. Maskinkanoner er hurtigt skydende kanoner med en kaliber på mellem 20 og 75 mm, med kaliberne 20mm, 23mm og 30mm som de mest almindelige.

Maskinkanoner anvendes mest fra fly og helikoptere, og som primært våben på PMV'ere (pansrede mandskabsvogne). Færdigheden TIV (TungelIdVåben) benyttes som AR,

Kanoner. Kanoner anvendes på alt lige fra skibe til kampvogne. Kanoner er enkeltskudsvåben, med en ladetid. På de mest moderne kampvogne og artillerikanoner er der en autolader, der lader våbenet automatisk. ellers skal kanoner lades manuelt. Færdigheden TIV (TungelIdVåben) benyttes som AR.

Til de fleste kanoner i dag, er der avancerede sigtecomputere tilsluttet, som tager højde for luftfugtighed, vind, egen og målets hastighed, ammunitionens temperatur, afstand etc.

AGL Automatiske granatkastere er et relativt nyt fænomen, der blev introduceret af amerikanerne i Vietnam.

En AGL kan kun benyttes, hvis den er monteret på en trefod eller et fartøj. Denne våbentype er med en kaliber på omkring 40mm et frygteligt våben, der har en effektivitet, der overstiger TMG'ers.

Færdigheden IIV benyttes som AR.

Flammekastere.

Flammekastere er ikke meget brugt i dag, men er alligevel taget med for helhedens skyld.

En flammekaster virker ved, at brændende væske (benzin el.lig.) vha. trykluft bliver sprøjet i en stråle ud til en afstand af 50-70 meter.

Flammekastere har en Angrebs Styrke (AS) på 1,0 og giver grundskade på 2d6 HP i skade i det første segment. To segmenter efter, tager offeret grundskaden minus en, yderligere to segmenter efter, tager offeret grundskaden minus 2 osv.

Eksempel: En person bliver ramt i segment 23 og tager 8 HP i skade. I segment 25 tager staklen yderligere 7 HP i skade; i segment 27 yderligere 6 HP...5 HP...4 HP...3 HP...2 HP...1 HP.

Offerets samlede skade bliver:
 $8+7+6+5+4+3+2+1=36$ HP.

At skaden er fordelt over tid illustrerer, hvorledes staklen vælter brændende omkring. En person, der brænder, er så desperat, at han ikke kan lave andet end at løbe eller rulle sig på jorden.

Offeret stopper selvfølgelig med at tage skade, hvis branden bliver stoppet før tiden, dette kan f.eks. ske ved at hoppe i vandet, eller ved at få tørt en brandslukker over sig.

Offeret kan bruge sin Eksplosions

Skadebeskyttelse (EksSB), til at begrænse grundskaden. Der rulles ingen skade lokalitet eller critical.

Flammekastere sætter ild på alt brændbart materiale, der rammes. Flammekastere skaber også en tæt tyk sort røg, der hurtigt stiger til vejrs.

En flammekaster kan ramme så mange mål det skal være, målene skal blot befinde sig indenfor den samme cirkel, med en radius på 4 meter. Der skal rulles AR mod hvert enkelt mål.

Kaste våben.

Kastevåben blev allerede brugt i stenalderen og bruges stadigvæk meget i dag.

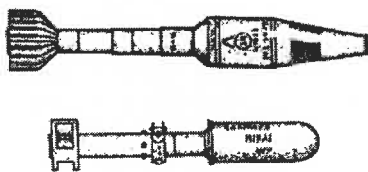
Kastevåben er alle enkeltskudsvåben, der kun kan benyttes en gang (de kan selvfølgelig samles op senere).

Der findes en helt speciel regel, som kun gælder for kastevåben; nemlig, at et våbens afstandsintervaller afhænger af kasterens styrke.

De intervaller, der står på våbentabellen er for personer med en STR på 10. Hvis kasteren har en anden styrke, divideres intervallængden med 10 og ganges med kasterens STR dvs. (tabel længde/10)·STR = Ny længde.

En anden fordel ved kastevåben er, at kasteren må lægge sin SkadeBonus (SkB) til grundskaden (Dette gælder dog ikke for meget små og lette kastevåben).

Færdigheden *Kaste* bruges som AR.



Riffelgranater.

Riffelgranater er blevet brugt lige siden første verdenskrig og er lidt forenklet sagt blot en granat i håndgranatsstørrelse, der affyres fra løbet på en riffel.

I gamle dage skulle en såkaldt granatstol først monteres på riflen, før den kunne affyre riffelgranater. Dengang skulle riflerne også affyre løse skud.

I dag er de fleste automatrifler lavet, så de kan affyre riffelgranater uden granatstol og med normal ammunition.

De mest anvendte riffelgranater er af fragment og anti-tank typen.

Riffelgranater har den fordel, at de kan skyde længere end håndgranater, og at de altid eksploderer ved nedslaget.

Indirekte skydning.

Indirekte skydning er når skytten ikke kan se det mål, han skyder på. Skytten får besked om hvor han skal skyde af en fremskudt observatør (FO). Den fremskudte observatør skal mindst ha' 10 i færdigheden FO, før han kan fungere som FO.

FO'eren skal kunne se det mål, som han vil dirigere den indirekte skydning mod. Han giver derefter artilleriet besked via radio, om hvor de skal skyde. Til det første skud benyttes FO'ens færdighed FO minus 6, som AR. Efter det første skud kan FO'eren korrigere ilden, så næste skud/salve rammer bedre.

Det er kun muligt at korrigere ilden, hvis det samme mål beskydes hver gang, og hvis dette mål ikke bevæger sig. Ved efterfølgende korrigerede skud mindskes minussen med 2, til +0 ved fjerde og efterfølgende skud. Hvis FO'en ikke korrigerer, rammer efterfølgende skud 2d12 meter fra det første nedslag.

En FO'ers effektivitet afhænger meget af de hjælpemidler, som han har til sin rådighed. Minimumsudstyret er en radio, et kort og et kompas. Se mere under udstyr.

Følgende våbentyper kan lave indirekte skydning: Kanoner, morterer, haubitser, GL, AGL, riffelgranater, håndgranater og jord til jord raketter.

Simpel indirekte skydning.

Når en soldat lobber en granat over en mur er det i princippet også indirekte skydning, for skytten kan ikke se sit mål. Ved indirekte skydning på kort afstand, hvor skytten ikke kan se sit mål, benyttes skyttens relevante færdighed med -5 til AR.

Misafstande.

Våben, der misser deres mål forsvinder ikke i den blå luft, næ, de rammer et andet sted!

Hvor langt fra sit oprindelige mål et forfejlet skud rammer afhænger af hvor stor en negativ succes, skytten opnår. Misafstanden beregnes som en procentdel, af den afstand, det oprindelige mål er fra skytten. Hvis der er angivet en procentdel på tabellen lægges altid 1d8-1d8 meter til denne. Der findes to misafstandstabeller: En for indirekte skydning og en for direkte skydning og simpel indirekte skydning.

Skydevåben

Tabel 13. Misafstande.

Indirekte skydning (ikke simple).

Success:	Afstand:
Positiv	1d20 m.
0	1d20 m.
-1	2 %.
-2	3 %.
-3	5 %.
-4	7 %.
-5	10 %.
-6	12 %.
-7	15 %.
-8	17 %.
-9 og værre.	20 %.

Direkte skydning & simpel indirekte.

Positiv	Træffer
0	Træffer.
-1	5 %.
-2	10 %.
-3	15 %.
-4	17 %.
-5	20 %.
-6	25 %.
-7	30 %.
-8	35 %.
-9 og værre.	40 %.

Den retning, som et misset skud rammer ved siden af, bestemmes ved at rulle 1d12. Retning 12 er direkte væk fra skytten. De andre retninger ligger derefter som et ur rundt om målet (der er 30° vinkel imellem hver retning).

Ved direkte skydning, med våben, der kan skyde meget langt, skal man rulle 1d20 i stedet for 1d12. Hvis man ruller over 12 går skuddet over målet, og lander langt pokker i vold. Hvis man ruller 12 eller derunder, benyttes det almindelige system dvs. at f.eks. 3 svarer til kl. 3 etc.

Dette gælder for kanoner, raketstyr, AT-missiler, AGL m.f.

Der er selvfølgelig kun relevant at finde misafstande for tunge våben eller i specielle situationer.

Blindskydning og bestrygning.

Her følger nogle specielle regler, der benyttes, når personer skyder på mål de ikke kan se eller bestryger et generelt område med skud.

Blindskydning gælder kun for direkte våben, der skyder i en lineær bane mod målet f.eks. normale projektilvåben og armbrøste.

Ved bestrygning og blindskydning er antallet af skud det afgørende. Skyttens

færdigheder (dvs. AR), er underordnet.

Først vælger skytten et område, som han vil beskyde. Områdets størrelse beregnes i meters længde. Skytten har den samme AR mod alle mål, indenfor det valgte område, der svare til skudhastigheden (SKH) divideret med antal meter dvs. $AR = SKH / Længde$.

Der rulles et AR for hvert mål indenfor det beskydte område. Et skuds eventuelle succes, modificere ikke skade lokaliteten.

Hvis et mål rammes, rulles der grundskade, skadelokalitet og critical som normalt.

Hvis målområdet befinder sig på NA ganges SKH med 3, ved KA med 2 og ved LA med 1/2. For hver femte succes, der rulles, rammes offeret af et ekstra skud.

Eksempel: Tre britiske soldater ligger godt gemt i et krat. En ond tysk soldat (Fritz fra før), har hørt de tre briterne (de snakker om cricket), og har ondsindede hensigter. Fritz kan ikke se briterne og må derfor skyde blindskydning. Fritz har et MG-34, der har en SKH ved automatild på 9. Da han befinder sig på KA fordobles denne SKH til 18. Uha.

Fritz kan lokalisere briterne til et område af krattet på tre meters længde. Fritz AR bliver: $18/3 = 6$. Fritz ruller nu tre AR (et for hver brite). Han ruller 2, 18 og 12. Fritz rammer en af briterne og giver de to andre en slem forskrækkelse. Fritz fik godt nok kun den ene brite, men pyt. Han kan jo prøve igen et par søgninger senere.

Disse regler kan også benyttes, hvis man skyder på en hel masse mennesker på samme tid, og ikke gider at rulle individuelle AR, for hvert mål (20 mennesker klempt sammen i en elevator o.lig. situationer).

Bestrygning kan også bruges til at holde modstanderes hoveder nede. Hvis en person regelmæssigt bestryger en åbning el.lig. skal personer, der eventuelt har lyst til at hoppe frem, klare et MMM tjek.



Laser painter.

I moderne krigsførelse benyttes laserstyrede bomber, missiler og artilleri-ild meget. Disse laserstyrede våben har alle en lasersøger i næsen. Når våbenet kommer flyvende kikker lasersøgeren efter laserpletter. Hvis våbenet ser en laserplet styrer, det automatisk mod pletten. Lasersøgende våben er meget præcise og kan f.eks. ramme vinduet i et hus.

Laserpletter med forskellig bølglængde sørger for, at lasersøgende våben ikke rammer forkerte pletter.

Laser paintere findes i forskellige versioner. Den mest enkle er udformet som en riffel, og kan benyttes af enhver soldat. En soldat med en laser painter kan bruge sin HIV færdighed, som AR for laser-søgende våben.

Styrede våben.

I moderne krigsførelse benyttes mange slags styrede våben. Det mest anvendte er liniestyrede anti-tank missiler, det mest kendte af typen er nok det amerikanske TOW.

Årsagen til, at styrede våben benyttes så meget i dag er, at de generelt bruges imod fartøjer i bevægelse, der er meget svære at ramme med ustyrede raketter. Problemet med bevægelse er stort, fordi missiler flyver relativt langsomt, og fordi våbene hovedsageligt bruges imod mål på længere afstande.

Problemet med styrede våben er, at skytten skal styre missilet under hele flyveturen. Hvis skytten bliver ramt eller forstyrret, imens han styrer missilet til målet, så rammer han ikke. Et normalt AT-missil flyver ca. 300 meter pr. segment.

Skytten bruger sin TIV færdighed som AR. Han ruller først AR, når missilet når frem til målet.

Skyttens AR modificeres alt efter hvor gode sigtemidler det pågældende våbensystem er udstyret med. AR modificeringen er opført på våbentabellen over styrede missiler.

AR med styrede missiler modificeres aldrig for målets hastighed, målets størrelse eller for afstanden.

AT-missiler har alle en mini-mumsafstand. Hvis et missil rammer et mål, før det har fløjet denne afstand, detonerer sprænghovedet ikke.

Det er ikke muligt at sigte med et styret våben. De fleste moderne systemer har LA eller IR sigte.

Selvsøgende våben.

Selvsøgende er meget avancerede våben, der selv finder vej til målet. Selvsøgende våben benyttes hovedsageligt til luftkamp, hvor varmesøgende eller radarstyrede missiler har været brugt siden kort efter anden verdenskrig.

Selvsøgende våben findes kan groft inddeles i 5 kategorier efter hvilket system de benytter:

Varmesøgende. Varmesøgende missiler, der også kaldes IR-søgende (IR=InfraRød), er relativt enkle og lette missiler, der har en lille sensor i spidsen, der kan registrere kraftig varmeudstråling f.eks. som den, der kommer fra en jetmotor. Varmesøgende missiler er alle såkaldte "Fire and Forget" våben, hvilket betyder, at missilet selv finder frem til målet, når det er affyret; det behøver ingen hjælp. Problemet med denne type missiler er, at de har kort rækkevidde, og at de er nemme at snyde. Ved at udskyde brændende magnesiums-kugler, der kaldes flares, kan man snyde missilet til at tro, at den brændende kugle er jetmotoren.

Radarsøgende. Radarsøgende missiler benyttes næsten udelukkende fra fly mod mål på landjorden eller havet. Radarsøgende missiler kan "mærke" den stråling, som en tændt radar udsender, og kan så følge denne "stråling" frem til målet. Radarsøgende missiler er som varmesøgende missiler af "Fire and Forget" typen.

Radarsøgende missiler kan kun ramme mål med aktive radarer f.eks. radaranter, SAM-batterier (jord til luft missiler) og skibe. Hvis en radar slukkes, så kan missilet ikke længere finde sit mål. Moderne missiler benytter dog forskellige tricks til at ramme selv om radaren slukkes.

Lasersøgende. Denne type missiler er omtalt tidligere.

Passiv radarstyrede. Denne type missiler har en lille sensor i spidsen, som kan opfange radarbølger. Sensoren opfanger ikke målets egen radar, men kan følge radarbølger, som sendes mod målet fra en anden kilde f.eks. fra det fly, der affyrede missilet. Man kan sige, at en radar "oplyser" målet, så missilet kan "se" det.

Passive radarstyrede missiler benyttes kun mod fly og skibe.

Skydevåben

Problemet med denne type missiler, at målet skal oplyses under hele missilets flyvetur, hvis radaren slukkes eller målet kommer væk fra radaren, så misser missilet.

Aktive radarstyrede missiler. Denne type missiler virker som den passive version, med den undtagelse, at missilet har en egen indbygget radar, som selv "belyser" målet. Denne type missiler er derfor af "Fire and Forget" typen.

De fleste selvsøgende våben skal først have "target lock", før de kan affyres imod et mål. "Target Lock" betyder, at våbenets sensorer opdager og låser sig fast på målet.

Et missil kan kun få "target lock", hvis skytten, der affyrer missilet, klarer et færdighedstjek. Hvilken færdighed, der skal benyttes, varierer alt efter hvilken våbentype, der er tale om. Færdighed *luftkamp* benyttes for våben, der affyres fra fly. Færdigheden *TIV* benyttes for de andre missil typer.

Hvor tit man kan prøve på at få "target lock" afhænger af situationen, og må vurderes af Spillelederen i det enkelte tilfælde.

Hvis et missil opnår "target lock" flyver det imod sit mål. Der er ret stor forskel på hvor hurtigt et missil flyver, men en hastighed på omkring 400 meter pr. segment er meget almindeligt.

Når missilet når frem til sit mål, så skal der ruller et AR tjek. Alle selvsøgende våben har selv en fast AR, som varierer fra type til type. Det enkelte våbens AR afhænger af missilets effektivitet.

AR tjecket modificeres alt efter omstændighederne f.eks. målets radarsignatur (dvs. hvor nemt det er at se med en radar), målets varmeudstråling, målets hastighed, flares, chaff (små staniol-strimler, der forstyrrer radarsøgende våben, når de udkastes) etc.

Hvis et fly angribes af et missil, kan piloten prøve på at undvige missilet. Dette er kun muligt, hvis piloten ved, at angrebet kommer. Piloten ruller et *flyve* tjek, og trækker en eventuel positiv succes fra missilets AR.

Hvis missilets affyrer opnår en positiv succes, bliver målet ramt af missilet.

Hvor meget målet bliver skadet afhænger af angrebets AS og målets PS (panserstyrke). Når forholdet mellem AS og PS kendes, så ruller der en critical med de modifikationer, som fremgår af Tabel 25.

Ammunitionstyper.

Her er en liste over de typer ammunition, der kan anvendes i projektilvåben. På våbentabellen kan du se hvilke typer og hvor kraftige sprænghoveder, hver enkelt type våben kan anvende.

Her er først en oversigt over de typer ammo, som lette projektilvåben kan anvende:

Standard. Dette er et normalt projektil af hårdt metal med en kappe (ydterskal) af nikkel el.lig. Alle oplysningerne på våbentabellerne er udregnet ud fra standard ammo.

Hagl. Denne type ammo bruges i shotguns. Projektilet indholder en stor mængde små blykugler, der spredes ud i en sky, når våbenet affyres. Hagl er meget effektive på kortere afstande, men effektiviteten falder betydeligt, hvis målet er langt væk. Med hagl ammo, falder et våbens grundskade med 1d6, for hver afstandsinterval målet befinder sig på udover nær afstand (NA) dvs. et mål på medium afstand (MA) tager 2d6 mindre i grundskade.

Eksplisiv. Denne type projektiler er udstyret med en meget lille sprængladning, der er ret effektiv imod ubeskyttede mål. Sprængladningen eksploderer ved anslaget og laver et stort, men ikke særlig dybt sår. Spilleteknisk formindsker eksplisiv ammo et våbens angrebs styrke (AS) med 50%, men der lægges +2 til grundskaden.

Dum-Dum. En dum-dum kugle er lavet af et rimeligt blødt metal, og har et lille hul i spidsen. Når projektilet trænger igennem målet, bliver kuglen mast flad, og laver derved et stort udgangshul. Spilleteknisk virker dum-dum ammo som eksplisiv ammo, men man får +3 til grundskaden.

AP. AP er en forkortelse for armour-piercing, der betyder panserbrydende. AP projektiler er ekstra tunge og har en meget hård kappe. Et AP projektil forøger et våbens AS med 25% dvs. gang AS med 1,25.

APDS. APDS står for "armour-piercing discarding sabot", hvilket betyder, at der er tale om et panserbrydende projektil med en kappe, der falder af, så selve projektilet er meget lille. APDS ammo er meget effektivt imod pansrede mål. Spilleteknisk forøges våbnets AS med 50%. Våbenets grundskade går dog 1 HP ned.

Skydevåben

Brænd. Denne type ammo kaldes incendiary på engelsk og har et brændende kemikalie på spidsen. Denne type ammunition er god til at antænde ting f.eks. benzintanke.

Sporlys. Der findes en sporlys version af alle andre typer ammo. Et sporlys projektil har en et brændende kemikalie i bunden, der gør at kuglen tegner tydelige lysende streger i luften, når den affyres. Sporlys ammo er en fordel ved A-salver, da skytten her bedre kan se hvor han rammer. Sporlys ammo giver +1 til AR på medium- og lang-afstand ved automatiske-salver.

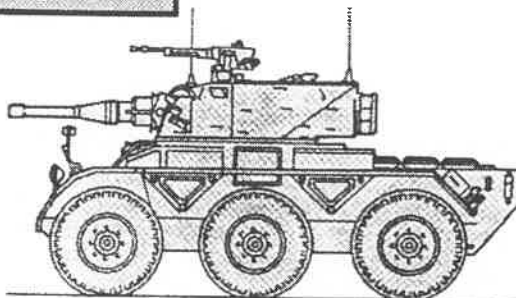
Super APDS. Denne type ammo har en kerne af uran og er derfor super panserbrydende. Super APDS ammunition er meget dyrt og svært at skaffe. Super APDS ammo tredobler våbnets angrebs styrke (AS).

Gummi. Gummi kugler bruges hovedsageligt af politi ved demonstrationer el.lig. Gummi projektiler er bløde, så de kun giver et hårdt slag og ikke trænger igennem huden. Gummi kugler er dog ikke så uskadelige som de lyder, og en person kan nemt dø, hvis han rammes i hovedet.

Gummikugler har en AS på 0,3 og de halvere critical rullet dvs. hvis du ruller 16 på criticalen, tæller det som 8 med gummi kugler. Normalt tykt tøj trækker tre fra gummikuglers grundskade. Gummikugler forårsager aldrig blødninger.

Præcision. Denne type ammo findes i versioner af alle de andre ammo typer. Præcisionsammo er lavet meget grundigt og øger træfsikkerheden på længere afstande. Denne type ammo giver +1 til AR på afstande over 100 m og +2 på afstande over 500m. Denne type ammo er meget sjælden.

TSS. TSS står for "Taget Shredding Sabot" og er helt ny type ammunition. TSS kombinerer egenskaberne ved et dum-dum og et APDS projektil: Hvis målet har en skudsikkervest på, så fortsætter projektilets kerne, med høj hastighed igennem vesten. Hvis målet er ubeskyttet, så spreder kuglen sig ud, så den har en dum-dum effekt. Hvis målet er beskyttet, så mindskes grundskaden med 1 HP og AS'en ganges med 1,25. Mod ubeskyttede mål får man +1 til critical rullet. TSS ammo benyttes af det franske politi.



Ammunitions typer for tunge skydevåben.

HE. Betyder høj-eksplosiv og indeholder en stor ladning af sprængstof. Er effektiv imod bygninger og bløde mål (mænd og upanserede fartøjer). Har et højt eksplosions kraft (EK) nummer.

HEAT. Betyder høj-eksplosiv anti-tank og har en retningsbestemt sprængladning, der effektivt skærer igennem panser. Har et lavt eksplosions kraft (EK) nummer, men en rimelig høj angrebs styrke (AS) imod et mål, der rammes direkte. En HEAT granats AS modificeres aldrig for afstanden.

HESH. Betyder høj-eksplosiv splot hoved (High explosive squash head). Denne type granat har et blødt hoved af plastiksprængstof, der splatter udover målets side hvorefter det sprænger. En HESH granat sprænger sjældent igennem selve panseret, men den skaber en trykbølge, der får fragmenter af målets inderside til at fise rundt inde i fartøjet. HESH granater har en rimelig EK. og AS. En HESH granats AS modificeres ikke for afstanden.

APDS. Denne type granat sender et lille meget hårdt og meget tungt projektil igennem målet med en stor hastighed. Projektilet eksploderer ikke, og giver derfor kun en critical. APDS ammo har en meget høj AS, men ingen EK. APDS ammo er den foretrukne anti-tank granat i moderne kanoner og findes i mange varianter, der dog alle virker på næsten samme måde. APDS projektilers AS modificeres for afstand, da gennemslagskraften afhænger af den kinetiske energi.

Fragment. En fragment granat er en HE granat, der også har enfragment effekt (FE). Bruges hovedsageligt imod bløde mål.

HEDP. Dette er en HE granat, der har en lille panserbrydende effekt. Bruges mest i granatkastere.

Skydevåben

WP. WP står for hvid fosfor og anvendes til at lægge røgslør. Når en WP granat rammer, sprænger den og spreder brændende fosfor ud over et stort område. Det brændende fosfor skaber en tyk røg, der dog hurtigt stiger til vejrs. Personer, der er så uheldige at befinde sig indenfor en WP granats effekt, tager skade, som hvis de var blevet ramt af en flammekaster.

Røg. En normal røggranat spreder en tæt røg ud i et bælte, der ligger langs vindretningen. Røgen bliver normalt liggende i ca. 10 minutter, men det afhænger i den enkelte situation af vindforholdene.

Signal røg. Denne type granat laver en tynd søjle af farvet røg, der kan ses på lang afstand.

Lys. En lysgranat skydes højt op i luften, hvorefter den langsomt falder ned i en faldskærm. På vej ned brænder granaten og lyser meget kraftigt op. Bruges under natkamp til at oplyse fjendens positioner.

Signal. En signalgranat brænder imens den lyser kraftigt op i en bestemt farve f.eks. grøn eller rød. Bruges til at markere mål om natten.

Flechette. Denne type granat spreder en sky af små pile (flechetter) ud i en vifte. Pilene flyver ud i en 45° vinkel. Virker på samme måde som fragmenter, med en lille forskel. Forskellen er, at afstanden i meter divideres med 10, før fragment effekten deles med afstanden dvs. effektiv FE = FE/(afstand/10). Flechette granater anvendes imod bløde mål, for de er relativt ubrugelige imod panser.

Fummel og funktionsfejl.

Hvis en karakter ruller en umodificeret 20'er, når han ruller AR, har han problemer.

Når man har rullet 20, skal man straks derefter rulle 1d6, og se hvad der sker på nedenstående tabel.

Tabel 14. Fummel.

1d6.	Skydevåben.	Nærkampsvåben.
1.	Ammo fejl.	Beskadiget.
2.	Funktionsfejl.	Ødelagt.
3-6	Menneskelige fejl.	Menneskelig fejl.

Ammo fejl: Der er et projektil, der ikke går af eller det ustabilt og rammer helt ved siden af. Der er 1 chance ud af 6 for, at projektilet ikke går af, ellers misser det blot. Et enkeltskuds-våben skal genlades. Ved BC og A salver afbrydes hele salven, hvis et skud ikke går af.

Funktionsfejl: Våbenet går i baglås. Rul 1d6 for hvor alvorlig fejlen er: 1-4= Let fejl. 5-6= Alvorlig fejl. Det kræver et let (+5) HIV eller våben teknik tjek, med en grundtid på 10 seg. at ordne et våbenet, der har en let fejl.

Det kræver færdigheden *våben teknik*, at ordne et våben med en alvorlig fejl. Reparationen er et let (+5) tjek med en grundtid på 10 minutter.

Beskadiget: Våbenet bliver lettere beskadiget. Brugeren får -2 til AR, når dette våben benyttes, og våbnets AS ganges permanent med 0,75.

Ødelagt: Våbenet knækker eller bøjer. Det er ubrugeligt.



Ekspllosioner

Menneskelig fejl: Angriberen har kludret i det. Stakkelen skal rulle et færdighed-tjek, i den brugte færdighed. Hvis dette tjek klares, har han blot lavet et alvorligt miss. Hvis han bummer, har han lavet en alvorlig brøler, og skal rulle på nedenstående tabel,

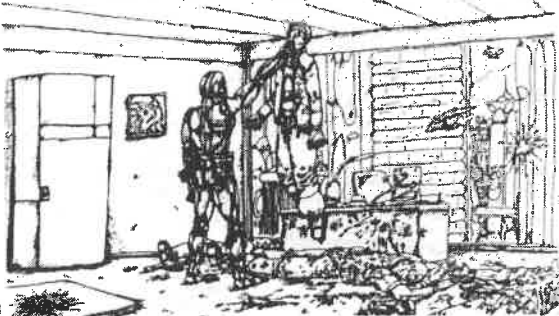
Rul 1d20 på nedenstående tabel.

Tabel 15. Menneskelige fejl.

1d20:	Effekt:
1-5.	Taber sit våben. Lander 1d6 meter væk.
6-7.	Staklen vælter og tager 1d6 HP i overfladisk skade.
8-9.	Staklen funder gevaldigt og lider af chok i 2 gange sin Reaktions Tid.
10-11.	Får hår, hat eller hjelm med over øjnene. Tumbler rundt i 4d6 seg, imens han skriger "Hjælp jeg er blevet blind!"
12-13.	Forvrider skulderen. Lider af chok i 2d6 seg, og får -5 til tjeks, med armen.
14-15.	Taber sit våben over foden. Tager 1d4 i skade og humper chokeret rundt i 3d6 seg.
16-17.	Ødelægger sit våben totalt.
18-19.	Rammer sig selv i benet eller armen. Slå normal skade og critical.
20.	Rammer en ven, hvis det er muligt.

Visse våben er meget upålidelige og går hele tiden i baglås. Hvis du mener, at et våben er upålideligt eller meget slidt, så kan du vedtage, at våbenet automatisk får en funktionsfejl, hvis skytten ruller en umodificeret 19'er på sit AR rul (se diverse nørd-bøger om emnet f.eks. Janes).

Andre våben er meget pålidelige, dette gælder f.eks. de fleste militære standard våben, som benyttes i dag. Meget pålidelige våben rammes kun af funktionsfejl eller ammofejl, hvis der desuden rulles 20 på 1d20 (ellers ville et maskingevær knapt nok kunne affyre et enkelt bælte uden kvaler).



Ekspllosioner.

Hvad er krig og action uden eksplosioner. Hvem laver en film idag, uden hundrede meter høje benzinekspllosioner og højhuse, der blæses i grus?

Eksplodings kraft (EK).

I VP beskrives en eksplosions skade ved et tal. Dette tal kaldes *eksplosions kraft*, hvilket forkortes til EK. Eksplosions kraft er altid et positivt tal, og jo højere tallet er, jo kraftigere er den pågældende eksplosion.

En eksplosions trykbølge aftager i takt med, at man bevæger sig længere væk fra eksplosionens centrum.

Før at illustrere dette divideres en eksplosions EK altid med det antal meter, som det valgte mål befinder sig fra sprængningens centrum. F.eks. har en EK 30 eksplosion en effektiv EK på 10 mod en person, der står 3 meter væk.

EK andre steder end i centrum af eksplosionen, kaldes for den effektive EK.

Når den effektive EK beregnes, rundes der altid op, med undtagelse ved effektive EK på under 1. EK under 1 rundes altid ned til nul.

Disse regler betyder, at en eksplosions effektive EK mød et mål, der rammes direkte, altid er lig med den oprindelig EK.

Reglerne betyder også, at mål, der befinder sig længere væk fra centrum end eksplosionens EK i meter, er uskadt.

Grundskade.

En eksplosions grundskade rulles med 1d6 pr. effektiv EK dvs. en stakkel, der rammes af en eksplosion med en effektiv EK på 5, tager 5d6 HP i grundskade. Et offer kan trække sin EksSB fra grundskaden.

AS ved eksplosioner.

En eksplosions angrebs styrke (AS) er lig med den effektive eksplosions kraft (EK).

Critical.

Der rulles ingen skadelokalitet ved eksplosioner, da hele kroppen rammes af trykbølgen.

En person, der rammes af en eksplosion, og som ikke har en EksSB, der er større end grundskaden, skal også rulle en critical. Der er en speciel critical for eksplosioner.

Sår og skader

Dækning

Et offer, der har dækning, får en ekstra modifikation til critical rullet svarende til -1 pr. 10 % dækning dvs. hvis du har 60% dækning, får du -6 på critical rullet. Ved 100% dækning tager offeret ingen skade, hvis eksplosionen ikke bryder igennem dækningen. Husk, at dækning ikke altid stopper eksplosioner; hvis sprængningen er kraftig nok, kan den blæse igennem dækningen.

Fragmenter.

Fragment effekt (FE).

FE er en forkortelse for *fragment effektivitet*, og er et tal på samme måde som EK.

En eksplosions effektive FE beregnes på samme måde, som den effektive FK, dvs. som den oprindelige FE divideret med afstanden i meter.

En eksplosions effektive FE fortæller hvor mange fragmenter, som det pågældende offer har mulighed for at blive ramt af.

Hver effektiv FE svarer til et skud, der er affyret ved salve, og som har, en AR på 10, en grundskade på 1d6 og en AS på 1.

Der rulles AR, skadelokalitet, grundskade og skudcritical, som normalt.

Bemærk at det er muligt at blive ramt af både fragmenter og trykbølge fra samme granat og at disse behandles som to separate angreb.



Sår og skader.

Se side 38 for overvejelser omkring effekten af sår og skader.

Død ("Life is hard and then you die").

Når en karakter kommer ned på nul eller færre HP, så besvimer han af smerte, chok eller blodtab.

En såret person vågner først op, når han er blevet helbredt nok til, at han har mindst et HP.

Hvis en karakter har taget så meget i skade at hans HP er lavere end hans negative UDH, er der en chance for at vedkommende dør.

Om en karakter overlever bestemmes ved at rulle et UDH tjek for vedkommende. Hvis tjecket lykkes overlever karakteren, hvis tjecket mislykkes, dør staklen af sine sår.

Eksempel: Karakteren Olgavitch bliver ramt af to pistol skud og tager sammenlagt 35 HP i skade. Olgavitch har 26 HP og en UDH på -8. Skaden fra de to skudsår gør, at Olgavitch kommer ned på -9 HP. Da -9 er lavere end hendes negative UDH, der er -8, så skal Olgavitch klare et UDH tjek for at overleve.

Hvis en karakters helbreds points (HP) er kommet ned på mindre end to gange hans negative UDH, så dør karakteren på stedet - der skal ikke rulles et UDH tjek.

Skudsår.

Moderne projektilvåben er en væmmelig ting.

Den skade som et projektil påfører et offer afhænger af tre faktorer:

- Projektilens kinetiske energi,
- projektilens kaliber og
- projektilens rotation.

Den kinetiske energi afhænger af kuglens hastighed og vægt. Den kinetiske energi er afgørende for hvor meget kraft og derved skade, som skuddet afleverer til offeret.

Kalibren bestemmer hvor stort et hul kuglen laver i sit offer, jo større hullet er, jo mere blod kan komme ud, og jo mere væv bliver der ødelagt.

Når et projektil rammer et offer laver det en chokbølge, der forplanter sig igennem vævet og ødelægger dette. Chokbølgen alene kan belaste offerets nervesystem så meget, at vedkommende dør af chok. Chokbølgens størrelse afhænger hovedsageligt af projektilens hastighed og rotation.

Sår og skader

Projektillets rotation har også den effekt, at det kan få kuglen til at tumle vildt rundt inde i offeret, hvorved det gør endnu mere skade.

Varige mén.

Hvis en karakter bliver ramt meget alvorligt er der en chance for, at staklen får langvarige mén eller skader.

Hvis der på en critical står "" skal karakteren rulle på Tabel 27. Varige mén. Der findes fire tabeller for varige mén; en for hovedet, en for ben, en for arme og en for kroppen.

Varige mén tjekket rulles så snart karakteren bliver såret. Hvis karakteren vil, og kan, kan han bruge HeP til at trække fra rullet.



Tabel 16. Varige mén.

1d20:	Effekt:
	Hoved.
1-4.	Karakteren er heldig og hans sår heles normalt.
5-8.	Karakteren er blevet varsiret og går permanent 2d4 ned i Udseende egenskaben.
9-10.	Heler kun 1/10 del så hurtigt som normalt.
11.	Ødelagt stemmebånd. Snakker meget mystisk, uhyggeligt og utydeligt.
12-13.	Mister synet på et øje.
14-15.	Karakteren ligger i coma. Karakteren skal rulles et HEL tjek med en grundtid på 2 år for at vågne. Ved en -5 succes eller værre vågner karakteren aldrig igen.
16-18.	Karakteren bliver permanent hjerne-skadet. Minus 1d6 til Intelligens plus andre bieffekter f.eks. lammelse el.lig.
19-20.	Karakteren bliver permanent en viljeløs grøntsag.

1d20:	Effekt:
	Krop.
1-5.	Karakteren heles normalt.
6-8.	Karakteren heles 1/5 del så hurtigt som normalt.
9-10.	Karakteren heles 1/10 del så hurtigt som normalt.
11-12.	Heler 1/20 del så hurtigt som normalt.
13-14.	Karakteren kan ikke få børn.
15-16.	Karakteren ligger i coma. Vågner, hvis et Held tjek med en grundtid på 1 år lykkes.
17-18.	Beskadiget ryggrad. Karakteren er lam i benene. Der er 5% chance pr. år for at førligheden vender helt eller delvist tilbage.
19-20.	Massiv organskade gør, at staklen dør, hvis han ikke ligger i respirator.

1d20:	Effekt:
	Ben.
1-5.	Karakteren heles normalt.
6-9.	Karakteren heles 1/10 del så hurtigt som normalt.
10-12.	Mister lidt af førligheden. Går fremover kun halvt så hurtigt som normalt.
13-15.	Benet bliver lamt og stift. -5 til AR i nærkamp og halv fart.
16-17.	Kompliceret knoglebrud gør at karakteren kronisk får store smerter når han går. -5 til alle tjeks, hvis smertestillerende medicin ikke benyttes.
18-20.	Benet må desværre amputeres.

1d20:	Effekt:
	Arm.
1-5.	Heler som normalt.
6-10.	Nedsat førlighed. Permanent -1 til tjeks hvor armen benyttes.
11-12.	Heler 1/5 del så hurtigt som normalt.
13-14.	Heler 1/10 del så hurtigt som normalt.
15-16.	Armen er smadret permanent. -5 til relevante tjeks.
17-18.	Armen er ubrugelig.
19-20.	Armen må amputeres.

Sår og skader

Infektion og koldbrand.

Hvis en karakter får et åbent sår er der en risiko for, at der kommer infektion i såret og det bliver betændt.

Betændelse i et sår er en meget alvorlig ting. Hvis det går helt galt, kan der gå koldbrand i såret, så legemsdelen må amputeres. I middelalderen døde de fleste krigere ikke af deres sår, men af efterfølgende koldbrand og sårfeber.

Hvis en karakter får et åbent sår, skal han 12 timer efter, at såret blev lavet, slå et Udholdenheds-tjek.

På Tabel 17 kan man se hvor alvorlig betændelsen er, alt afhængigt af den succes, som den sårede opnår.

Der skal ruller et nyt UDH tjek hver uge indtil betændelsen er væk. Hvis et efterfølgende tjek lykkes, så rykker betændelsen en kategori op (se tabellen). Hvis tjecket mislykkes med en -5 succes eller værre, så rykker betændelsen en kategori ned, og bliver derfor mere alvorlig.

Tabel 17. Betændelse.

Succes: Effekt:

Positiv.	Der er ingen betændelse.
Nul.	Der er lidt betændelse. Såret heler halvt så hurtigt som normalt.
-1 til -5.	Betændelse. Såret heler ikke. Feber.
-6 til -10.	Kraftig betændelse. Såret heler ikke. Offeret har feber og får -2 til tjeks.
-11 til -15.	Slæm betændelse. Såret heler ikke. Offeret ligger svagelig i sengen. Høj feber. Måske kommer der koldbrand.
Over -15.	Koldbrand eller kraftig betændelse. Amputering er nødvendig. Umøderet UDH tjek eller dø!

Det UDH tjek, som en karakter skal slå for at undgå betændelse modificeres efter følgende oversigt:

Modifikationer ved betændelse:

Såret er lille (under 5 HP)	+5.
Såret er stort (over 10 HP)	-3.
Meget varme omgivelser	-1.
Sump ell. jungle	-2.
Offeret får ikke hvile	-1.
Har ingen hjælpemidler	-3.
Har dårlige hjælpemidler	+0.
Har gode hjælpemidler	+3.
Meget gode hjælpemidler	+5.
Har moderne antibiotika	+6.

Eksempel: En karakter ved navn Kim Sung får et skudsår i den ene skulder under en skudveksling i Vietnams jungle. Kim blev ramt meget alvorligt og skulle derfor Rulle på varige mén tabellen. Kim ruller 15 og hans arm bliver derfor permanent beskadiget - Trælst!

12 timer efter at han fik såret, skal Kim nu tjekke for betændelse. Kim har en lægetaske med steril forbindelse o.lig., men han har ingen antibiotika. Kim får altså (-3 (stort sår) -1 (varme omgivelser) -2 (jungle) +3 (gode hjælpemidler) = -3) -3 til sit UDH tjek. Kim har en UDH på 8 og ruller 10. Han opnår derved en -5 succes. På tabel 28 ser vi, at der er gået betændelse i såret, og at Kim får feber. Kim vælter såret rundt i junglen i et par dage, indtil han bliver fundet af nogle venner og bliver bragt til et felthospital.

En uge efter at såret blev betændt skal Kim rulle et nyt UDH tjek. Denne gang får Kim yderligere +6, da de har penicillin på hospitalet. Kim ruller denne gang 9 hvilket svare til en 2 succes, hvilket gør at såret nu kun er lidt betændt. Efter yderligere en uges ophold på hospitalet, skal han rulle endnu et tjek. Denne proces fortsætter indtil, at betændelsen er væk eller såret er helbredt.

Overfladisk skade.

Visse våben giver kun lette overfladiske skrammer, der hurtigt fortager sig. Dette gælder f.eks. knipler og næveslag.

Overfladisk skade virker som normal skade på alle måder, men det heler meget hurtigt. Sårede får et HP tilbage pr. time, så længe at der er tale om overfladisk skade.

Normal helbredelse.

En karakter, der bliver såret og derfor mister HP, bliver selvfølgelig og heldigvis helbredt som tiden går.

En karakter, der ikke hviler, f.eks. rider eller rejser på anden måde, heler et HP hver 24. time.

En karakter, der hviler og ligger i sengen helbreder 1 HP hver 12. time.

Hvis, en karakter er meget ilde tilredt heler han muligvis langsommere, se under Varige Mén på forige side.

Hvis der er betændelse i et sår, heler det ikke.



Rollespil i kamp.

Kamp i en eller anden grad indgår næsten altid i et rollespils scenarie. Desværre glemmes rollespillet ofte fuldstændig, når en kamp begynder, og spillet forvandles til en taktisk disciplin. Dette er meget ærgeligt, da hæsblesende action med spontanitet er en god baggrund for humoristisk rollespil. Det kræver både en indsats og en speciel indstilling fra spillerne og fra Spillelederens side, for at få rollespil i kamp til at glide.

Indstillingen.

Under kamp er målsætningen den samme som i al anden rollespil; nemlig at have det sjovt og at fortælle en god historie i fællesskab. Ofte ændrer spillerne indstilling, når deres karakterer kommer i kamp, så målet bliver at vinde og eventuelt at banke så mange skurke som muligt.

Det er meget vigtigt, at indstillingen ikke udvikler sig til en konkurrence spillerne imellem om at tæske flest "bad guys", men at alle accepterer, at der er forskel på karakterernes muligheder og roller under kamp.

Spillelederen bør være påpasselig, så spillerne ikke føler, at de karakterer, der er mest aktive (voldelige) i kamp, bliver urimeligt belønnet.

Scenen.

For at kamp eller action skal indgå som en aktiv og fængslende del af et scenarie, bør følgende aspekter indgå:

- Først og fremmest bør kampsekvensen indgå som en naturlig del af scenariets handling. En kamp, der blot indgår som fyld virker ofte uvedkommende.

- For det andet bør modstanderne i en kamp have personlighed og gerne en følelsesmæssig relation til karaktererne. I stedet for en stereotyp trolld, bør modstanderen være en nuanceret bi-person med personlige særtræk og motivation. Bi-personer som karaktererne kender og måske hader er de bedste. Hvis der skal bruges kanonføde i et scenarie, så gør det humoristisk ved at benytte overdrevne arketyper f.eks. italienske gangster "suits", alle i jakkesæt og solbriller, der har navn efter pastaretter (ravioli, bolognese etc.), eller tyske soldater, der alle hedder Fritz og siger "hände hoch".

- Sidst, men ikke mindst, er det yderst vigtigt at skabe usædvanlige omgivelser, der opbygger en stemning og giver karaktererne

flere valgmuligheder. Ubåde, luftskibe, mørke kloaker, labyrintiske grotter og skumle rumskibsgange, er eksempler på gode rammer for en rask kamp. Gode omgivelser giver mulighed for dækning og flugt, uden hvilke kampen vil blive afgjort hurtigt og kedeligt. Prøv at skabe passage/pauser i en kamp, så kombatanterne kan håne hinanden med velplacerede "punch lines" (rappe replikker alá Bruce Willies). Omgivelserne bør fremme og motivere brugen af nærkamp og improviserede/usædvanlige våben. Se f.eks. hvordan kampe iscenesættes i moderne actionfilm som f.eks. Cliffhanger, Demolition Man, Die Hard I & II samt The Last Boy Scout; de ender alle med nærkamp mellem helten og overskurken.



Den enkelte karakter.

Under kamp og action bør den enkelte spiller hele tiden forsøge at sætte sig ind i karakterens opfattelse af situationen, således at en "realistisk" reaktion kan rollespilles. Frygten er et aspekt som de fleste spillere glemmer: Prøv blot at tænke på hvordan du selv bliver påvirket hvis det trækker op til slagsmål f.eks. i byen. Ved blot den mindste optakt til vold og ballade får de fleste mennesker hjertebanken, adrenalin-sus og gribes af frygt. Prøv så at tænke på hvordan du eller et andet normalt menneske vil reagere hvis det virkelig gjalt liv eller død.

Normalt bør karakterer, der ikke er psykoterapeuter eller kamptrænede til situationen, blive ramt af en enorm frygt ved vold eller trusler om vold. Denne frygt kan forenklet udløse tre slags handlinger:

Total apati, hvor man er lammet af frygt (sker for det kvindelige besætningsmedlem i filmen "Aliens").

Tips under kamp

Flugt, hvor man blot løber alt hvad man kan

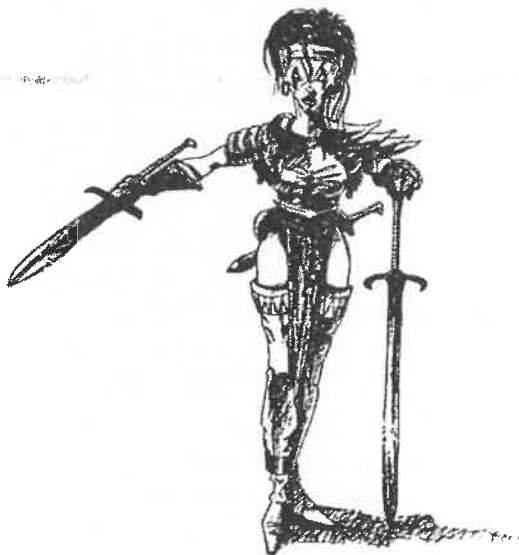
Raseri, hvor man går mere eller mindre amok og forsvarer sig instinktivt.

Trænede soldater eller kampsportsfolk, vil normalt også blive ramt af frygt medmindre de føler sig meget overlegne eller selvsikre. Trænede personer er dog mere tilbøjelige til at reagerer med raseri end flugt, når de bliver bange.

Et andet vigtigt aspekt er også forholdet til at dræbe. Vil du selv kunne dræbe et andet menneske? og eventuelt under hvilke omstændigheder? Et normalt menneske skal presses meget langt for at kunne dræbe et andet menneske med fuldt overlæg, Trænede soldater og folk, der har prøvet at dræbe før, vil måske kunne dræbe relativt let, men de vil næsten alle få psykologiske mén af deres handlinger f.eks. mareridt. Denne tilbageholdenhed bør også findes hos karaktererne.

Det at blive såret er også et vigtigt aspekt, for alle mennesker er meget bange for at dø. De fleste bliver blege af skræk ved synet af en kniv, så prøv at forestil dig skrækken ved at mærke et dolkestød i maven!

De fleste karakterer bør reagere stærkt på skader og sår, især hvis de frygter at kunne dø eller få alvorlige mén af det. Overvej også hvordan en karakter, der tror at han skal dø, vil reagere: vil han græde? Blive gal? Sige et sidste fattet farvel til sine kære? Eller vil han ofre sig i et kamikaze-angreb?



Det sociale.

En anden side af kampen er rollespillet karakterne imellem. De følelser og relationer som karakterne har til hinanden vil ofte komme meget tydeligt frem under den stree situation som kamp er. Karakterer vil, som andre mennesker, forsøge at beskytte dem de holder af, og de vil blive meget påvirket, hvis deres elskede dør eller kommer til skade. Ofte vil man forsøge at stoppe folk man holder af fra at gøre noget dumdristigt eller sætte sig selv i fare.

Alle bør være med.

For at alle karaktererne i et scenarie skal kunne få det optimale ud af kamp-sekvenser, er det for det meste nødvendigt at indlægge forskellige niveauer af modstandere i et scenarie. Det klassiske eksempel fra rollespillets barndom er den store drage til at kæmpe mod ridderne og dragens svagere håndlagere, som de andre eventyrer kan overkomme. En anden måde at ordne dette problem på, er ved at lade de karakterer, der normalt er dårlige i kampsituationer, få en særlig vigtig rolle f.eks. et specielt våben eller en uundværlig færdighed. Metoden benyttes bl.a. af J.R.R. Tolkien, der i "Ringenes Herre" vha. et ældgammel magisk våben lader den lille hobbit Meriadoc Brændebuk være med til at dræbe Nazgûlernes fyrste - en frygtigt monster.



Tips under kamp.

Kamp i praksis.

For at gøre kamp spilbart og sjovt er her en vejledning i hvorledes og hvornår de forskellige regler bør benyttes. Rådene i dette kapitel er selvfølgelig kun vejledende, og kan benyttes helt eller delvist som Spillederen lyster.

Tips under kamp

Hvorfor regler?

Grundlæggende behøver man ingen regler for at rollespille kamp; spillerne fortæller blot hvad deres karakterer forsøger at gøre, og Spillelederen beskriver hvad der sker. Dette princip uden regler kan virke, men det kræver, at både spillerne og Spillelederen har en meget god indsigt i hvorledes kamp fungerer i virkeligheden. Desværre har de færreste denne indsigt.

Et andet problem er tilfældighed og tolerance. Om et skud eller slag rammer er meget tilfældigt og det er effekten af et sår også; der er eksempler fra virkeligheden hvor en politimand er dræbt af et strejfskud i benet imens en flykaprer har kæmpet videre selvom han havde fået tømt det meste af en maskinpistol i sig. Problemet opstår når Spillelederen skal vælge om et angreb rammer og hvilken effekt det eventuelt har; det er hårdt at skulle træffe den beslutning at en karakter er dræbt ved et uheld, mens den anden går fri. Det kræver også stor tolerance fra spillerenes side, når det er deres karakter det går ud over.

Ofte udvikler det sig til, at karaktererne altid er heldige og sjældent kommer til skade. Denne indgangsvinkel er i orden til de mindre seriøse genrer såsom Pulp og Cliffhanger, men i et "realistisk" rollespil risikerer Spillelederen hurtigt at miste troværdighed, da det næsten er umuligt at være konsekvent.

Brug af regler.

Vores forslag er, at Spillelederen benytter regler og terningslag i de situationer hvor der hersker stor tilfældighed, men at han selv afgør udfaldet i andre situationer. Spillelederen bør aldrig føle sig bundet af regler og terningslag, men bør "snyde" og træffe egne afgørelser, når han har lyst.

Vi foreslår, at Spillelederen ruller alle færdigheds tjek for bi-personer skjult bag en skærm, samt at han ligeledes ruller skader og criticals for både bi-personer og karakterer skjult. Dette giver udover gode muligheder for at "snyde" også en mere realistisk situation.



Sår og skader.

Når en bi-person rammes af et angreb, så rul alle slag skjult og beskriv kun den synlige effekt for spillerne. For stemningens skyld bør beskrivelsen være farverig og fantasifuld. Husk også, at selv om en person er blevet dræbt, så er dette ikke nødvendigvis umiddelbart åbenlyst.

Når en karakter rammes, så rul skade og criticals skjult og fortæl kun spilleren, hvad karakteren umiddelbart oplever f.eks. kan et skud først føles som et stød i brystet, derefter er hele området lammet af chokket og først efter lidt tid kommer smerten. Hvor mange helbredspoint en ramt karakter mister bør ikke fortælles umiddelbart, men først lidt efter, når han har en klar idé om hvor kritisk han er ramt. Fortæl heller aldrig umiddelbart spillerne om en karakter er død, beskriv kun det synelige. Hvis sår og skader beskrives godt af Spillelederen, så giver det også spillerne en større usikkerhed og frygt for døden. Beskrivelser bør være detaljerede og personlige; her er en række hints:

- Skud og stumme slag, der rammer muskler, gør sjældent ondt i starten pga. chokket.
- Folk, der lider af chok og er groggy, ved det ofte ikke selv, men oplever blot at deres ben og arme ikke lystre.
- Voldsomt blodtab får folk til at fryse, da kroppen nedkøles, og de vil gerne sove.
- Skarpe snit opleves som en hurtig brændende smerte, der svier.
- Ved bevistløshed er den sidste sans der forsvinder hørelsen.
- Blod føles varmt og klæbrigt.
- Skaders farlighed er sjældent åbenlyst og kan ofte være omvendte dvs. ufarlige sår virker livstruende.

Hurtighed.

For at kampene skal forløbe flydende og tilfredsstillende, så er det vigtigt at alle de terningslag, der er nødvendige, rulles hurtigt. Når Spillelederen alene ruller criticals og skade, så kan han gøre det hurtigt, og små regnefejl betyder intet, da spillerne ikke får det at vide.

Når karakterer ruller for at ramme, så skal de skynde sig selv at beregne succesen og fortælle Spillelederen denne, de skal ikke fortælle hvad de har slået (med mindre det er 1 eller 20).

Ved salver er det vigtigt at have mange 20-sidede terninger: Fastsæt hvad der skal

Kamp for fartøjer

rulles for at ramme (AR), rul derefter lige så mange terninger som våbnet har i skudhastighed. tag derefter de terninger fra som er mindre end den fastsatte AR (de rammer ikke), og rul de resterende terninger for at fastslå hvor skuddene rammer. Ved at rulle mange terninger på en gang behøver spilleren kun rulle terninger to gange. Spillederen ruller derefter skader og criticals.

Gode beskrivelser.

For at skabe klarhed over hvordan situationen er, så stop op hver gang noget væsentligt sker eller hver 5. eller 10. segment. Beskriv kort situationen og hvad der er sket, og forklar kort hvor hver enkelt karakter er og hvad han laver.

Disse korte pauser behøver ikke tage særlig lang tid, og de skaber klarhed og ofte stor morskab, hvis Spillederen f.eks. illustrerer situationen "live".

Brug af initiativ.

VP's basis-initiativsystem er meget detaljeret og realistisk, men derfor desværre også meget langsomt og kompliceret. For at en kamp ikke skal tage en hel aften og for at give mere plads til rollespillet under kamp, så må Spillederen på passende tidspunkter springe mellem det fortløbende segment-system og en åben beskrivelse af hvad der sker.

Segment-systemet bør bruges i de øjeblikke hvor der konkret skydes eller angribes. Resten af de elementer, der indgår i en kamp f.eks. udveksling af smådeord, blæren med våben, bestrygning af folk, der ligger sikkert i dækning, samt løben rundt, kan med fordel gøres uden et fast initiativ-system. For at et frit initiativ-system virker, kræver det først og fremmest en Spilleder der har en god situationsfornemmelse og en god idé om hvor lang tid forskellige handlinger tager. Dernæst kræver det, at spillerne er "large" og accepterer, at Spillederen ikke altid kan være fuldstændig konsekvent og fair.

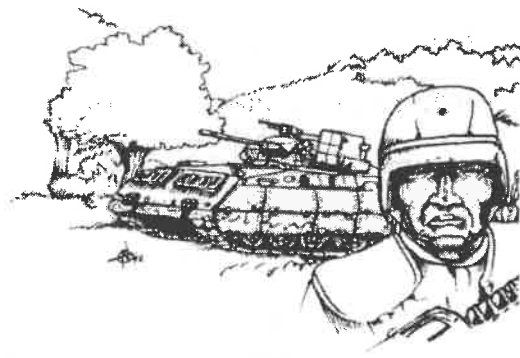
Paranoia.

Folk, der har prøvet paintball eller at kæmpe med skumgummi-våben i "live" rollespil ved, at når kampen raser, så mister man meget let overblikket og bliver forvirret. Faktisk er den store forskel på elitesoldater og normale fodtusser ikke skydefærdigheden el.lign., men føst og fremmest færdigheden til at holde hovedet koldt under stress og bevare overblikket.

For at indbygge denne forvirring i rollespillet, så bør Spillederen, selv om det kræver tid, i de situationer, hvor karaktererne er separerede, så ofte som det er muligt trække spillerne væk fra hinanden.

Alt for meget snak på tomandshånd kan være kedeligt for dem, der sidder tilbage, men hvis hver enkelt solo-samtale er hurtig og hvis alle spillerne kommer omtrent lige meget ud, så vil glæden ved at fortælle de andre spillere, hvad, der er sket, nemt opveje ulemperne - alle har godt af at kede sig lidt, det skaber appetit.

Under meget forvirrende omstændigheder, såsom mørke, tåge og trange rum, er forvirringen og den medfølgende paranoia ekstra stor; det sker ofte at venner skyder eller angriber hinanden og meget er tilfældigt. Generelt opfatter folk kun det som de koncentrerer sig om, alt andet omkring dem ligger skjult i en dis.



Kampregler for fartøjer.

Når folk & tæ skyder på biler, skibe, tanks og fly, så benyttes nogle lidt andre regler end normalt.

At Ramme (AR).

Der rulles AR som mod et hvilket som helst andet mål. Der modificeres ikke for målets størrelse.

Skade lokalitet for fartøjer.

Hvis et mål rammes, ruller man straks derefter en skade lokalitet. Denne skade lokalitet rulles med 1d10, og der modificeres ikke for angriberens succes.

I princippet skal der være en skadelokalitetstabel for hver enkel fartøjstype, men for nemheds skyld er her en række tabeller, der kan bruges til de fleste fartøjer.

Kamp for fartøjer

Tabel 18. Skade lokalitet for tanks.

1d10.	Lokalitet:
1-2	Larvefødder.
3-7	Skrog.
8-10	Tårn.

Tabel 19.

Skade lokalitet for PMV'ere med tårn*.

1d10.	Lokalitet:
1-2	Larvefødder/hjul.
3-8	Skrog.
9-10	Tårn.

Tabel 20. Skade lokalitet for PMV'ere*.

1d10.	Lokalitet:
1-3	Larvefødder/hjul.
4-10	Skrog.

Tabel 21. Skade lokalitet for standard biler.

1d10.	Lokalitet:
1-2	Hjul.
3-7	Skrog.
8-10	Vinduer.

Tabel 22. Skade lokalitet for lastbiler.

1d10.	Lokalitet:
1-2	Hjul.
3-5	Skrog.
6-9	Last.
10	Vinduer.

Tabel 23. Skade lokalitet for helikoptere.

1d10.	Lokalitet:
1-2	Rotor.
3-8	Fly skrog.
9-10	Cockpit.

Tabel 24. Skade lokalitet for fly.

1d10.	Lokalitet:
1-4	Vinge.
5-9	Fly skrog.
10	Cockpit.

*PMV står for panseret mandskabsvogn.

Sigtede angreb.

Hvis en skytte ønsker, at sigte efter en speciel lokalitet på et fartøj, får han - (8 - lokalitetens sandsynlighed) til AR. Lokalitetens sandsynlighed er lig med det antal gange ud af ti, som lokaliteten optræder på tabellen. Man kan selvfølgelig aldrig opnå en positiv modifikation.

Eksempel: En gruppe soldater bliver angrebet af en tank. En soldat med en raketstyr vælger at sigte efter tankens tårn. Soldaten får -5 til AR, da lokaliteten tårn bliver ramt tre gange ud af ti, for normale tanks.

Criticals.

Når man har fundet ud af hvilken lokalitet der er ramt, så ruller man en critical som normalt. Criticalen rulles med 1d20.

Critical rullet modificeres alt efter forholdet mellem fartøjets panser styrke (PS) og målets angrebs styrke (AS). Hvilken modifikation, der høre til et bestemt forhold mellem PS og AS, fremgår af denne tabel.

Tabel 25. Gennembrydning.

PS/AS:	Modifikation til critical:
1/4	-6
1/3	-5
1/2	-4
2/3	-2
1/1	+0
3/2	+2
2/1	+4
3/1	+6
4/1	+10
5/1	+14

Der findes følgende criticals for køretøjer: Tårn, skrog, skrog for luftfartøjer, larvefødder, hjul, last, rotor, vinge, cockpit og vinduer.

Hver critical findes i to versioner: En for lette projektilvåben og en for eksploderende våben.

Versionen for lette projektilvåben benyttes for normale skydevåben med en kaliber på under 20 mm. Denne version bruges også for fragmenter.

Versionen for eksploderende våben benyttes for normale eksplosioner, for HESH og HEAT sprænghoveder og for projektiler med en kaliber på over 20 mm.

Ved normale eksplosioner og HESH og HEAT sprænghoveder rulles der ikke en, men 1d4 criticals. Med maskinkanoner og APDS ammunition rulles der kun en critical.

Criticals'ene findes bagerst i bogen ammen med de normale criticals, der bruges imod personer.

Panser styrke (PS) for fartøjer.

I beskrivelsen af fartøjer senere i denne bog står der hvilken PS det enkelte fartøj har. Husk

Kamp for fartøjer

at jo højere PS'en er, jo bedre beskyttet er fartøjet.

De færreste fartøjer er dog ens beskyttet over det hele. Generelt er tårnet og fronten bedst beskyttet. Under fartøjsbeskrivelserne står der fire tal for PS. Det forreste tal er PS'en for det forreste af skroget, det næste tal er for siden og bagenden af skroget, det næste tal er for hjul eller larvefodder og det sidste tal er for tårnet. Hvis et fartøj mangler det bagerste tal, betyder det, at fartøjet er uden tårn.

Fly og helikoptere har kun to tal. Det forreste gælder for cockpittet og det bagerste bruges for alle andre lokaliteter.

For lokaliteten vinduer i biler og lastbiler, er der ingen PS med mindre at køretøjet har panserglas.

Generelt gælder den regel, at en critical rulles om, hvis effekten ikke findes eller forekommer meget usandsynlig f.eks. hvis der kun er en granat tilbage i en kampvogn, og criticalen fortæller at ammunitionen rammes.

Brændstof tank.

På versionen for lette projektilvåben vil der tit stå, at fartøjets tank er ramt.

Hvis der er brændstof i tanken, er der en lille chance for, at tanken antændes og sprænger i luften.

Chancen for normal ammunition er 5%, for sporlys ammunition er chancen 10% og for 50% for brænd ammunition.

Når tanken sprænger ødelægges fartøjet totalt og alle ombord tager skade, som blev de ramt af en flammekaster.

Manøvre Modifikation (MaM).

MaM betyder Manøvre-Modifikation og beskriver hvor manøvreedygtigt det pågældende fartøj er. MaM er en modifikation, som lægges til alle førerens tjeks i færdighederne *Køre, flyve, sejle og luftkamp.*

Terræneffektivitet.

Der er stor forskel på hvor gode forskellige køretøjer er til at forcere besværligt terræn. Alle køretøjer er inddelt i fire kategorier.

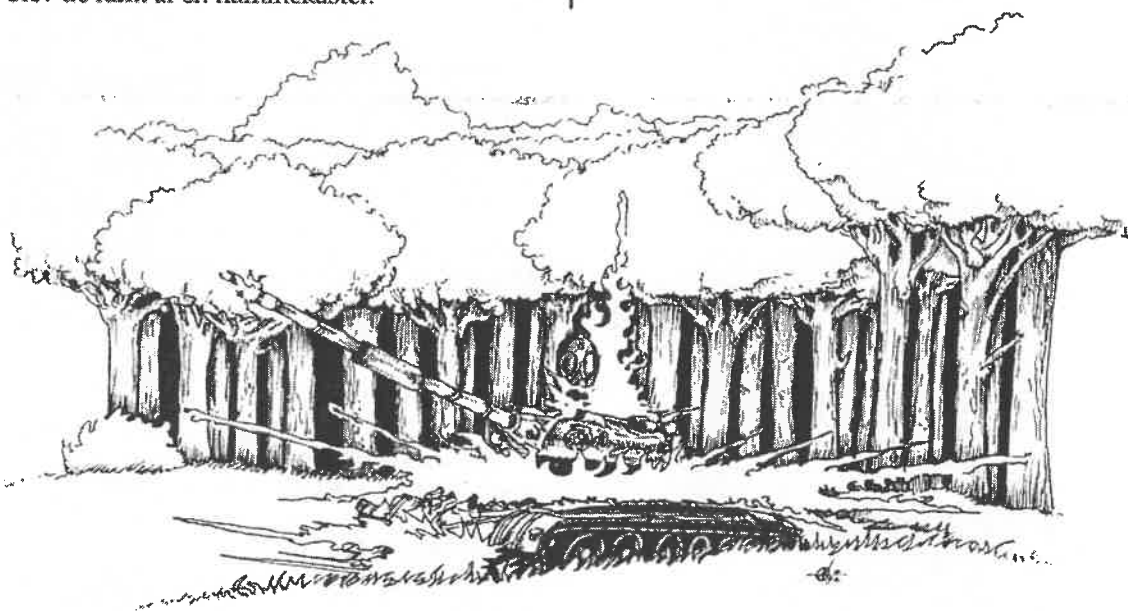
1) Køretøjet er meget lavbundet og kan kun køre på jævne veje: eks. Ellert, racerbiler og sportsvogne.

2) Normale biler. Kører bedst på veje, men kan godt klare sig på hård naturlig undergrund som strande, marker etc.: eks. normal familiebil, motorcykel og lastvogn.

3) Terrængående køretøjer med normale hjul. Kan køre de fleste steder i naturen, men har problemer i mudder eller tæt bevoksning: eks. jeep, cross-motorcykel og opklaringsfartøj.

4) Denne type køretøjer har bælter og kan klare de fleste forhindringer. Der kan dog opstå problemer i løst sand, dyb mudder eller meget tæt skov: eks. tank, snowcat, bulldozer og PMV.

Hvis der står et A efter kategorien betyder det, at der er tale om et amfibie-fartøj, der kan flyde. De fleste amfibiefartøjer kan



sejle omkring 7 km/t vha. bæltter, skruer eller vanddyser.



Udstyr og ting.

Her er en række forklaringer og beskrivelser af ting, som ofte vil blive brugt i et eventyr eller igennem en kampagne. Kunsærligt udstyr fra nutiden er medtaget.

Vægt.

I VP beregner vi normalt vægt i pund, hvor et pund = et halvt kilo.

I afsnittet i starten af bogen, kan du på side 14. se, hvor meget en karakter kan bære.

Pris.

De fleste ting har ingen pris, da de skal kunne bruges i forskellige kampagner og verdener. Hver Spilleleder bør selv lave respektive pris-lister til sin egen verden.

Sjældenhed.

Hvor nemt det er, at skaffe eller købe et specielt stykke udstyr afhænger selvfølgelig også af kampagneverdenen.

Sjældenheden bør beskrives ved en grundtid og ved en sværhedsgrad. For at skaffe en ting, skal karakteren klare et passende etikette tjek, der modificeres alt efter den pågældende tings sværhedsgrad. Den tid det tager at skaffe tingen beregnes som grundtiden divideret med succesen. Ved en nul succes fordobles grundtiden.

Tid.

Hvilke typer udstyr, der findes i en kampagneverden bestemmes selvfølgelig af Spillederen.

Det er normalt muligt at skaffe ting fra et lavere teknologisk stadie.



Beskrivelser af udstyr.

Lyddæmper (ca. 1 pund).

En lyddæmper er en aflang metalcylinder, der sættes fast på enden af løbet. Dæmperen nedsætter projektilets hastighed, så det ikke bryder lydturen, da dette giver et højt smæld. En lyddæmper begrænser en del af støjen fra et våben, men et projektil, der affyres, vil altid larme. Lyddæmpning af revolvere er meget ineffektivt. Hvis et våben skal dæmpes meget effektivt, skal lyddæmperen bygges ind i våbenet. Dette gælder bl.a. for H&K MP5SD3, Type 64, L34A1 Sterling, Valmet SSR MK1, Welrod, De Lisle og Type 67.

Våben uden indbygget lyddæmper og som udstyres med en sådan, får -2 til Grunds-kade, -25% Angrebs Styrke, og MA & LA afstandsintervallerne halveres. Disse forringelser skyldes at projektilets hastighed bremses betydeligt. Et våben med påmonteret lyddæmper er meget svært at skjule.

Kikkertsigte (2 pund).

Et kikkertsigte monteres ovenpå løbet af en maskinpistol eller riffel (der er muligt, men meget sjældent, at kikkertsigter monteres på pistol eller revolvere). En skytte, der benytter kikkertsigte, forøger sin maksimale sigtebonus med 2, og han kan sigte efter lokaliteter på et mål på op til 500 meters afstand. Kikkertsigter er ret sårbare og går let i stykker. Et våben med kikkertsigte, der tumles meget rundt med, går let ud af indstillingen, og skal skydes ind igen, før det kan benyttes.



Laser sigte (1/2 pund).

Et lasersigte monteres over eller under løbet på en pistol, maskinpistol eller riffel. Sigtet udsender en tynd laserstråle af rødt lys, der sætter en lille rød plet, på det våbenet peger på. Selve laserstrålen er uskadelig og kan kun ses i røgfyldt eller støvet luft.

Med et lasersigte sigter man dobbelt så hurtigt som normalt dvs. +2 pr. segment. Den maksimale sigtebonus forøges også med 2. et lasersigte virker kun på afstande under 50 meter. Der findes også lasersigter med infra-rødt lys. Pletten fra disse sigter kan kun ses af personer, med specielle IR-sigter eller briller.

Udstyr

LA-kikkertsigte (3,5 pund).

Et kikkertsigte, som er udstyret med et lysfors-
tærkningsudstyr (kaldes også for et *Starlight
Scope*). LA står for "Light Amplification". Et
LA-sigte forstærker det naturlige lys, så det er
muligt at se klart på en normal nat. LA-sigter
virker ikke i total mørke. Et LA-sigte bruger
batterier.

Termografisk kikkertsigte (12 pund).

Et termografisk sigte, ser infrarødt lys, der
udsendes af alle varme genstande. Et termo-
grafisk sigte kan både i totalt mørke, og kan se
igennem tyndt materiale f.eks. buske eller
camouflagenet. Billedet i et termografisk sigte
er noget kornet og uden detaljer. Det er kun
muligt at se personer på op til 1500 meter. Kan
se meget varme objekter (f.eks. et tændt køre-
tøj) på op til 3000 meters afstand. Bruger et
batteri, der har en levetid på ca. 5 timer.

Aktivt IR-sigte (ca. 12 pund).

Aktive IR-sigter består af to dele; en infrarød
lygte og et infrarødt kikkertsigte. Lygten
bruges som en normal kraftig lommelygte til at
oplyse et område, som så kan ses igennem det
specielle sigte. Rækkevidden er knapt 150 me-
ter. Denne type sigter benyttes sjældent længe-
re, hvilket både skyldes den store vægt, men
også at enhver med en IR-kikkert, IR-briller
eller et termografisk sigte, også kan se det
infrarøde lys.

LA-briller (2 pund).

LA-briller forstærker det eksisterende lys, så
det er muligt at se under meget dårlige lysfor-
hold. Spændes normalt fast på hovedet.
Nedsætter synsfeltet betydeligt, hvilket giver -3
til OB tjeks.

IR-briller (2 pund).

Briller der spændes fast til hovedet og som gør
det muligt at se infrarødt lys. det er kun muligt
at se lys, der udsendes via. en IR-lygte eller
projektor. -3 til OB tjeks pga. det nedsatte syns-
felt.

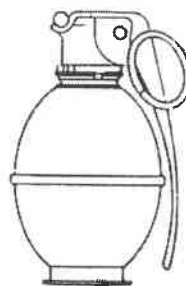
Støttefod (bifod) (1 pund).

En støttefod består af to metalben, som kan
foldes ud under våbenets løbsspids. Støttefo-
den stabilisere våbenet og benyttes på
maskingevær, rifler og snigskytterrifler. En støt-
tefod forøger et våbens maksimale sigtebonus

med en. Et automatvåben med støttefod kan
lave vedvarende salver dvs. man skal ikke slå
et nyt InI imellem hver salve (Se fuldautoma-
tisk skydning side 55).

Trefod (15 pund).

En trefod er en stabil konstruktion med tre ben,
som et maskingevær monteres på. En trefod
udgør en meget stabil skydeplatform, og øger
et maskingeværs effektivitet betydeligt. Det
tager et godt stykke tid at sætte en trefod op.
En trefod virker på samme måde som en støt-
tefod, men giver også +1 til AR på medium
afstand og +2 på lang afstand. Et maskingevær,
som er monteret på et køretøj (i en ring eller i
et tårn), får de samme fordele som et
maskingevær, der er monteret på en trefod.

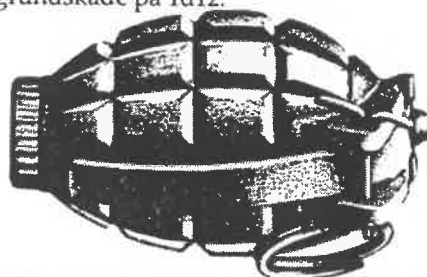


Moderne håndgranat (1 pund).

Moderne håndgranater har alle en lille kerne af
sprængstof, der er omgivet af en masse små
metalkugler. Granaten har en meget begrænset
sprængkraft, men spreder mange små frag-
menter ud i et stort område. Håndgranaten
sprænger ca. 4 sekunder (8 segmenter) efter at
sikkerhedsbøjlen er blevet sluppet. Sikkerhedsbøjlen
holdes på plads af en ring, som først skal trækkes ud. Eksplosions Effekt (EK) 1 og-Fragment Effekt (FE) 15.

Gammeldags håndgranat (1 pd).

Gammeldags håndgranater fra omkring 2.
verdenskrig havde en dårlig og meget varie-
rende fragmenteffekt. De lavede få store frag-
menter. Eksplosions Effekt (EK) 2 og Fragment
Effekt (FE) 20. De enkelte fragmenter har kun
en AR på 5 (mod AR 10 normalt), men de har
en grundskade på 1d12.



Fartøjer

Spræng håndgranat (1 pd).

En spræng håndgranat består kun af sprængstof, og laver ingen speciel fragmentation. Er gode til materiel ødelæggelse (sprænge en dør op e.lig.). Eksplosions Effekt (EK) 5.

Plastiksprængstof.

Den mest udbredte type sprængstof er C-4. Plastiksprængstof er modelervoksagtigt og kan formes med hånden. Sprængstoffet sprænger kun, hvis det antændes af en eksplosion dvs. det sprænger ikke, hvis man brænder det eller skyder på det. Antændes normalt vha. en detonator. Et kilo C-4 svarer til en Eksplosions Effekt (EK) på 20. 10 kg = EK 40. 100 kg = EK 60.

TNT (Tri-Nitro-Toulen).

TNT er en ret gammel type sprængstof, der blev brugt meget under 2. verdenskrig. TNT findes i faste blokke (typisk på 1/2 pund) og kan ikke formes som plastiksprængstof. TNT er lidt svagere end C-4. Der skal anvendes 1,25 gange mere TNT end C-4 for at opnå den samme effekt.

Detonatorer.

Findes med i mange varisationer. Den mest brugte model er en lille cylinder på størrelse med en blyant, som stikkes ned i sprængstoffet. Kan aktiveres på flere måder alt efter typen:

- 1) Antændes af en lunte, der brænder ca. 30 sekunder pr. meter.
- 2) Antændes elektrisk via. et elkabel.
- 3) Antændes vha. en line. Detonatoren kan enten sprænger ca. 8 sekunder efter, at der er blevet rykket i linen, eller med det samme, alt efter typen.
- 4) Antændes vha. en line. Sprænger, hvis linen slækkes eller strammes.
- 5) Antændes vha. vægt. Sprænger ved et tryk på over 10 kg.
- 6) Antændes, hvis en vægt fjernes fra detonatoren (vægten placeres før detonatoren afsikres).
- 7) Antændes efter et meget variabelt tidsrum. Der findes typer tidsrum: 4+1d6 min, 7+2d6 min, 30+3d6 min, 70+5d20 min, 2,5+1d4 timer, 5+2d6 timer.



Fartøjer.

Her følger en kort beskrivelse af enkelte typer køretøjer, helikoptere og fly. De valgte fartøjer er kun ment som eksempler.

Normal Personbil.

Besætning: 1 chauffør.
Last: 3 passagerer og ca. 400 liter.
Top hastighed: Ca. 180 km/t.
Benzinkapacitet: 50 liter.
Benzinforbrug: 12 km/liter.
MaM: +0.
Terræn effektivitet: 2.
PS: 1/1/1/—
Udstyr: Bilradio og måske biltelefon.

Sportsvogn.

Besætning: 1 chauffør.
Last: 1 passager og ca. 200 liter.
Top hastighed: Ca. 250 km/t.
Benzinkapacitet: 50 liter.
Benzinforbrug: 8 km/liter.
MaM: +3.
Terræn effektivitet: 1.
PS: 1/1/1/—
Udstyr: Bilradio og måske biltelefon.

Kassevogn (Van).

Besætning: 1 chauffør.
Last: 2 passagerer og ca. 6 m³.
Top hastighed: Ca. 150 km/t.
Benzinkapacitet: 80 liter.
Benzinforbrug: 10 km/liter.
MaM: -2.
Terræn effektivitet: 2.
PS: 1/1/1/—
Udstyr: Bilradio og måske biltelefon.

Lastvogn.

Besætning: 1 chauffør.
Last: 2 passagerer og ca. 24 m³.
Top hastighed: Ca. 120 km/t.
Dieselkapacitet: 200 liter.
Dieselforbrug: 5 km/liter.
MaM: -3.
Terræn effektivitet: 2.
PS: 1/1/1/—
Udstyr: Bilradio og måske biltelefon.

Jeep.

Besætning: 1 chauffør.
Last: 3 passagerer og ca. 2 m³.
Top hastighed: Ca. 100 km/t.
Dieselkapacitet: 80 liter.

Fartøjer

Dieselforbrug: 8 km/liter.

MaM: +0.

Terræn effektivitet: 3.

PS: 1/1/1/—

Udstyr: Muligvis radio. Kan udrustes med et maskingevær e.lig. på et stativ midt på ladet.

MI13 PMV (USA).

Besætning: 1 chauffør & 1 leder.

Last: 11 passagerer.

Top hastighed: 67 km/t.

Dieselkapacitet: 360 liter.

Dieselforbrug: 1,3 km/liter.

MaM: -4.

Terræn effektivitet: 4A.

PS: 9/6/5/—

Udstyr: Radio og IR (infrarøde) lygter. Normalt 1 stk M2HB TMG m. 2000 skud i lederens luger.

Passagerne forlader fartøjet igennem to store døre bagerst i fartøjet eller igennem to luger i fartøjets top. Der er to luger til besætningen.

Er siden starten af 60'erne blevet brugt verden over og benyttes stadigvæk mange steder i dag. Er relativt dårligt bevæbnet og beskyttet.

BTR-60PB PMV (USSR).

Besætning: 1 chauffør & 1 leder.

Last: 14 passagerer.

Top hastighed: Ca. 80 km/t.

Dieselkapacitet: 290 liter.

Dieselforbrug: 1,7 km/liter.

MaM: -4.

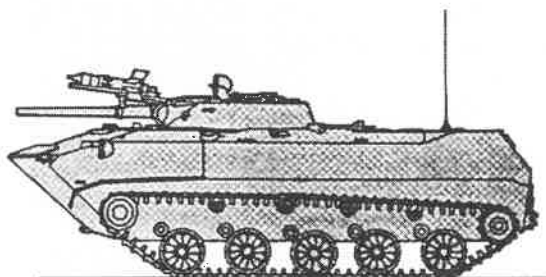
Terræn effektivitet: 3A.

PS: 8/6/2/8

Udstyr: Radio, IR lygter & IR projektor. Tårn med 1 stk KPV TMG (500 skud) plus 1 stk PKM MG (2000 skud).

Passagerne forlader fartøjet igennem luger i fartøjets top. Der er en lille dør i hver side til besætningen.

Er siden starten af 60'erne blevet brugt verden over og benyttes stadigvæk mange steder i dag. Er godt bevæbnet, men svagt beskyttet.



Safadin Opklaringsvogn (UK).

Besætning: 1 chauffør, 1 skytte & 1 leder/lader.

Last: ca. 1 m³ udover ammo m.m.

Top hastighed: 72 km/t.

Dieselkapacitet: 241 liter.

Dieselforbrug: 1,66 km/liter.

MaM: -4.

Terræn effektivitet: 3A.

PS: 12/12/2/15.

Udstyr: Radio. 2-6 stk røgstakere. I tårnet 1 stk 76 mm kanon (43 granater) og 1 stk MAG MG (2750 skud). I tårnluger 1 stk MAG MG i krans.

Besætningen forlader fartøjet igennem to tårnluger og en lille frontluger.

Er siden 1953 blevet benyttet i mange 3. verdens lande, dog mest omkring mellemøsten.

Ferret. Opklaringskøretøj (UK).

Besætning: 1 chauffør & 1 leder/skytte.

Last: Ca. 500 liter.

Top hastighed: 93 km/t.

Benzinkapacitet: 96 liter.

Benzinforbrug: 3,1 km/liter.

MaM: -3.

Terræn effektivitet: 3.

PS: 10/9/2/11.

Udstyr: Radio. Et MAG MG m. 450 skud i et lille tårn.

Forlades igennem en lille tårnluger. Findes også uden tårn, hvor maskingeværet sidder i en krans.

Produceret siden 1952. Er meget udbredt. Benyttes i mindst 25 "banan" republikker.

BMD. Let kampvogn (USSR).

Besætning: 1 chauffør, 1 skytte & 1 leder.

Last: 6 passagerer.

Top hastighed: 55 km/t.

Dieselkapacitet: 300 liter.

Dieselforbrug: 1 km/liter.

MaM: -4.

Terræn effektivitet: 4A.

PS: 12/8/5/8

Udstyr: Radio, IR-lygter. I tårnet 1 stk 73 mm kanon m. 40 granater og 1 stk PKM maskingevær m. 2000 skud. 1 stk sagger AT-missil monteret over løbet (3 ekstra missiler). 2 stk PKM MG i loftslugen bag tårnet.

Fartøjet forlades igennem en tårnluger og en loftsluger bag tårnet. Benyttes af det russiske militær siden 1971. Kan droppes ned fra luften i faldskærm (air-droppes).

Fartøjer

T-54/55. Tank (USSR).

Besætning: 1 chauffør, 1 lader, 1 skytte & 1 leder.

Last: Ca. 1000 liter.

Top hastighed: 50 km/t.

Dieselpacitet: 960 liter.

Dieselforbrug: 0,52 km/liter.

MaM: -5.

Terræn effektivitet: 4.

PS: 34/12/5/28.

Udstyr: Radio, IR-lygte, IR-projektør og røgudviklingsudstyr. I tårnet 1 stk 100 mm kanon m. 43 granater, og 1 stk PKM MG (3500 skud). 1 stk PKM MG bovgevær (et bevægeligt MG, der sidder på frontpladen). 1 stk DShK TMG m. 500 skud i tårnluge.

Forlades via de to tårnluger.

Er siden 1950 blevet benyttet af sovjetstøttede parter verden over.

T-64/72. Tung tank (USSR).

Besætning: 1 chauffør, 1 skytte & 1 leder.

Last: Ca. 1000 liter.

Top hastighed: 60 km/t.

Dieselpacitet: 912 liter.

Dieselforbrug: 0,55 km/liter.

MaM: -4.

Terræn effektivitet: 4.

PS: 65/20/9/60.

Udstyr: Radio, ballistisk computer (+3 til AR med kanon), LA- og IR køreudstyr. I tårnet 1 stk 122 mm selvladende kanon m. 40 granater og 1 stk PKM MG m. 2500 skud. 1 stk DShK TMG m. 1000 skud i tårnluge.

Passagerne forlader fartøjet igennem tårnlugerne. Var indtil murens fald en af WAPA's bedste kampvogne, kun overgået af T-80. Er siden blevet solgt til flere kunder rundt om i verden f.eks. Irak.

M47. Tank (USA).

Besætning: 1 chauffør, 1 skytte, 1 lader, 1 MG skytte & 1 leder.

Last: Ca. 1000 liter.

Top hastighed: 50 km/t.

Benzinkapacitet: 875 liter.

Benzinforbrug: 0,15 km/liter.

MaM: -4.

Terræn effektivitet: 4.

PS: 35/13/5/30

Udstyr: Radio. I tårnet 1 stk 90 mm kanon m. 71 granater og 1 stk MAG MG m. 4125 skud. 1 stk M2 HB TMG m. 440 skud i tårnluge. 1 stk MAG MG bovgevær i fronten.

Passagerne forlader tanken gennem luger i tårnet. Blev lavet siden 1950. Blev bl.a. anvendt i Vietnam. Bruges endnu af mange u-lande.

M60. Tung kampvogn (USA).

Besætning: 1 chauffør, 1 skytte, 1 lader & 1 leder.

Last: Ca. 1000 liter.

Top hastighed: 48 km/t.

Dieselpacitet: 1457 liter.

Dieselforbrug: 0,34 km/liter.

MaM: -4.

Terræn effektivitet: 4.

PS: 44/20/5/48

Udstyr: Radio og IR-projektør. Senere udgaver har en ballistisk computer (+2 til AR med kanonen). I tårnet 1 stk 105 mm kanon m. 60 granater og 1 stk MAG MG m. 5950 skud. 1 stk M2HB TMG m. 900 skud i tårnluge.

Forlades igennem tårnluger. Der er en luge under bunden, der kan benyttes i nødsituationer.

Blev introduceret i 1960 og er siden blevet modificeret mange gange. Benyttes i mange lande incl. mange NATO lande.

Hip MI-8/17. Militærhelikopter. (USSR).

Besætning: 2 pilot og eventuelt 1 mekaniker.

Last: 28 passagerer eller 4 tons last.

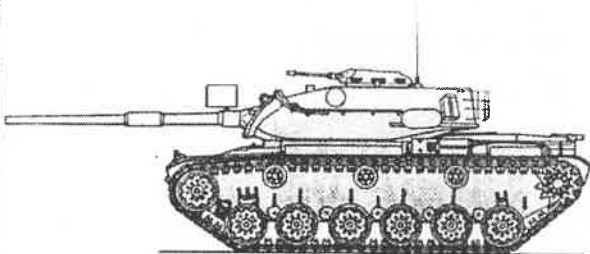
Top hastighed: 240 km/t.

Rækkevidde: 450 km med last.

MaM: -4.

PS: 1/2.

Udstyr: Radio, radar, navigation, flares (bruges imod varmesøgende missiler). IR-afskærmning af motorene. Mulighed for seks ophæng på siderne, der hver kan benyttes til 32 stk 57mm raketter, 1 stk ATGW (f.eks. sagger) eller diverse bomber o.lig. En bevægelig DShK TMG eller en fast 23mm MC monteres i fronten.



Fartøjer

Forlades igennem en stor port bag til eller via skydedøre i siderne. Kan medbringe små køretøjer, der kan køres ind gennem porten.

Er en fortræffelig transport- og støttehelikopter, der er leveret til mere end 40 luftvåben verden over siden 1962. Der er bygget over 10.000 stk.

Hind MI-24/25. Kampheli. (USSR).

Besætning: 1 pilot & 1 våbenofficer.

Last: 8 passagerer m. udstyr.

Top hastighed: 335 km/t.

Rækkevidde: 450 km m. last.

MaM: +1.

PS: 4/10.

Udstyr: Radio, radar, IR-jammer (mod varmesøgende missiler), flares og diverse sensors incl. LA, termografisk, FLIR (fremadrettet IR). Motorenes varmeudstråling er isoleret. Laserpainter. Helikopteren har to ophæng til missiler og to ophæng til raketter på hver side. Mulige missiler er ATGW (sagger, spiral m.f.) og AAM (AA-8 Aphid). Raketholderne kan hver påmonteres trumler med f.eks. 32 stk 57mm raketter eller kan udstyres med bomber af forskellig slags. Den faste bevæbning består af en styrbar roterende tungt maskingevær i næsen (version MI-24 & MI-25) eller af to fast fremadrettede 30mm maskinkanoner (version MI-24P & MI-35P).

Piloten forlader fartøjet igennem en lille dør, våbenofficeren kan slå sit cockpit op passagerne benytter en stor skydedør i venstre side.

Er en meget effektiv og frygtet kamphelikopter, der benyttes mange steder i verden, og som bl.a. blev brugt i Afghanistan.

Bell Iroquis UH-1. Heli. (USA).

Besætning: 1 pilot.

Last: 14 passagerer eller 1,76 tons.

Top hastighed: 204 km/t.

Rækkevidde: 394 km med last.

MaM: -2.

PS: 1/1.

Udstyr: Radio plus eventuelt specialudstyr. Kan udstyres med f.eks. en M60 MG i hver dør. Kan også udstyres med diverse våben på siderne f.eks. raketter, MG, MC, AGL eller sågar en minigun.

Er udstyret med fire skydedøre. Er udstyret med to stål meder som landingsstel. Har været brugt af USA plus allierede siden 1967 og blev brugt meget i Vietnam.

Hercules C-130. Fragtfly (USA).

Besætning: 2 piloter, 1 radiooperatør & 1 navigatør + eventuelt op til 7 mand.

Last: 92 passagerer eller 20,4 tons.

Top hastighed: 615 km/t.

Rækkevidde: 8150 km m. ekstra tanke.

MaM: -6.

PS: 1/1.

Udstyr: Radio, radar plus navigation.

Lastes via en enorm luge under halen eller igennem en dør bagerst i hver side. Der er en dør i venstre side til besætningen.

Er siden starten af 60'erne blevet brugt af utallige luftvåben verden over. Er ofte blevet benyttet til Special Operations (special operationer) og findes i flere specialudstyr, hvor flyet er spækket med ekstra udstyr og eventuelt også våben.

Phantom II. F-4. Jager. (USA).

Besætning: 1 pilot & 1 våbenofficer.

Top hastighed: 1465 km/t i lav højde uden tung bevæbning, 2410 km/t i høj højde.

Rækkevidde: 2800 km m. våben.

MaM: +0.

PS: 2/3.

Udstyr: Radio, radar, ECM jammers, flares, angrebskamera m.m. Kan også udstyres med en laserpainter. Fast bevæbning består af en Roterende (SkH 20) 20mm MC. Kan bære en samlet våbenlast på 7260 kg. Diverse våben kan monteres på de 5 ophæng. Fire sparrow AA-missiler kan monteres direkte på bunden.

Er anvendt af mange nationer siden 1961 og blev flittigt brugt i Vietnam. Er blevet betydeligt moderniseret igennem tiden. Kan baseres på hangarskibe.

Flogger MIG-23/27. Jager. (USSR).

Besætning: 1 pilot.

Top hastighed: 1800 km/t i lav højde, 2500 km/t i stor højde.

Rækkevidde: Ca. 900 km m. våben.

MaM: +0.

PS: 2/4 (4/5 for MI-27).

Udstyr: Radio, radar, sensors til brug mod jordmål, laserpainter, flares m.m. Den faste bevæbning består af 1 stk 23mm MC m. 200 skud (MIG-23) eller en roterende (SkH 20) 30mm MC (MIG-27). Fem ophæng for variabel bombelast f.eks. AA-missiler (Aphid), AS-12 missiler, diverse bomber, raketter etc. *En meget effektiv jager/jagerbomber, der er af "swingwing"-typen, med justerbare vinger. Var det kampfly, der blev produceret flest af i perioden 1972 til 1982. Er eksporteret til mange lande, især i den 3. verden.*

Væsner og dyr.

Her er en række hurtige regler over hvorledes dyr og væsner kan benyttes i VP. Som eksempler er der også beskrivelser af en række væsner.

Fortolkninger af egenskaber.

Dyrs egenskaber opdeles som normale egenskaber, men bruges lidt anderledes, idet egenskaber også bruges som færdigheder.

Dette gælder dog ikke for intelligente væsner såsom f. eks. drager og orker.

- **STR:** Som normalt men bruges ikke til udregne bevægelse med (for mange andre faktorer, såsom antal lemmer osv).
- **SMI:** Er som regel delt op i to tal adskilt af en skråstreg (/) hvor de første tal karakteriserer væsenets "fingerfærdighed" mens det næste er dyrets værdi i kamprelaterede egenskaber og færdigheder som f.eks. Liste, Gemme og AR med naturlig våben (Bid, Klo osv).
- **HUR:** Bruges som væsenets værdi i Egenskaben Undvige og til at beregne reaktionstid.
- **STØ:** Bruges som normalt. Husk som tommelfingerregel, at 1 i STØ svarer til 7 kg, sådan at en gorilla-han med 20 i STØ vejer ca. 140 Kg. Dette gælder dog ikke for meget store og meget små dyr (elefanter, mus etc.).
- **UDH:** Som normalt, dog kan de fleste dyr bevæge sig betydelig længere tid end tilsvarende mennesker.
- **OB:** Som normalt, men kan eventuelt deles op som Se/Høre.
- **PSI:** Som normalt.
- **INT:** Som normalt, men der tages selvfølgelig hensyn til dyreartens specielle adfærd.
- **UDA:** Dyr har ingen UDA.
- **UDS:** Som normalt, set med samme arts øjne, ellers afhængig af omstændigheder.
- **HEL:** Kun karakterers kæledyr eller karaktervæsner (f.eks. en Alf) har Held.

Andre særlige regler:

- **SkB:** Som normalt.
- **MMM:** Varierer alt efter hvor aggressivt/sky dyret er, næsten alle dyr bliver dog voldelige, hvis de bliver trængt op i en krog.
- **Reaktionstid:** Beregnes som normalt ud fra samme tabel som anvendes for mennesker, dog benytter dyr uden Held; 2*OB+HUR på tabellen.
- **Bevægelse i kamp:** Se under den enkelte beskrivelse. Hvis det er et dyr, der ikke findes i denne bog, så benyt følgende grundregel:

max. km/t/7,2 = m/Seg.

- **Helbredspoint (HP):** Et væsens helbredspoint svarer til 3-STØ = HP.

- **Naturlige våben:** Hvis ikke andet nævnes, så benytter væsner deres smidighed (SMI) som offensiv AR, når de benytter naturlige våben. På samme måde benyttes hurtighed (HUR) som defensiv AR. Angrebstyrken (AS) er for stumme angreb lig 0,5, for skarpe og hug lig 1,0.

- **Panser:** Visse væsner har naturlig pansring (skæl, tyk hud etc.). For nemheds skyld benyttes normalt én SB imod alle typer angreb. Som standard benyttes den samme SB for alle lokaliteter. I specielle tilfælde, kan de normale regler med forskellige lokaliteter og SB-typer dog benyttes, hvis man lyster (f.eks. en drage med et svagt punkt på bugen).

Væsners skadelokaliteter.

Dyr og væsner bruger en anden skadelokalitetstabel end mennesker. Disse findes på tabellen herunder. Humanoider (menneskeliggende væsner) bruger samme tabel som mennesker. Hvis Spillederen f.eks. laver monstre med tentakler er det nødvendigt at lave en skadelokalitetstabel for disse kryb (hvilket jo heller ikke er svært).

Tabel nr. 26.

Dyrs skadelokaliteter.

1d20: Lokalitet: Modifikation:
Firbenede dyr:

1-6	Bagben	-4
7-12	Forben	-4
13-18	Krop	-4
19-20+	Hoved	-8

Slangelignede dyr:

1-17	Krop	-1
18-20+	Hoved	-8

Drager:

1-4	Bagben	-6
5-7	Forben	-7
8-12	Vinger	-5
13-18	Krop	-4
19-20+	Hoved	-8

Fugle:

1-3	Ben	-2
4-10	Vinger	-3
11-18	Krop	-2
19-20+	Hoved	-8

Modifikationer er hvis man sigeter på et sted.

Væsener og dyr

Criticals for dyr.

Dyr og væsner bruger samme critical som mennesker, men resultatet bør om nødvendigt modificeres af Spillederen alt efter typen af dyr.

Vinger: For væsner med vinger benyttes criticalen for ben, og grundskaden halveres altid. Resultater vedrørende bevægelse (1/2 gange fart, kan ikke gå etc.) bør omfortolkes til flyve-termer.

Beskrivelser af væsner.

Her er nogle enkelte beskrivelser af væsner og dyr. Disse er mest med for at give et indtryk af hvordan disse kan beskrives og ment som eksempler.

Alle disse beskrivelser er typiske for et middelstort individ af den omtalte race, enkelt eksemplarer kan variere.

Ork.

Et Humanoidt væsen, der ikke kræver meget introduktion for fantasy-kendere. Dette væsen findes i næsten alle fantasy-rollespil og verdener og blev også benyttet i Tolkiens bøger.

Orker er stammevæsen, der tænker skumle tanker i mørke og dunkle bjerghuler.

Orker er kraftigt byggede, lavstammede humanoider med brun eller grønlig tyk hud og rødelige øjne. De er hjulbenede, har underbid med hugtænder og er fladpandede, hvilket øjensynligt har påvirket deres intellektuelle færdigheder.

Orker er mest nattevæsner og kan ikke lide stærkt lys, og får derfor -3 på alle færdighedstjek i normalt dagslys og -5 i stærkt sollys. De har et godt nattesyn der kan se i det infrarøde spekter (se IR-Kikkertsigte s.77).

Typisk Ork Krieger:

STR: 12. SMI: 8. HUR: 9. STØ: 11. UDH: 12
OB: 8. PSI: 10. INT: 7. UDA: 4. UDS: 10 (fra andre orkens synspunkt!). HEL: 10.

Skadebonus: +2.

MMM: 12 (er dog meget modige i flok).

Reaktions tid: 2d6 segmenter.

Helbredspoint: 33 HP.

Bevægelse i kamp: 3 m/seg.

Væsentlige færdigheder:

NV: 10. Bue eller Kastespud 10. Undvige: 9.
Klatre: 15.

Udstyr:

Grove klædningsstykker af lærred, læder og måske nogle stumper gammel rustning. Ofte også et rundt træskjold. Som er store krumme sværdvældig populærer, men spyd, kastespyd og buer er også udbredte.

Vagthund.

En typisk bidsk vagthund (shæfer, Dobermann, Rottweiler osv.), som den ses ved siden af SS-Folk, politi, Militært basepersonel osv. Er oftest veltrænet og disciplineret men meget bidsk, hvis den får lov. Savler og har dårlig ånde.

STR: 9. SMI: 13. HUR: 11. STØ: 6. UDH: 12. OB: Syn/Lugtesans & hørelse: 6/14. PSI: 12. INT: 4. UDS: 10 (fra Hundens synspunkt!). HEL: Kun helte hunde (lassie etc.).

SkB: -1.

Reaktionstid: 2d6 segmenter.

MMM: 18 (bliver nemt bange for høje lyde).

Helbredspoint: 24 HP.

Bevægelse i kamp: 5 m. pr. segment.

Bid: 2d6 + SkB i skade. AS: 0,5. Skarp. OffAR: 15. InI: 1d6.

Udstyr: Kvælerlænke med hundesnor og navneskilt (ofte ingravert: Rolf, King, Rex el. lign.).

Ridehest.

En typisk ridehest fås i diverse farver. De lidt større udgaver er velegnede til helte.

STR: 25. SMI: 5. HUR: 6. STØ: 20. UDH: 12. OB: Syn/hørelse: 9/11. PSI: 8. INT: 6. UDS: 10 (fra hestens synspunkt!). HEL: Kun helte heste.

Reaktionstid: 3d4 segmenter.

MMM: 8.

Bevægelse i kamp: 6 m pr. segment.

Helbredspoint: 60 HP.

Tramp/spark: 2d6 HP. Stum. AS: 2,0. Rammer altid, offeret skal klare et undvige tjek for ikke at blive hoppet på. InI: 1d4+3.

Udstyr: hvad ejeren af hesten nu kan finde på at læsse på den.

Drage.

Et væmmeligt sagndyr. Drager er, ældgamle, intelligente kæmpereptiler med vinger, der ofte er onde. Drager er magtsyge og begærlige efter rigdom. De bor som regel i store huler, hvor de bevogter deres skatte, som ifølge sagnene er enorme. De er frygtede af alle for deres perio-

Væsener og dyr

diske hærgen (brænde en landsby her, æde en okse dér osv.).

Drager sover længe mellem deres aktive perioder. Feje (men kloge) helte prøver oftest at myrde drager, når de sover, da de færreste (modige, men dumme helte), har lyst til at møde en drage i en fair kamp. Desværre sover drager let. Drager er meget sjældene og bør ikke bruges i flæng af Spillelederen, men i stedet som et vigtigt plot-punkt. Sagn taler ofte om specielle, magiske, dragedræbersværd, og drager gør tit en del ud af at slå folk, der skulle have et sådant, ihjel. Myterne siger, at drager også har kendskab til troldomskunst og er djævlens værk.

Mellemvægts Drage.

STR: 40. **SMI:** 14. **HUR:** 9. **STØ:** 50. **UDH:** 14. **OB:** 15. **PSI:** 25. **INT:** 20. **UDS:** 10 (fra Dragens synspunkt!). **HEL:** 10.

SkB: +10.

Reaktionstid: 2d4 segmenter.

MMM: 20 (toppen af fødekæden!).

Helbredspoint: 150 HP.

Bevægelse i kamp: Vralten 2 m/seg. Flyve 15 m/seg.

Bid: 4d6 + SkB HP i skade. Skarp. AS: 1,5.

OffAR: 10. **InI:** 1d4+1 seg.

Klør: 2d6 + SkB HP i skade. Skarp eller stum. AS: 1,0. **OffAR:** 14. **InI:** 1d4+1 seg.

Panser: Krop og hoved: SB = -12, vinger: SB = -5. Nogle drager har et blødt punkt på bugen (ligeså blødt som Spillelederens) hvor dragens panserskæl er begyndt at falde af (ligesom skaldethed hos mænd). dette punkt er ikke pansret og kan rammes med et AR på -8.

Drage-ånde: Drager kan ifølge sagnene (og de fleste Spilleledere) blæse en stråle af ild fra deres gab. Drager rammer altid med deres ånde, men man kan nå at hobbe til siden ved at klare et *undvige* tjek. Drage-ånde virker fuldstændigt som en flammekaster (se Side 59). Store dragers ånde har dog ofte en højere grundskade. Da det er udmattende for dragen at ånde ild kan en drage kun bruge sin ånde et antal gange om dagen der svarer til dens UDHI delt med 3.

Oog'myghur (splatter alien).

Et vederstyggeligt splatter rumvæsen, som det ses i visse amerikanske Science fiction film. Er rigtigt grim at se på med 3 par ben, savl og spidse tænder i hele fjæset, samt brun læderagtig hud og en spids hale. Denne type rumuhyre, lever i et tuesamfund (du kender en myretue) med en dronning der lægger æg, en arbejderklasse, der skaffer mad og en krigerklasse, der (af uvisse grunde) slår folk ihjel.

Oog'myghur findes på fjerne øde planeter, og færdes herudover gerne i ventilationskanaler på rumskibe, der indeholder spillerpersoner. Oog'myghur kommunikerer telepatiske. Der går rygter om, at der også findes en superintelligent meget sjælden lederrace, som kan skifte form, læse tanker og kontrollere elektricitet, men det er nok bare rygter.

Kriger Oog'myghur.

STR: 22. **SMI:** 14. **HUR:** 14. **STØ:** 10. **UDH:** 18. **OB:** 15. **PSI:** 20. **INT:** 7. **UDS:** Nej! **HEL:** Nej!

SkB: +8.

Reaktionstid: 1d4-1 segmenter.

MMM: 20.

Helbredspoint: 60 HP.

Bevægelse i kamp: 6 m. pr. segment.

Bid: 3d6 HP + SkB. Skarp. AS: 1,0. **OffAR:** 14.

InI: 1d4 seg.

Klør: 2d6 HP + SkB. Skarp. AS: 1,0. **OffAR:** 16.

InI: 1d3 segmenter.

Panser: -10 i skadebeskyttelse mod alle angrebsformer over hele kroppen. Bløder ikke og kan ikke lide af chok. Er upåvirket af smerte.



Arketyper

Arketyper.

Indledning om arketyper.

Hier er en række eksempler på personer, som kan virke som inspiration og vejledning, for hjemmelavede karakterer og bi-personer.

Disse præ-genererede personer kan også bruges, hvis man vil spille hurtigt og ikke har tid, til at lave egne karakterer.

Arketyperne er selvfølgelig meget overfladiske og har ingen fordele eller ulemper, da disse er meget individuelle.

Arketyperne er hovedsageligt fra nutidens Danmark, men der er også et par historiske eksempler.

Beskrivelser af arketyper.

Type: Politibetjent. Danmark anno 1994.

Beskrivelse: Dette er en normal panserbasse med kort kommunefarvet hår og et lille overskæg. De er generelt høflige og venlige, men er en lille smule usmarte.

STR: 11 SMI: 10 HUR: 10 STØ: 11 UDH: 11 OB: 10 PSI: 10 INT: 9 UDA: 10 UDS: 10 HEL: 9.

Points: 100 UP. HP: 31. SkB: +1. RT: 2d6. HeP: 9. MMM: 15.

Bevægelse i kamp: Gang: 1,75 m/seg. Løb: 3,5 m/seg.

Færdigheder: Liste: 10. Gemme: 10. Undvige: 10. Undersøge: 9. Klatre: 11. Svømme: 11. Modersmål (Jævnt Dansk): 14. Etikette (Politi): 9. Etikette (Forbryder): 9. Første hjælp: 6. Køre bil: 14. Skygning: 9. Viden(Kriminalitet): 9. Efterforskning: 12. Forhørelse: 8. Overtalelse: 9. Skole engelsk: 6. Skole tysk: 5. HIV: 10. HIV(pistol): 12. Ubevæbnet (Karate & judo): 11. NV: 8. Hobby: 5 UP.

Ubevæbnet: Stilart: Kombination af karate & judo. Færdighed: 11. DefARm: +0. OffARm: +0. DefAR: 11. Slag: 12. Spark: 10. Skalle: 8. Benfej: 9. Lås: 11. Kast: 11. Afvæbning: 7. Hærdning: 12.

Udstyr: Fin uniform, hat eller kasket, walkie-talkie, knippel, håndjern, bødehæfte, Walther PPK pistol m. 2 magasiner.

Type: Efterforsker f.eks. fra kriminalpolitiet.

Beskrivelse: Normal bygning med kort kommunefarvet hår og et lille overskæg. Går i dårligt siddende civilt tøj uden stil f.eks. vindjakke eller ruskindsjakke. Er tit lidt fed af for meget papirusseri.

STR: 10 SMI: 10 HUR: 10 STØ: 10 UDH: 9 OB: 11 PSI: 10 INT: 11 UDA: 11 UDS: 8 HEL: 10.

Points: 120 UP. HP: 28. SkB: +0. RT: 2d6. HeP: 10. MMM: 12.

Bevægelse i kamp: Gang: 1,5 m/seg. Løb: 3 m/seg.

Færdigheder: Liste: 10. Gemme: 10. Undvige: 10. Undersøge: 15. Klatre: 10. Svømme: 10. Modersmål (Dansk): 16. Etikette (politi): 9. Etikette(forbryder): 10. Køre bil: 10. Skygning: 13. Viden(kriminalitet): 10. Efterforskning: 14. Forhørelse: 12. Engelsk: 10. Tysk: 7. HIV: 10. HIV (pistol): 12. Ubevæbnet (karate & judo): 7. Jura: 8. Hobby: 9 UP.

Ubevæbnet: Stilart: Kombination af karate & judo. Færdighed: 7. DefARm: +0. OffARm: +0. DefAR: 7. Slag: 8. Spark: 6. Skalle: 4. Benfej: 5. Lås: 7. Kast: 7. Afvæbning: 3. Hærdning: 8. Udstyr: Civilt tøj uden stil og almindelige sko. Har, hvis det er farligt, en walkie-talkie, håndjern og en Walther PPK revolver med 2 magasiner.

Type: Professionel soldat f.eks. underofficer.

Beskrivelse: Ung fædrelandskærlig knægt, der er i hæren et par år.

STR: 12. SMI: 11. HUR: 11. STØ: 12. UDH: 12. OB: 11. PSI: 10. INT: 10. UDA: 10. UDS: 10. HEL: 10.

Points: 120 UP. HP: 36. SkB: +2. RT: 2d4. HeP: 10. MMM: 16.

Bevægelse i kamp: Gang: 2 m/seg. Løb: 4 m/seg.

Færdigheder: Liste: 13. Gemme: 13. Undvige: 13. Undersøge: 11. Klatre: 12. Svømme: 12. Modersmål (Dansk m. en kommanderende undertone): 15. Engelsk: 8. Tysk: 7. Camoufla-ge: 9. Etikette (militær): 9. Første hjælp: 7. Køre bil: 7. Navigation: 7. Våben teknik (HIV): 10. Eksplosiver: 9. FO: 9. Kommunikation: 6. Lederevne: 10. Taktik (små gruppe): 10. HIV: 16. HIV (Riffel e.lig.): 18. NV: 8. Ubevæbnet: 8. Hobby: 6 UP.

Ubevæbnet: Stilart: Slagsmål. Færdighed: 8. DefARm: -3. OffARm: +0. DefAR: 5. Slag: 10. Spark: 5. Skalle: 5. Benfej: 3. Lås: 3. Kast: 3. Afvæbning: 3. Hærdning: 3.

Udstyr: Battledress, hjelm, kikkert, støvler, håndgranater, riffel (G3) eller en maskinpistol (M45). Nogle ekstra magasiner. Muligvis en LA-kikkert.



Arketyper

Type: Elitesoldat f.eks. jægerkorpsset.

Beskrivelse: En jernhård kriger, der har dræber blik og kemo-hår.

STR: 13. SMI: 12. HUR: 13. STØ: 12. UDH: 14. OB: 13. PSI: 8. INT: 11. UDA: 10. UDS: 10. HEL: 10.

Point: 200 UP. HP: 40. SkB: +2. RT: 1d6. HeP: 10. MMM: 17.

Bevægelse i kamp: Gang: 2 m/seg. Løb: 4 m/seg.

Færdigheder: Liste: 16. Gemme: 16. Undvige: 15. Undersøge: 12. Klatre: 13. Svømme: 16. Modersmål (Dansk): 16. Engelsk: 10. Tysk: 8. Camouflage: 10. Dykning: 10. Etikette (militær): 9. Faldskærms udspiring: 10. Første hjælp: 10. Jagt: 10. Køre bil: 8. Køre truck: 8. Køre bælte: 8. Navigation: 10. Tavshed: 10. Våben teknik (HIV): 13. Overlevelse: 10. Eksplosiver: 10. FO: 10. Kommunikation: 8. Lave fælder: 7. Taktik (små gruppe): 10. HIV: 18. NV: 11. TIV: 10. Ubevæbnet (mix): 13. Hobby: 5 UP.

Ubevæbnet: Stilart: Kombination. Færdighed: 13. DefARm: +2. OffARm: -2. DefAR: 15. Slag: 13. Spark: 11. Skalle: 11. Benfej: 12. Lås: 11. Kast: 11. Afvæbning: 11. Hærdning: 10.

Udstyr: Battledress, hjælm, støvler, rygsæk med blandet udstyr, håndpistol, håndvåben (riffel eller SMG), håndgranater, dolk etc. Eventuelt skudsikker vest.

Type: Mandlig super agent.

Beskrivelse: En toptrænet regeringsagent med nerver af stål og en knivskarp hjerne. Er normalt ubeskrivelig smuk og maskulin.

STR: 13. SMI: 13. HUR: 13. STØ: 12. UDH: 12. OB: 13. PSI: 11. INT: 12. UDA: 12. UDS: 15. HEL: 14.

Points: 300 UP. HP: 36. SkB: +2. RT: 1d4. HeP: 14. MMM: 19.

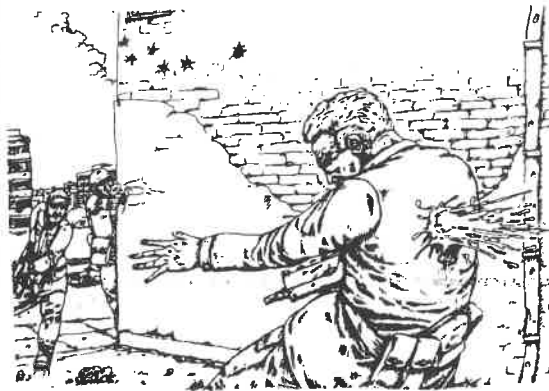
Bevægelse i kamp: Gang: 2 m/seg. Løb: 4 m/seg.

Færdigheder: Liste: 16. Gemme: 16. Undvige: 16. Undersøge: 13. Klatre: 13. Svømme: 16. Modersmål (Dansk): 17. Engelsk: 15. Tysk: 12. Russisk: 12. Dykning: 13. Etikette (militær): 9. Etikette (Efterretningstjeneste): 9. Etikette (underverden): 9. Efterforskning: 12. Faldskærms udspiring: 10. Første hjælp: 10. Køre bil: 15. Køre truck: 10. Køre bælte: 10. Navigation: 7. Tavshed: 10. Våben teknik (HIV): 10. Eksplosiver: 10. Hurtig træk: 15. Kommunikation: 8. Spionage: 15. Åbne låse: 14. HIV: 18. HIV (pistoler): 20. NV: 12. TIV: 12. Ubevæbnet (Agent): 15. Hobby: 5 UP.

Ubevæbnet: Stilart: Agent. Færdighed: 15.

DefARm: +3. OffARm: -3. DefAR: 18. Slag: 15. Spark: 13. Skalle: 13. Benfej: 14. Lås: 13. Kast: 13. Afvæbning: 13. Hærdning: 10

Udstyr: Pænt jakkesæt og solbriller. Hemmelige ting som spionkamera, dirke, specialkniv etc. Et moderne pistol f.eks. Beretta M92 eller Glock-17. Og det vigtigste af alt: En stor og fin sportsvogn.



Type: Amerikansk soldat i Vietnam i slutningen af 60'erne.

Beskrivelse: Hærdet veteran på sammenbrudets rand, der er meget træt af det hele. Er arret og har kort og snusket hår. Er ofte neger. STR: 12. SMI: 11. HUR: 11. STØ: 12. UDH: 12. OB: 11. PSI: 8. INT: 10. UDA: 10. UDS: 10. HEL: 10.

Points: 120 UP. HP: 36. SkB: +2. RT: 2d4. HeP: 10. MMM: 16.

Bevægelse i kamp: Gang: 2 m/seg. Løb: 4 m/seg.

Færdigheder: Liste: 13. Gemme: 13. Undvige: 13. Undersøge: 11. Klatre: 12. Svømme: 12. Modersmål (Amerikansk): 15. Camouflage: 9. Etikette (soldaterkammerater): 9. Første hjælp: 7. Køre bil: 7. Navigation: 7. Våben teknik (HIV): 10. Eksplosiver: 9. FO: 9. Kommunikation: 6. Overlevelse (jungle): 10. Taktik (små gruppe): 10. Finde spor: 11. HIV: 16. HIV (Riffel e.lig.): 18. NV: 8. Ubevæbnet: 8. Hobby: 6 UP.

Ubevæbnet: Stilart: Slagsmål. Færdighed: 8. DefARm: -3. OffARm: +0. DefAR: 5. Slag: 10. Spark: 5. Skalle: 5. Benfej: 3. Lås: 3. Kast: 3. Afvæbning: 3. Hærdning: 3.

Udstyr: Hærgen uniform og en stålhelmet. Rygsæk med mad, vand, læge ting etc. En dolk, et par håndgranater, et par røggranater, et par signalgranater, et kompas, kort, breve fra kærester og forældre, en M16 eller M14 riffel. En magasintaske med ca. 4 ekstra magasiner. Måske et par miner og lidt sprængstof.

Arketyper

Type: Vietcong soldat i slutningen af 60'erne.

Beskrivelse: Rutineret partisan, der kæmper ihærdigt. Er lille, udhungret og hader krigen lige så meget som sine amerikanske modstandere.

STR: 11. SMI: 12. HUR: 12. STØ: 9. UDH: 12. OB: 11. PSI: 10. INT: 10. UDA: 7. UDS: 10. HEL: 10.

Point: 120 UP. HP: 33. SkB: +0. RT: 2d4. HeP: 10. MMM: 13.

Bevægelse i kamp: Gang: 1,75 m/seg. Løb: 3,5 m/seg.

Færdigheder: Liste: 14. Gemme: 14. Undvige: 13. Undersøge: 10. Klatre: 11. Svømme: 11. Modersmål (Vietnamesisk): 15. Engelsk eller fransk: 10. Camouflage: 9. Etikette (Soldaterkammerater): 9. Første hjælp: 7. Navigation: 7. Våben teknik (HIV): 10. Overleve (Jungle): 10. Eksplosiver: 9. Finde spor: 10. FO: 9. Kommunikation: 6. Taktik (små gruppe): 8. HIV: 16. HIV (Riffel e.lig.): 18. NV: 8. Ubevæbnet (slagsmål): 8. Hobby: 6 UP.

Ubevæbnet: Stilart: Slagsmål. Færdighed: 8. DefARm: -3. OffARm: +0. DefAR: 5. Slag: 10. Spark: 5. Skalle: 4. Benfej: 3. Lås: 3. Kast: 3. Afvæbning: 3. Hærdning: 3.

Udstyr: Hæret uniform og en stålhjælm eller kineserhat. Rygsæk med ris, vand, lægeting etc. En dolk, et par håndgranater, et par røggranater, et par signalgranater, et kompas, kort, en AK47, MAT49, SKS, M16, M14 m.f. En magasintaske med ca. 4 ekstra magasiner og/eller nogle løse skud. Måske et par miner og lidt sprængstof.

Type: Tysk soldat fra 2. verdenskrig.

Beskrivelse: Arisk fædrelandskærlig fritzer, med blonde lokker og klare blå øjne. Er disciplineret og ond. I film halveres alle færdigheder og egenskaber og mindsk antallet af HP med 75%. Tyskeren har selvfølgelig ingen HeP og hans RT er 4d8 seg. SkB er -3. Rul 1d6 for fornavn: 1=Heinz, 2=Franz, 3=Adolf, 4=Hans og 5&6=Fritz.

STR: 12. SMI: 11. HUR: 11. STØ: 12. UDH: 12. OB: 11. PSI: 10. INT: 9. UDA: 10. UDS: 10. HEL: 10.

Points: 120 UP. HP: 36. SkB: +2. RT: 2d4. HeP: 10. MMM: 16.

Bevægelse i kamp: Gang: 2 m/seg. Løb: 4 m/seg.

Færdigheder: Liste: 13. Gemme: 13. Undvige: 13. Undersøge: 11. Klatre: 12. Svømme: 12. Modersmål (Germansk): 15. Camouflage: 6. Etikette (Soldaterkammeraten): 9. Første hjælp:

7. Køre bil: 7. Navigation: 7. Våben teknik (HIV): 10. Eksplosiver: 9. FO: 9. Kommunikation: 6. Synge (fædrelandskærlige sange): 6. Marchere: 9. Taktik (små gruppe): 10. HIV: 16. HIV (Riffel e.lig.): 18. NV: 8. Ubevæbnet: 8. Hobby: 6 UP.

Ubevæbnet: Stilart: Slagsmål. Færdighed: 8. DefARm: -3. OffARm: +0. DefAR: 5. Slag: 10. Spark: 5. Skalle: 4. Benfej: 3. Lås: 3. Kast: 3. Afvæbning: 3. Hærdning: 3.

Udstyr: Tysk hæruniform med grå/grøn kulør, lange sorte støvler, ridebukser, stålhjælm, Madkasse cylinder af metal, feltflaske o.lig. Bayonet, et par staghåndgranater og en Mauser riffel eller en schmeisser MP40 maskinpistol. Ekstra magasiner.

Type: Britisk soldat fra 2. verdenskrig.

Beskrivelse: En ædel og koldblodig englænder, der kæmper for Kongen, kolonierne og venstrekørsel. Har et stolt ansigt og hader alle tyskere af et godt hjerte.

STR: 12. SMI: 11. HUR: 11. STØ: 12. UDH: 12. OB: 11. PSI: 10. INT: 10. UDA: 10. UDS: 10. HEL: 10.

Points: 120 UP. HP: 36. SkB: +2. RT: 2d4. HeP: 10. MMM: 14.

Bevægelse i kamp: Gang: 2 m/seg. Løb: 4 m/seg.

Færdigheder: Liste: 13. Gemme: 13. Undvige: 13. Undersøge: 11. Klatre: 12. Svømme: 12. Modersmål (Brittisk): 15. Camouflage: 9. Etikette (Buddys): 9. Etikette (generel dannelse): 9. Første hjælp: 7. Køre bil: 7. Navigation: 7. Våben teknik (HIV): 10. Eksplosiver: 9. FO: 9. Kommunikation: 6. Sport (Cricket): 10. Taktik (små gruppe): 10. HIV: 16. HIV (Riffel e.lig.): 18. NV: 8. Ubevæbnet: 8. Hobby: 8 UP.

Ubevæbnet: Stilart: Slagsmål. Færdighed: 8. DefARm: -3. OffARm: +0. DefAR: 5. Slag: 10. Spark: 5. Skalle: 4. Benfej: 3. Lås: 3. Kast: 3. Afvæbning: 3. Hærdning: 3.

Udstyr: Brun engelsk hæruniform og "tallerken" stålhjælm. Rygsæk, ammo tasker, feltflaske o.lig. Bayonet, et par ananas håndgranater og en Enfield riffel eller en Stengun/Thomson maskinpistol. Ekstra magasiner.

At lave et scenarie.

Den historie eller det eventyr som en Spilleleder skal udspille/fortælle sammen med sine spillere, kaldes et scenarie.

Det er Spillederen, der laver scenariet. Et scenarie er som et løst skelet til en bog; Spillederen har en idé, en baggrund og et sandsynligt handlingsforløb, men selve historien opstår først, når spillerne improviserer sig igennem Spillederens skelet.

I dette kapitel vil vi forsøge på at give en række retningslinier og tips til, hvorledes en Spilleleder kan lave et godt scenarie.

Skridt 1. Idéen.

Det første led i udarbejdelsen af et færdigt scenarie er at finde på scenariets grundlæggende idé – hvad er det, der gør dette scenarie til noget særligt, som en masse mennesker vil bruge utallige timer på for deres fornøjelses skyld?

Det er umuligt at give en recept på hvorledes man får en god idé, men inspiration fra bøger, film og enddog virkelighedens verden er vitale kilder. Hvis du er fuldkommen blank, så tænk på en god bog eller film, som dine spillere forhåbentlig ikke kender, og hug idéen derfra, mange gode scenarier er blevet til på denne måde.

Den banale idé, som godt kan virke fint, er at spillernes karakterer får en opgave, som de skal løse. Idéen er så opgavens udformning: Skal karaktererne f.eks. løse et klassisk mord-mysterie ala Sherlock Holmes eller skal de beskytte en vigtig personlighed?

Skridt 2. Spilbarheden.

Når man først har fået en idé, så gælder det om at bearbejde denne således, at der er plads til karaktererne (ca. 6 stk.) og at karaktererne har mulighed for at påvirke fortællingens handlingsforløb. Hvis vi igen bruger en bog eller film som grundlag, så er den letteste mulighed at udvide fortællingens hovedpersoner til et passende antal karakterer. Indenfor visse genrer er hovedpersonerne allerede i en gruppe af en passende størrelse (detektiv-bureau, gruppe agenter, eventyr-selskab etc.).

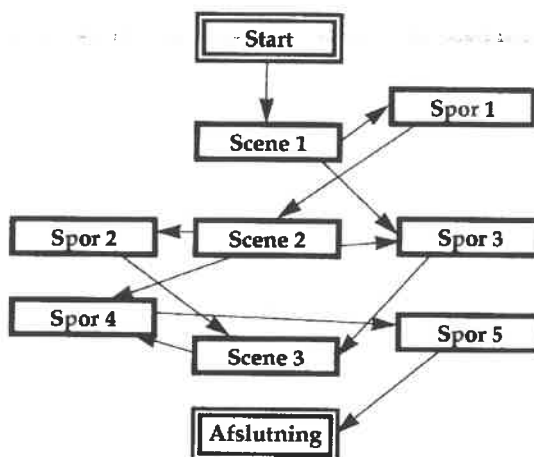
Det er her vigtigt at alle karaktererne har en holdbar begrundelse for at være med i scenariet, og at de alle sammen har en rolle at opfylde - det er vigtigt at ingen kommer til at kede sig. En god idé er, at indlægge en række opgaver igennem scenariet, som kun enkelte karakterer har færdighederne til at løse, på den

måde føler alle, at de er en uundværlig del.

Når scenariet er tænkt nogenlunde igennem er det en god idé at skrive en synopsis, der er en kort sammenfatning af det væsentlige (et par sider).

Skridt 3. System i handlingen.

Når en Spilleleder skriver et scenarie, bør han lave en beskrivelse af det handlingsforløb, som han regner med at spillerne vil følge. I dette forløb bør der være flere alternative muligheder, så spillerne ikke føler sig trukket rundt ved næsen. Hvis der er flere klare veje som karaktererne kan følge er det ofte en god idé at opstille et "flow card". Et flow card illustrerer variationerne grafisk og kan se således ud:



For at skabe overblik foreslår vi, at man opdeler et scenarier handling i følgende afsnit:

- 1) **Anslag.** Dette er scenariets indledning, hvor stemningen skal skabes.
- 2) **Igangsættende plot-punkt.** Her introduceres scenariets grundlæggende plot og tema, og spillerne får de første spor at gå videre med.
- 3) **Vendepunkt.** Nu er spillerne dybt involveret i historien, og handlingen tager en ny og muligvis uventet ændring.
- 4) **Point of no return.** Scenariet nærmer sig klimaks og brikkerne falder på plads.
- 5) **Afslutning.** Dette er scenariets spændingsmæssige højdepunkt, hvor alt falder på plads og hvor det viser sig, om spillerne har løst scenariet eller ej.

Scenariet

At benytte dette skelet under opbygningen af sit scenarie kan være en hjælp til at bevare overblikket og til at blive bevidst om de effekter som benyttes.

Her er et eksempel på et scenaries handlingsforløb.

1) *Anslag: Karaktererne er seks relativt ærlige cowboys lige efter den amerikanske borgerkrig, der har et meget utilfredsstillende job på en ranch. En dag kommer en fin mand med to grove bodyguards til ranchen og tilbyder karaktererne et job. Manden siger, at han kommer fra præsidentens hemmelige efterretningstjeneste og han vil hyre karaktererne til at dræbe fem skurke, som planlægger at røve et tog med guld. Sagen kan af skumle årsager ikke varetages direkte af myndighederne.*

2) *Igangsættende plot-punkt: Karaktererne tager jobbet, finder røverne og skyder dem, noget virker dog skummelt.*

3) *Vendepunkt: Det viser sig at de fem røvere faktisk var regeringsagenter og karaktererne jægtes.*

4) *Point of no return: Karaktererne opsøger, med myndighederne i hælene, de falske regeringsagenters tilholdssted. De skyder de fleste skurke, men lederen og et par håndlangere slipper væk. Spor viser, at skurkene planlægger at myrde præsidenten, og at de fem som karaktererne dræbte faktisk var agenter på sporet af attentatmændene.*

5) *Afslutning: Karaktererne ræser til operaen, hvor de lige når at stoppe skurkene, der er ved at dræbe præsidenten. Karaktererne får forklaret situationen og præsidenten udråber dem som helte og tilgiver dem at de dræbte agenterne.*

Skridt 4. Baggrund og finpudsning.

Når scenariets skelet er i orden og idéerne er på plads, så er det tid til den endelige afpudsning. Først og fremmest er det vigtigt at opdigte en holdbar baggrund for scenariet (hvorfor vil dragen æde prinsessen? og hvorfor vil ridderen gerne frelse hende?), det gælder både for selve scenariets historie og for alle de karakterer og bi-personer, der deltager.

Til sidst er det tid til at lave de kort, tegninger og andre ting (f.eks. avisartikler eller breve), som spillerne kan få udleveret undervejs i scenariet. Disse ting, der udleveres, kaldes for "hand-outs". Uden gode hand-outs kræver det ekstra meget af Spillederen at skabe den rette stemning og beskrive situationen, så spillerne og SL'en forstår det samme.

Normalt scenarie eller Con-scenarie?

Når en Spilleleder laver scenarier til dagligt brug for sin lille gruppe af rollespillere, så er det de færreste, der arbejder scenariet så grundigt igennem, som vi har foreslået her; de fleste nøjes med at lave en synopsis, nogle gode bi-personer, et par kort og så improviserer de sig igennem resten.

For den nye uøvede Spilleleder er et grundigt scenarie godt at støtte sig til, men efterhånden som Spillederen og især spillerne bliver mere rutinerede, så kan mere overlades til spontanitet og improvisation - der efter vores mening er den største charme indenfor rollespil.

Flere gange hvert år afholdes der en række rollespils kongresser både i Danmark og i udlandet, disse kaldes for "Con'er". De væsentligste danske Con'er er Fastaval, der afholdes i Århus omkring Påske, Spiltraef, der indtræffer i Odense i efteråret og Viking-con i København, samt Troa-Con i Ålborg. Alle folk er meget velkomne på kongresserne, og det er spilleoplevelser af de helt store.

Når man laver et scenarie, der skal spilles på en kongres, så er der det store krav, at andre personer, skal kunne læse scenariet og fungere som Spilleleder uden anden forklaring. Kvalitetskravene er selvfølgelig også ekstra store til en kongres, da mange menneskers oplevelser afhænger af dit arbejde.



Gode tips og idéer.

Her er en række tips, brug dem ikke for ofte, på de samme spillere da de så mister noget deres effekt:

1) Brug så vidt muligt en gennemført og gennearbejdet bi-person som skurk. Lad karaktererne møde skurken flere gange scenariet igennem, så det opbygger et personligt følelsesmæssigt forhold til ham (som Doktor No, Fu Man Chu, Professor Moriarty etc.).

2) Lav hellere scenariet lidt for svært end for let; der er intet som en god intellektuel udfordring - der er ingen der siger at spillerne skal vinde mere end 50% af gangene (skurken skal have en fair chance!) men dog ikke for svært, da spillere, der har fejlet deres mission en 4-5 gange i træk nemt mister modet.

3) Prøv at indlægge et par opgaver i scenariet, der har form af gåder, mysterier eller spor; Spillere elsker at lege Sherlock Holmes, Hercule Pero eller Bilbo Sækker (gåde-gætning mod Gollum i "Hobitten").

4) Pas på ikke at skabe hele scenariet under en forudsætning om at spillerne gør lige præcis én ting; det er bittert at scenariet stopper efter en halv time fordi spillerne ikke fatter et hint eller ser et spor. Et godt scenarie fører spillerne igennem et godt stykke af fortællingen og først senere kommer de på virkeligt arbejde.

5) Prøv på at få scenariet til at sno en knude på sig selv; lad venner blive til fjender og opgaven ændre karakter.

6) Prøv at inkludere nogle følelsesmæssige valg for spillerne, således at det ikke kun bliver kynisk rationel tænkning det drejer sig om; vi spiller ikke skak!

7) Lad karakterernes mål være sammenfaldene et stykke af vejen, men lad dem have forskellige hemmelige motiver, som først kommer frem til sidst; intet fryder en spiller som at være en skjult forræder. Det er dog vigtigt at undgå at spillerne dræber eller bekæmper hinanden i starten, lad det vente til den endelige finale. Dette punkt er dog ikke så velegnet til længere kampagner.

8) Sidst men ikke mindst; husk Murphys lov: "Alt hvad der kan gå galt vil gå galt".



Bi-personer.

Hvor karakterene har hovedrollerne har bi-personerne birollerne i rollespil. Bi-personer er alle de personer man møder i spillet, der ikke er styret af én spiller. Disse styres i stedet for af Spillelederen, der bestemmer hvordan de handler og hvad de siger. Bi-personerne er Spillelederen's bedste redskab til at påvirke rollespillet og give fortællingen den rigtige stil, og "feel".

Indlevelse og personlighed.

For at spillerne kan kende forskel på de forskellige bi-personer og for at gøre rollespillet nemmere for Spillelederen, bør han give sine bi-personer markerede og tydelige persontræk (brug fakter med armene, lav din stemme og accent om, tag briller på, halt når du går, hop rundt, vær paranoid, distraet, melankolsk, hyperaktiv etc.). Tydelige personlige profiler for bi-personerne hjælper spillerne til at huske de personer, som deres karakterer har mødt, og til straks at vide hvem de taler med, når Spillelederen f.eks. begynder at pudse næse og tale med en læsende stemme.

For de mest brugte og væsentlige bi-personer i et scenarie eller en kampagne, bør Spillelederen overveje bi-personernes dybere personlighed, motivation, selvopfattelse og opfattelse af karaktererne.

Med mindre at du har en genial idé, så er forskellige varianter af arketyper og alment accepterede fordomme et godt udgangspunkt til at opbygge en bi-person, som det er nemt og morsomt at leve sig ind i, og som spillerne vil føle det inspirerende at rollespille med. Det gode ved arketyper og almene opfattelser er, at spillerne med det samme ser personen for sig, når de får beskrivelsen uden at langvarige og detaljerede beskrivelser er nødvendige. F.eks. tænker de fleste på arrøgance, snobbet overklasse og oprejst pande, når de hører beskrivelsen Engelsk Gentleman. ligeledes associerer man normalt tysk forsker med diabolisk gnækken, maniske øjne, hvide kitler og trækninger i højre arm. Hvis man ønsker lidt mere kryderi på personligheden, så giver det ofte en tydelig og god effekt at supplere med karaktertræk der er modsatrettede f.eks. en afholden svensker, SS-officer, der elsker blomster eller en drage, der holder voldsomt meget af at spille skak.

Inspiration til bi-personer kan findes i litteraturen og på film, men de fleste mennesker du kender i hverdagen kan være yderst interessante, hvis linierne trækkes lidt op i en karikatur.

Bi-personer

Man kan groft inddele bi-personer i tre kategorier.

Hoben:

Denne kategori består af alle de personer, som er uvæsentlige for scenariet, men som er med til at danne baggrund og stemning. Tilfældige forbipasserende, damen i kiosken og ulven i skoven tilhører alle denne kategori. Normalt opstår direkte rollespil mellem karaktererne og hoben kun i enkelt tilfælde, hvor bi-personen og spilleren mødes igen, så Spillelederen behøver ikke planlægge og forberede disse personer. Selv om det normalt er tilstrækkeligt blot at improvisere sig kreativt igennem rollespillet, så kan det give en god effekt, hvis en enkelt umiddelbart ligegyldig bi-person fra hoben pludselig handler anderledes og får en mere aktiv rolle. F.eks. den gamle dame på gaden, der lapper den forbipasserende og uskyldige karakter en på skalden med sin håndtaske, blot fordi hun har en dårlig dag og ikke har fået hørt Giro 413.

En helt speciel gruppe indenfor denne kategori er de menige skurke. I de fleste scenarier eller kampagner er der et begrænset antal skurke, der alle har en personlighed. Undertiden indgår horder af orker, nazi-soldater eller SWAT-goons, som dog normalt hurtigt forlader scenariet igen som kanonføde.

Når man ikke har tid eller lyst til at lave separate personligheder, så træk alle over en kam og lav en letforståelig og karikeret personlighed, der gælder for dem alle; F.eks:

Orkerne er dumme, lugter fælt og er nogle frygtelige tøsedrenge, hvis de er alene. Nazi-soldaterne er alle lyse ariere, der hedder Fritz el.lign. og de er nemme at nare og siger konstant "Sig Heil!". SWAR gutterne har sorte sparkedragter på, er sortsværtede i ansigtet, skyder til alle sider, er klodsede og siger konstant "Hep! Hep! Hep!"

Mellemgruppen:

I denne kategori er de personer, som har en fastlagt rolle i scenariet og som spillerne evnetuelt vil møde flere gange. Disse bi-personer bør alle have en forberedt og forskellig personlighed, og udgør grundstammen i de fleste scenarier.

En gruppe af denne kategori er den hjælpende allierede, som støtter og hjælper karakterne (gamle venner, arbejdskammerater, arbejdsgiver, overordnede etc.). Her er det nødvendigt at overveje baggrunden for hjæl-

pen, omfanget af hjælpen og hvad der forventes som gengæld. I virkelighedens verden er det kun meget få (mest religiøse eller tossede) personer, der ubetinget og uden betaling af en eller anden art vil gøre særlig meget for andre.

En anden gruppe af modstandere er middelklassen. Disse skurke indgår lige over hoben og kan være nazi-befalingsmænd, orksersgenter eller superskurkens bodyguards. Disse skurke er mere tilfredsstillende modstandere end hoben og det er ønskværdigt og det sker også undertiden, at karaktererne når at opbygge personlige følelser overfor disse (følelserne plejer at ligge omkring had eller foragt). Når der opstår kamp i et scenarie, så lad gladeligt medlemmer af hoben dø, men prøv på at spille mellemgruppen smartere og mere forsigtigt, så de enten yder inspirerende og udfordrende modstand eller smutter væk, så de kan mødes en anden gang.

Fælles for mellemgruppen er, at de kræver forarbejde, og at man bliver nød til at bestemme og fastsætte færdigheder, egenskaber, reaktionstid, MMM, helbredspoint osv.

Super bi-personer:

Dette er luksus-modellen indenfor bi-personerne og der er normalt kun meget få i hvert scenarie. Disse bi-personer bør laves lige så grundigt som en karakter med detaljeret personlighed og baggrund, og bør have sit eget karakterark. Superbi-personer bør man passe godt på, og karaktererne kender ofte til dem længe igennem hele kampagner eller rækker af scenarier.

Den nok vigtigste super bi-person er superskurken, der er scenariets hovedmodstander. Superskurke går igen og igen indenfor litteraturen og i film, og har altid en markant personlighed. Gode eksempler er Grev Dracula, Professor Moriarty, Doktor No og Lex Luthor. De fleste superskurke er intelligente, udspekulerede og undgår personlige konfrontationer. Ligeledes har de sædvanligvis et ambivalent forhold til deres modstandere (heltene), som de elsker at hade og har stor respekt for. Intet er så tilfredsstillende for en spiller, som endelig at få ram på den superskurk, der har været hjernen bag de sidste seks scenarier, men som indtil nu hver gang er sluppet væk i sidste øjeblik. Ligeså stor er skuffelsen, når slynglen slipper væk i det episke slutopgør.

En anden vigtig gruppe super bi-personer er personer, som karaktererne arbej-

Kampagnen

der tæt sammen med. Disse indgår ofte som en slags ekstra karakter i gruppen, der blot spilles af Spillelederen. Husk at disse bi-personer ikke er karakterernes forlængede arm, men selvstændige personer, der kun vil samarbejde, hvis det er i deres egen interesse. En bi-person af denne type er ofte en god måde for Spillelederen til at "hjælpe" spillerne, når de har brug for hjælp eller et hint: "Helena siger at skovene mod nord er farlige og fyldt med skovtrolde, så hun forslår at I går mod øst" eller "Lige som stormtropperne er ved at få overtaget trækker Ewoken uventet en termisk detonator frem, som retter op på oddsene".

Gode super bi-personer er ofte "darlings" for spillelederen dvs. personlige farvorter, som vedkommende kæler for, og hver gang glæder sig til at rollespille.



Kampagnen.

En kampagne kaldes det, når man spiller rollespil med de samme karakterer gennem længere tid. En kampagne kan godt have form af et meget langt scenarie med et gennemgående plot, men oftes består en kampagne af en række scenarier, som de samme karakterer gennemspiller. Personligt foretrækker vi en kombination af de to versioner.

Her er en række tips og væsentlige aspekter:

1) Først og fremmest skal der være en plausibel og realistisk grund til at karaktererne bliver ved med at holde sammen som en gruppe. De bedste årsager er følelsesmæssige, men arbejdsmæssige benyttes hovedsageligt. Desværre udelukker dette brugen af for meget forræderi internt blandt spillerne.

2) De enkelte scenarier eller de oplevelser som karaktererne kommer ud for skal hænge sammen, hvis muligt. I længden er det kedeligt, hvis man blot er lejesoldater, der hyres til det ene ligegyldige småjob efter det andet.

3) Benyt bi-personer og især hovedmodstandere, som går igen gennem hele kampagnen. Lad superskurken undslippe i sidste øjeblik næsten hver gang. Dette fremmer både rollespillet og er nemmere for Spillelederen (det er hårdt at skulle lave 20 fantasifulde bi-personer hver måned).

4) Få hverdagsting som venner, familie, kontakter, bopæl, vaner og civilt arbejde indbygget i kampagnen, således at den personlige baggrund er i orden. Lad spillerne kende karakterernes lokale nabolag, favorit bar etc. ...

5) Lad fortiden blande sig: Gamle fjender eller venner kommer tilbage, scenarier bygger på andre og samvittigheden nager.

6) Skriv dagbog. Køb en lille notesbog og skiftes til at skrive ned hvad der sker under hver spilleaften. Dette hjælper til at holde rede på hvad der er sket og det er en stor fryd at læse og mindes gamle fortællinger og bedrifter.

Kampagne verdener.

Den virkelighed, opdigtet som oftest, som et scenarie eller en kampanie udspiller sig i kaldes for en kampanie-verden.

Den mest enkle kampanie-verden er virkelighedens. Karaktererne er normale mennesker på nutidens Jorden og alle normale fysiske regler gælder (ingen magi eller superkræfter).

Hvis man ønsker lidt variation kan man forskyde tiden lidt, således at det teknologiske niveau ændres; man kan vælge Victoriatiden i slutningen af 1800-tallet, den mørke middelalder eller en nær fremtid.

Det er nemmest at gå tilbage i tiden, da man her kan få oplysninger fra historiebøger el. lign. Hvis man går frem i tiden må man selv opdigte de ændringer som vil indtræffe.

Hvis det ikke er nok at ændre på tiden, kan man ændre på nogle af de love, der normalt antages at eksistere i dag: Man kan indføre magi, psykiske færdigheder, superhelte med unormale færdigheder, vampyrer, monstre fra fortiden, levende guder (Nietzsche bliver sur!). Ofte er en kampagne verden en kombination af en anden tid og "unaturlige" ting.

Den sidste mulighed er at droppe alle

bindinger til den nutidige verden og lave sit helt eget univers. Den første der virkelig slog igennem på dette punkt var Tolkien, der i sine bøger – især i Silmarillion, skabte sit helt eget univers, med nye racer, nye lande, nye guder og en ny historie.

De fleste helt opdigtede verdener er inden for den berømte fantasy-genre, hvor man laver en verden præget af anarki med magi, monstre, elver, orker etc., der har et teknologisk niveau, der omtrent svarer til jordens middelalder. Science-fiction verdener er også meget brugte, men de bygger alligevel næsten altid på en udvikling af jordens nutidige situation.

At kunne indleve sig i en opdigtet virkelighed og udrette bedrifter i denne er en af rollespillets største forer og en stor glæde.

Valg af kampagne-verden.

Selvom det er mest tilfredsstillende, så er det, især for den nye Spilleleder uoverkommeligt at lave helt sin egen opdigtede verden. De fleste store rollespil (Dungeon & Dragons, GURPS etc.) har lavet store og meget detaljerede verdener, som med stor fordel kan benyttes. Ingen siger, at man ikke kan benytte VP-systemet i en kampagne-verden fra et andet rollespil, eller for den sags skyld til et scenarie fra et andet rollespil.

Andre gode kampagne-verdener kan "lånes" fra film eller bøger f.eks. Tolkiens univers eller STAR WARS.

Selvom det sjældent benyttes, så er jordens historie fyldt med inspirerende og spændende verdener. Fortidens grækenland, den mørke middelalder i Europa eller Vikingetiden er dejlige epoker, der er mættede med potentielle bedrifter og eventyr. Tilføj lidt troldom, et par fabelvæsener og du har en verden, der kan slå det bedste der er lavet i andre rollespil.

I denne bog er der desværre ikke plads til at beskrive en kampagne-verden fuldkommen, men her er to korte sammenfatninger af verdener som VP-systemet benyttes i:



Hanrok.

Hanrok er en fantasy verden, der både teknologisk, men også religiøst og tankemæssigt ligger meget tæt op ad jordens middelalder. Der inddrages også stærke træk fra antikkens grækenland, romerriget og vikingernes nord.

Forhistorien.

Planeten var for mange millioner år siden beboet af en lille flok guder. Disse guder morede sig med at lave og udvikle planeten, og de skabte det første liv på planeten. Guderne fik sig nogle børn, som de efterlod, da de senere forlod planeten. Gudebørnene var i starten meget flinke, men efterhånden begyndte de at kede sig; de manipulerede med planetens primitive dyreliv og skabte en del intelligente væsner i deres billede. Disse væsner blev brugt som legetøj og gudebørnene lod dem kæmpe imod hinanden for sjov. Til sidst gik det dog galt og gudebørnene kom op at slås indbyrdes: Planeten blev hærget af en frygtelig krig hvor bror dræbte bror. Striden stoppede først, da de voksne guder kom hjem og fik sig lidt af et chok. Gudebørnene fik sig en opsang og blev af deres forældre bortvist fra planeten.

Tilbage på planeten var en masse underlige væsner som gudebørnene havde frembragt i deres blodfejde. Der var fire primære arter: Menneskene, dværgene, elverne, trolldene, samt tre mindre udbredte, men utrolig magtfulde racer: Vampyrerne, skiftnin-gene (primært varulve) og drager.

Selv om der ikke længere lever guder på planeten, så lever mindet om dem stadig-væk videre og de tilbedes intenst.

Efter at guderne forlod planeten, fortsatte striden nogle tusinde år, hvilket endte med at mennesket var den mest dominerende art (de formerede sig hurtigst).

Striden resulterede i et stort menneskeligt rige, der dækkede de tre af kontinenterne. Under dette rige, blev flere teknologiske vidundere skabt, men de gik alle tabt i den krig, der splittede riget. På det sidste kontinent, der kaldes Udgård, havde trolldene formeret sig længe og sammen med mange drager og vampyrer besatte de nu det meste af verden i et orgie af vold og ødelæggelse. Trolldene og deres allierede blev først fordrevet tilbage til Udgård, da menneskerne fik hjælp af elverne og dværgene.

Efter den fælles fjende var fortrængt,

Hanrok

opbyggedes et lykkeligt rige, hvor mennesker, elvere og dværge levede sammen i fordragelighed. Dette rige kaldes det "gyldne rige" og blev udgangspunktet for den tidsregning, som benyttes i dag.

Det gyldne rige eksisterede i 600 år indtil griske mennesker udløste en stor krig og splittede riget. Elverne og dværgene lever i dag kun på afsides og skjulte steder og de fleste hader menneskeheden for dens ugerninger.

Geografien.

Planeten ligner jorden, men er lidt mindre. Den roterer om en sol af samme type og alder som vores, og et år er på 420 dage. Rundt om planeten roterer to måner; en stor og en lidt mindre. Tilfældigvis roterer planeten med samme hastighed som jorden, så hvert døgn er på 24 timer.

Klimatisk er forholdet som på jorden, dog er årstidernes skiften lidt mere markant.

Planetens overflade domineres af fire store kontinenter, der flyder rundt i nogle store have med masser af øer. De to af kontinenterne er stødt sammen, og udgør det område, som der primært vil fokuseres på. Dette område kaldes Hanrok eller midgård.

Dyre og planteliv.

I Hanrok er dyre og plante-livet som i Europa omkring 1200-tallet, dog lever der frygtelige fabelvæsner som drager og trolde i afsides områder. På planetens andre kontinenter er grundlaget stadigvæk som jordens, men der er bla. øgler flere steder (ÅH Nej! Jurassic Fantasy?).

Intelligente racer.

Planetens mest udbredte intelligente art er mennesket, der dog findes i utallige variationer som på jorden. Desuden er der dværge (små mænd med skæg), elvere (hoje, smukke og arrogante), hobitter (små og nuttede med hår på tæerne) og sidst men ikke mindst trolde (absolut ikke nuttede!), som også kaldes orker.

Udover disse fire hovedracer findes der også diverse mere eller mindre intelligente væsner i begrænset antal: Drager, kæmper, alfer, havfruer osv.

En forskel fra de fleste andre fantasy-verdener, så tror almindelige mennesker ikke på at der findes andre intelligente væsner eller fabeldyr for den sags skyld; kun et meget lille fatal har set en elver eller endnu værre – en drage.

Normalt antages det, at alle karakterer



er mennesker i en eller anden form.

Teknologien.

I det centrale Hanrok har man endnu ikke forsøgt at benytte krudt til skydevåben og det teknologiske højdepunkt er store pladerustninger og armbryste. I fjernere dele af planeten er udviklingen kommet et langt stykke længere med primitive skydevåben og dampmaskiner.

Situationen i dag, år 2100 efter det gyldne rige.

I det centrale Hanrok ligger et afdanket kejserrige, hvor den dumme kejser Alexander IX med hjælp fra sin hofsnog, Raben Kummerleben, prøver på at bibeholde sine udenlandske kolonier og holde sammen på sine rivaliserende undersåtter.

Indenfor kejserriget er der skarer af små kongedømmer, bystater samt baron- og hertugdømmer. Disse undersåtter holder småkrige mod hinanden og forsøger med mellemrum at tage kejsermagten.

Kejserriget har tre store problemer for tiden: For det første er det i krig med et stort fremmed imperie i øst, der kaldes Iasinn. Styrkerne fra Iasinn har presset kejserriget væk deres kontinent og står klar til at invadere selve Hanrok.

Det andet, og måske vigtigere problem, findes østpå, hvor troldene i udgård har samlet kræfter og har fået imperialistiske planer.

Sidst men ikke mindst trækker det op til en strid mellem de gamle religioner og den nye monoteistiske (kun én gud) troesretning, der lige er gjort til statsreligion af kejser Alexander.

Magi & Trolddom.

Trolddom eksisterer på planeten, men kun meget få behersker trolddomsevner. På lige fod med drager, trolde og elvere, tror de fleste mennesker i Hanrok ikke på magi, og hvis de tror på det, betragtes trolddom som af det onde. Den nye statsreligions inquisitium jagter alle kyndige i trolddomskunst, og mange havner på bålet hver måned.

Anno 2415.

Denne kampagneverden er en kombination af Cyberpunk og traditionel science fiction. Cyberpunk aspektet ligger i den dystre ånd og i en generelt negativ fremtidsopfattelse. Det meget konkrete udgangspunkt i nutiden er også klassisk indenfor denne genre.

Verden bryder dog med den traditionelle cyberpunk ved at handlingen hovedsageligt udspiller sig fjernt fra jorden i en tid med rumskibe og beboede kolonier på andre planeter.

Verdenshistorie.

Vi befinder os i det herrrens år 2415 dvs. 422 år ude i fremtiden. Den verden, som jeg nu vil beskrive virker måske meget futuristisk, men ændringerne er begrænsede, når man ser på de ændringer, der feks. skete på jorden fra 1572 til 1994.

Teknologi.

For 256 år siden dvs. år 2159, lykkedes det kinesiske forskere, at få et forsøgsobjekt til at "springe" igennem rummet. Teknikken & teorien bag disse "spring" er meget kompliceret, men essensen er, at man udnytter universets krumhed, til at teleportere objekter fra et sted til et andet. Ideen med at udnytte det krumme rum er meget gammel og bla. Einstein var inde på det i sine tanker om "Rosenbroen". I dag kaldes teknikken for DD (Dimension Distortion). Det er meget energikrævende at lave DD-spring, og derfor er DD-faciliteter enormt store. I dag bruges DD-anlæg to steder: I enorme faste anlæg, der "springer" ting til hinanden og i gigantiske rumskibe, der kan springe sig selv.

Det er muligt for rumskibe at springe ca. 5 lysår. Faste faciliteter kan springe ting ca. 10 lysår.

Opdagelsen af DD-teknikken fik hurtigt utrolige konsekvenser for menneskets udbredelse; i de efterfølgende århundreder virkeliggjorde menneskeheden en sine ældste drømme: At erobre stjernerne. Ca. 300 solsystemer blev koloniseret. De første stjerner blev koloniseret af jordens stater, men senere, da disse mistede deres styrke pga. de mange krige, blev koloniseringen hovedsageligt overladt til store Corporations (firmaer).

I starten var der meget store kommunikations problemer, da almindelig radio eller laser kommunikation jo kun bevæger sig med

lysets hastighed. Dette problem gjorde koloni-erne meget isolerede, og der opstod anarki i et vist omfang.

For 80 år siden blev dette problem dog løst, da det lykkedes at kommunikere vha. gravioner. Gravioner er en meget specielle elemtærpartikler, som er vægtløse og som overfører tyngdekraften. Da gravioner er uden vægt, kan de bevæge sig uendeligt hurtigt og derved var umiddelbar kommunikation mellem solsystemerne gjort mulig.

Der findes idag et gravion-kommunikations-netværk, der dækker næsten alle solsystemer indenfor 70 lysår af solen. Netværket drives af en stor TNC (TNC: Trans National Corporation: Transnationalt selskab) ved navn PseudoSats™ Inc. og kaldes for SpaceNet™.

En meget vigtig opdagelse, der skete for hened 32 år siden, var udviklingen af Gravion/Neutron Scanners. En G/N-Scanner kan "se" igennem faste materialer og kan "se" temperatur, struktur og bestandele. I dag har G/N-scanners næsten erstattet radar og mikrobølge sensorer.

Det er ikke muligt (i hvert tilfælde officelt), at lave robotter, der ligner mennesker dvs. androider. De fleste robotter er selvstændige ubemandede fartøjer.

Computere er blevet meget effektive og anvendes overalt. Der er dog ikke sket drastiske ændringer, og man har endnu ikke kunne lave computere, der er fuldstændigt intelligente (der er dog mange, der mener, at det er sket officelt).



Folk kan via cyberware tilslutte sig computere, og kan derved styre computeren mentalt uden at skulle trykke på taster osv. Folk, der er kybernetisk koblet til deres computer, kan træde ind i en elektronisk verden kaldet cyberspace eller matrix.

Cyberspace er en grafisk fremstilling af de computer netværk og datasystemer, som også fandtes for 400 år siden. Cyberspace dækker via SpaceNet™ de fleste solsystemer og er ubegribeligt komplicerede. Det er meget populært at "rejse" rundt i cyberspace og udveksle information. De computere, der er lavet så man kan tilslutte sig cyberspace, kaldes cyberdecks. De folk, der lever af at rejse i cyberspace, kalder sig for deckers.

Indenfor gen-teknologien har der også været en utrolig udvikling. Udviklingen har dog været meget hæmmet af, at det altid har været – og endnu er – forbudt at lave gen-teknologi på mennesker. Man har gen-splejset dyr og planter i mange hundrede år. Selvom det er forbudt, så har der været flere skandaler, hvor corporations er blevet taget i at prøve på at lave gensplejsede mennesker; såkaldte replikanter.

Våben.

Indenfor militær- og våben-teknologien er der sket følgende gennembrud: Det mest almindelige og anvendte infanteri-våben er stadigvæk projektilvåben, der drives vha. krudt eller en anden form for langsomtbrændende sprængstof.

Projektilvåbenene er i dag næsten alle af caseless typen (hylsterløse), og de affyrer normalt korte kontrolerede salver med en meget høj skudhastighed.

Laservåben bruges undertiden på fartøjer, som et forsvarsvåben, der kan nedskyde missiler o.lign. Der findes meget få håndholdte laservåben, men de få der findes er præcisionsrifler for skarpskytter.



Hvis vi kikker på de lidt kraftigere våben er selvdrevne missiler stadigvæk de mest dominerende. Missilerne er selvsøgende og styrbare og de finder selv deres mål via G/N-scanners eller Mikrobølge-sensors.

Der anvendes ofte mikrobølger til at dræbe eller uskadeliggøre ubeskyttede mål. Mikrobølge-våben virker ved, at de sætter alle dipole molækylar i svingning dvs. de opvarmer dem. Da vand er dipolt, og da mennesker indeholder meget vand, så begynder et ubeskyttet menneske, der udsættes for kraftige mikrobølger hurtigt at koge.

Siden koloniseringen af rummet begyndte har atomvåben været anvendt flere gange. Det samme har kemiske eller bakteriologiske våben.

I kamp mellem rumskibe benyttes store selvstyrede missiler med atomsprænghoveder, kaldet torpedoer, og store partikelkanoner, som accelerer elementarpartikler vha. et magnetisk felt.

Pga. alle de nye voldsomme våbensystemer er nutidens soldat erstattet af fjernstyrede eller selvstyrede droner/robotter. Ofte er fly og kampvogne uden besætning.

Der er dog situationer hvor normale soldater til fods er nødvendige. Når infanteri benyttes, er disse beskyttet af tunge rustninger af keramik og kunststof, der er isoleret mod mikrobølger og kemiske/bakteriologiske kampstoffer.

Nutidens supersoldater får også ofte indopereret cyberware og bioware. Cyberware er mekaniske/elektroniske systemer, der bygges ind i kroppen. Bioware er specielle gensplejsede organer, muskler etc., der erstatter de oprindelige kroppsdele.

Det er ikke alle, der har råd til de våbensystemer, som her er beskrevet. Mange steder udkæmpes stridigheder eller lokale konflikter mellem let bevæbnede militser med almindelige automatvåben.

Transport.

Det har ikke været muligt at beherske tyngdekraften, derfor findes der ikke anti-G fly o.lig. De fleste flyvende fartøjer drives normalt med normale jetmotorer eller med såkaldte "vektor-trust" motorer, hvor jetstrømmen rettes nedad, så fartøjet kan lande lodret og stå stille i luften.

Til transport på jorden bruges normale biler og motorcykler med hjul. Disse drives primært med el-motorer.

Nationer.

Den koloniserede del af verdensrummet er delt i en række stater, unioner og nationer. De vigtigste er:

Rusland.

Tro det eller ej, men ca. hundrede år efter, at alle troede, at kommunismen var begravet for evigt, overtog en række idealister magten i Rusland under en krise. Disse mænd indførte et stalinistisk rædsels-regime, der førte til en stor krig mellem Rusland og USA. Krigen blev vundet af USA på jorden, men i rummet fortsatte striden, og det gør den stadigvæk, nu flere hundrede år efter. Russerne flygtede langt ud i rummet og udviklede effektive DD-rumskibe, før de fleste andre nationer. I dag har Rusland isoleret sig fra resten af menneskeheden og ingen ved rigtigt hvor russerne bor. Der udkæmpes stadigvæk store slag mellem USA og USSR på fjerntliggende kolonier, men for menigmand er krigen meget uvirkelig og fjern. Mange folk tror slet ikke på, at russerne stadigvæk findes. De tror, at USA's regering fører folket bag lyset, så de kan legitimere deres uretfærdige styre.

Russerne er så vidt man ved, teknologisk foran resten af verden.

USA.

USA er stadigvæk en stormagt og består nu af 103 stater, bla. hele solsystemer. Det amerikanske styre har udviklet sig til et samfund med et totalitært styre, utrolig fattigdom og udbredt censur m.v. Samfundet præges meget af korporations (selskaber), der også står for alle offentlige systemer incl. politi.

Styret er officielt demokratisk og bygger på en ælgammel forfatning, men reelt er det et fascistisk diktatur med censur, forfølgelse og magtmisbrug. Styret ledes af en altdominerende præsident, der for tiden hedder Kieth Hoover.

Den nok vigtigste grund til, at det amerikanske system kan bestå er, at alle regeringshandlinger bliver legitimeret med krigen mod russerne.

USA har en enorm hær og flåde af rumskibe og er hele tiden indvolveret i en lang række krige. F.eks. har der lige været en strid om en planet mellem USA og Indien, hvor Indien måtte bøje sig efter et svigende nederlag under et flådeslag.

I USA benyttes der stadigvæk dollars (\$ svarer i købekraft ca. til 1 dansk krone år

1994) og der tales amerikansk, et sprog, der efterhånden har ændret sig meget fra engelsk.

Europa.

Europa har udviklet sig til en stor union, der omfatter de fleste europæiske lande, dog med undtagelse af Tyskland. Europa er relativt demokratisk og ledes af et enormt offentligt bureaukrati. Den øverste ledelse er Kommissærerne, der er folkevalgte embedsmænd. Bureaukratiet er altomfattende og den offentlige sektor enorm. Også Europa er domineret af TNC'er, men ikke i nær så høj grad som USA. Europa er officielt også i krig med USSR, men reelt lader man USA klare det alene. Europa er meget velstående og strækker sig over rigtig mange kolonier. I Europa taler man EuroCom eller europæisk som det også kaldes. Man betaler med ECU (1 ECU svarer i købekraft ca. til 10 danske kroner år 1994).

Indien.

Indien har udviklet sig meget, men er stadigvæk lidt af et u-land. Landet domineres af et ælgammelt kaste-system, og hindu-præster har utolig stor indflydelse på politik. Indien har koloniseret 5 systemer og bevæger sig imod øget økonomisk velstand. Landet har dog lige mistet en meget ressourcerig planet til USA. Indien oversvømmer for tiden det amerikanske og europæiske marked med billige håndvåben.

Kina.

Kina er blevet lidt af en supermagt og har koloniseret mange planeter. Kina har mere eller mindre droppet kommunismen, men opretholder sin egen specielle nationalistiske form for planøkonomi. Kina er som nation ret isoleret og handler mest med Germania. Kina ledes stadigvæk udemokratisk af en gruppe gamle mænd, der med moderne teknologi kan blive meget gamle. Kina bankede den japanske Tzudoshi-klan for 8 år siden så forholdet til de asiatiske brødre er mildt sagt belastet.

Germania.

For ca. 100 år siden brød det gamle Tyskland med resten af Europa, og blev en løs sammenlutning af lokale grevskaber, kongedømmer osv., der under et kaldes Germania. Germania strækker sig udelukkende over to store solsystemer, der ligger meget tæt op ad hinanden.

I Germania er der 8 store stater og ca. 30 mindre. Staterne har kæmpet lidt indbyrdes, men ingen af dem har et effektivt militært potentiale til at føre effektiv krig – det er dog ikke fordi lysten og ambitionerne mangler.

Germania er internationalt set neutral og handler meget med andre nationer. I Germania taler man selvfølgelig germansk og betaler med mark (1 mark svarer i købekraft ca. til 5 danske kroner år 1994).

De japanske klaner.

Japan, som det bestod for 400 år siden, eksisterer ikke længere. Landet er blevet delt i en række klaner, der hver for sig fungerer som selvstændige stater. Der er fem store klaner og en række mindre. Ingen af klanerne har koloniseret særlig store områder, men de har stor magt igennem de corporations, som de ejer. Her er en kort beskrivelse af de fem største klaner:

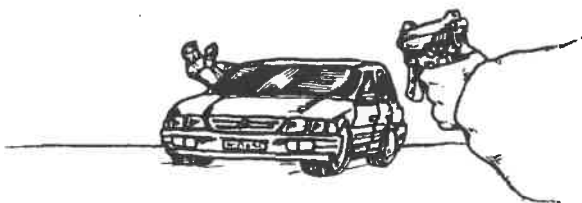
Zetzuyama. Denne klan ledes af Igoshin Zetzuyama, der er 210 år gammel. Klanen ejer SpaceTrade™ Inc., der er et meget stort og dominerende transportselskab.

Tonagawa. Klanen ledes af brødrene Kuroshin og Nichinin. Klanen ejer selvskabet Nichinen™ Technologies. Nichinen™ har i mange år domineret fødevarer og fast-food branchen.

Nezumikyo. Denne klan har været ramt af interne problemer, og ingen ved i dag helt præcist hvem, der leder klanens enorme formue. Nezumikyo anklages af mange for at lede eller samarbejde med forskellige Yakuza-organisationer (Yakuza er de japanske gangstere).

Shōshingi. En meget nationalistisk og konservativ klan, der ledes af lord Kuruma. Klanen lægger meget vægt på gamle japanske samurai-traditioner og har været i krig og strid med flere andre klaner pga. uoverensstemmelser indenfor dette område. Klanen leder Nisajii™ Corporation, der igennem mange datterselskaber er magtfuld indenfor transport-industrien.

Yokoroshi. En meget rig klan, der ejer Dragon™ Tech. Ledes af Lord Mako, der snart er over 300 år gammel og derfor snart må overdrage ledelsen til en yngre slægtning.



Corporations (TNC).

Efterhånden har de internationale selvskaber fået mere og mere magt, og nu er de ofte rigere og stærkere end mange stater. Selskaberne kaldes TNC (Trans National Corporation). De fleste TNC'er har hovedkontore enten i USA eller Europa og er derfor formelt underlagt disse landes love og regeringer, men reelt er de så magtfulde, at de kan gøre næsten lige hvad det passer dem.

Oftentimes køber en TNC rettighederne til en planet og kan derefter reelt gøre med den som de vil. Officielt lover de at overholde forfatninger, menneskerettighederne m.m.

De vigtigste TNC'er er: DeepSpace™, TerraForming™ Inc., Darksun™ Tech., Shikaku™ Tech., Battletech™ Inc., Dragon™ Tech., Nisajii™ Corp., SpaceTrade™ Inc. og Nichinen™ Tech.

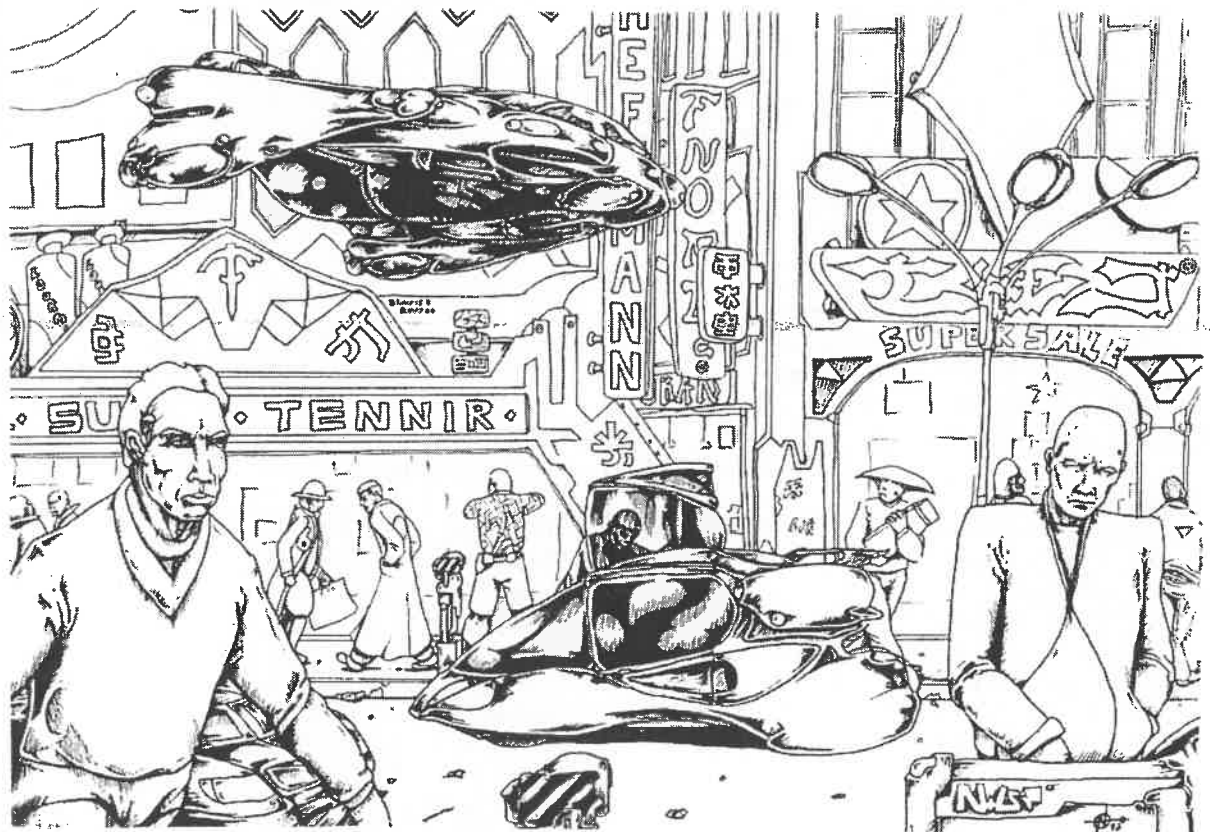
Hverdagslivet.

For menigmand er fremtiden meget dystert; de teknologiske landvindinger har overflødiggjort storforbrug af arbejdskraft, så blandt folk, der ikke er veluddannede, er arbejdsløsheden enorm. Et socialt-sikkerhedssystem er de fleste steder mildest talt begrænset, hvilket primært

skyldes at de store corporations selv tager sig af deres egne ansatte.

Den store ledighed og udbredte fattigdom har kombineret med en meget liberal virksomhedspolitik skabt en verden, hvor mennesker i skæret fra holografiske-reklamer lever som rotter i umådelige storby-gettoer, hvor den forureningsgrå himmel sjældent lader solen stråle. Som et sidste desperat forsøg på at udholde tilværelsen er narko meget brugt.

For unge mennesker, der vil frem i verden er der kun tre muligheder: Enten sælger man sin arbejdskraft og sin sjæl til en stor corporation for livstid, eller man går ind i militæret for at prøve lykken der og muligvis få et job indenfor sikkerheds-branchen på længere sigt. Det sidste alternativ er at blive kriminel og hutle sig igennem tilværelsen som lejesoldat, narkohaj, industrispion, dekker eller dusørjæger. De mere talentfulde slår sig undertiden sammen i grupper, der udover egne forretninger også påtager sig pikante opgaver for de store corporations, yakuzaen eller marfiæen, disse grupper kalder sig ofte for "Ronins". Reglerne for cyberware i denne bog er beregnet på denne verden.



Magi.

Her følger en meget hurtig gennemgang af et magi-system til VP. Hvis man ikke bryder sig om ordet magi kan man benytte betegnelser som psykiske færdigheder, mentale kræfter, hvis disse passer bedre til den relevante verden.

Baggrund.

Grundlæggende kan kosmos (altet) beskrives som bestående af tre planer: Det materielle plan, det astrale plan og kaos:

Det materielle plan er den verden som vi alle lever i til daglig. Det materielle plan er underkastet en masse meget faste regler og lovmæssigheder, der oftest kan beskrives matematisk og forstås logisk.

Det Astrale plan er en parallel skyggeside af det materielle plan, hvor fysiske genstande kun er vage diffuse former. Alle væsner med en ånd eller sjæl har et astral-legeme, der er en astral manifestation af deres psykiske legeme. På astralplanet gælder det materielle plans love ikke, og alting optræder i drømmeagtig pseudo-parallel til den fysiske verden.

Kaos er den ubegribelige evighed, der er selve kosmos' hjerte. I Kaos gælder ingen love og intet kan forklares logisk, i kaos findes kun energi. I kaos eksisterer sjælene og ånderne, hvorfra de projekterer sig som fysiske og astrale legemer.

Det indbyrdes forhold mellem de tre planer kan beskrives som en oppustet ballon: Ballonens yderside er det materielle plan, som vi kender fra hverdagen. Tomrummet i ballonens indre er Kaos og det tynde lag gummi mellem inderside og yderside er Astralplanet, der forbinder den fysiske og den åndelige verden.

Magi er færdigheden til at forstå de sammenhænge, som lige er blevet beskrevet. Forståelsen må være intuitiv, da logikken kun fængsler det materielle plan.

Magikerne, heksene og troldmændene er de meget få og udvalgte, der har opnået en bevidst erkendelse af deres sjæl og den astrale binding mellem legeme og ånd.

Tryllere

som bi-personer eller karakterer.

En karakter eller bi-person, der ønsker at være magiker, får en ny ekstra egenskab, der hedder *Magi*. Karakteren starter med nul i *Magi*-egenskaben og får ikke flere point til at fordele på sine egenskaber. Dette betyder at en magiker må nedprioriterer sine andre egenskaber.

Det at være magiker betyder, at personen har opnået en erkendelse af den store sammenhæng og derved har fået operant mulighed for at benytte magi.

Egenskaben *Magi* beskriver hvor meget energi personen er i stand til at overføre fra sin sjæl i Kaos. *Magi*-egenskaben kan købes op med UP som alle andre egenskaber.



Magi points (MP).

Alle tryllere har et antal *magiske points* (MP), der beregnes som fire gange vedkommendes *Magi* egenskab.

Når man benytter en formular koster det et antal MP, der varierer alt efter hvor godt formularen virker og alt efter hvor krævende og omfattende troldommen er. En magiker kan genvinde brugte MP ved at hvile; 1. MP tilbage pr. times søvn.

Forskellige typer magi.

Magisk kunden er inddelt i tre skoler, hver skole betragtes spilleteknisk som en separat vanskelig færdighed. Der svarer en skole til hver af de tre planer. Skolerne (der her betragtes som tre færdigheder) har følgende grundværdier:

Materiel INT/2, Astral PSI/2 og Kaos HEL/2.

Det at købe sig op i en skole giver ikke direkte mulighed for at bruge magi, men de giver mulighed for at benytte magi, da det

Magi

nemmelig gælder, at man ikke må ha' en højere værdi i en troldomsformular, end man har i selve skolens værdi. Dvs. at hvis en tryller har 13 i færdigheden Astral magi, så må hans troldomsformularer indenfor Astral skolen ikke overstige en værdi på 13.



Indenfor hver skole er der tre retninger. Hver retning betragtes som en normal færdighed, der skal købes, og har en grundværdi, der svarer til den skole, som retningen hører ind under. De 9 retninger er:

Materielle:

Telekinese, Psykokinese & Aura.

Astrale:

Telepati, Projektion & Scanning.

Kaos:

Energi, Forbandelse & Fremmaning.

Under de enkelte retninger ligger de konkrete troldomsformularer, der skal købes individuelt som lette færdigheder. De enkelte formularer har en grundværdi, der beregnes som 1/2 gange værdien i de pågældende retninger.

En tryller skal altså først købe sig op i mindst en af de tre skoler, derefter skal han købe sig op i mindst en retning indenfor hver skole og først derefter kan han købe sig op i de enkelte formularer. Det koster altså mange UP at kunne trylle.

At benytte en formular.

En magiker kan benytte en formular på samme måde som en almindelig færdighed. Han skal først slå et tjek i den pågældende formular, tjekets succes beskriver hvor godt formularen virkede. Hver enkelt formular har en fast pris i MP. Fra denne pris trækkes tjekets succes dvs. jo bedre formularen lykkes, jo mindre energi mister magikeren. Kun, hvis formularen misses

med en -5. eller værre succes, mislykkes formularen fuldstændig og der sker intet; den uheldige magiker må stadigvæk betale sin pris i MP for at benytte formularen.

Forstærkning (niveau).

Når en formular normalt benyttes, så er det på niveau 1. Niveaue beskriver hvor kraftig magien er. I den individuelle beskrivelse af hver enkelt formular beskrives hvilke konkrete effekter niveaue har. En tryller kan vælge at benytte en formular på et højere niveau end et. Hvert ekstra niveau giver -1 til det færdighedstjek, der afgør om formularen lykkes, og som afgør formularens pris. Dvs. jo kraftigere magien er, jo sværere er den at styre. Niveaue skal vælges før formularen benyttes.

Forsvar.

Først imod almindelige mennesker:

Hvis en normal person bliver påvirket af en formular har vedkommende ofte en chance for at undgå magiens effekt ved at ryste den af sig. Hvis der står i beskrivelsen af den enkelte formular, at forsvar er muligt, så skal offeret slå et Psyke tjek. Offeret får -1 til tjecket for hvert ekstra niveau, som formularen er blevet forstærket med. For at ryste magien af sig skal den almindelige person opnå en succes, der er lig med eller højere end den succes, som magikeren opnåede, da han kastede formularen.

Mod andre magikere:

Magikere forsvarer sig grundlæggende mod magi som almindelige mennesker, men de har visse ekstra muligheder. Først og fremmest kan magikere beskytte sig imod næsten alle formularer, der berører deres person. Derudover kan magikere fjerne de minusser, som en forstærkning af magien normalt giver. Hver minus, der fjernes koster et MP. Dvs. hvis en magiker bliver målet for en niveau 4 formular, så kan de normale -4 til modstandstjeket fjernes ved at betale 4 MP.

Magikere har også muligheden for at benytte deres værdi i en skole eller i en retning istedet for PSI, hvis forsvaret er imod en formular, der falder indenfor den pågældende kategori (skole eller retning). Dvs. hvis en magiker bliver ramt af en Telepatisk formular (der hører ind under Astral skolen), så må han - hvis han vil, benytte sin værdi i Astral skolen eller i Telepati retningen i stedet for.

Initiativ ved magi.

Hvis der ikke står andet i beskrivelsen af den enkelte formular, så tager det et tidsrum at kaste en formular, der svarer til normale våbens InI. InI'en beregnes på samme måde som ved våben (Tabel 12), dog benyttes værdien i den pågældende formular i stedet for AR. Dvs. hvis en magiker har 16 i en formular og 9 i egenskaben Hurtighed, så har den pågældende formular en InI på 1d4 +1 segmenter.

En formular kan fremskyndes ved at benytte ekstra MP. Eventuelle plusser til InI kan fjernes ved at betale et MP pr. plus. Terninger kan ikke ændres. Dvs. en formular med 1d4+2 i InI kan fremskyndes til en InI på 1d4 ved at betale 2 ekstra MP.

Beskrivelse af formularer.

Disse formularer er kun ment som eksempler på formularer og nye bør selv konstrueres.

Telekinesis.

Telekinese.

Pris: 5 MP. **Rækkevidde:** 10 m pr. niveau. **Effekt:** En eller flere genstande eller personer. **Varighed:** Koncentration. **Forsvar:** Kun magikere.

Med denne formular kan magikeren med "usynlige" kræfter styre tings bevægelse, han kan f.eks. flyve rundt med møbler, kaste med ting etc. De pågældende ting kan bevæges i alle retninger, men maksimalt med en hastighed på 1 m/seg pr. niveau. En samlet vægt på maksimalt 5 kg. niveau² kan bevæges. Magikeren kan kun flytte en ting af gangen, eller flere ting, men i samme retning. Bruges meget til at samle ting op med, slynge rundt med modstandere eller kaste tunge ting.

Flyve.

Pris: 10 MP. **Rækkevidde:** 10 m pr. niveau. **Effekt:** En person. **Varighed:** Koncentration. **Forsvar:** Ingen.

Denne avancerede form for telekinesis sætter magikeren eller en anden person i stand til at flyve med 10 km/t. niveau². Bevægelsen kan forgå i alle retninger og styres af den flyvende selv. Den flyvende må maksimalt veje 100 kg pr. niveau. Pas på i stor højde, for hvis magikeren mister bevidstheden e.lign. så falder man ned – og det hurtigt!

Psykokenesis.

Ildstråle.

Pris: 10 MP. **Rækkevidde:** 10 m pr. niveau. **Effekt:** Et mål. **Varighed:** Straks. **Forsvar:** Kun magikere.

Magikeren reter sin finger mod et mål og med sine psykokinesiske kræfter sender han en tynd stråle af ild mod målet. Magikeren bruger sin HIV færdighed til at ramme med energistrålen med, dog får han +1 til AR pr. ekstra niveau. Der rulles først et AR tjek, der modificeres efter omstændighederne som et normalt skud, for at ramme. Hvis strålen rammer rulles der et skadelokalitetstjek hvortil en eventuel succes fra AR tjekket lægges til. Strålen har en grundskade på 1d6 pr. niveau og har en AS på 1,0. StSB beskytter, hvis det ramte område er dækket. Der rulles en spids critical, men offeret kan ikke bløde som ekstra effekt.

Flammestorm.

Pris: 20 MP. **Rækkevidde:** 5 m pr. niveau. **Effekt:** Et område med en radius på 2 meter pr. niveau. **Varighed:** Starks. **Forsvar:** Kun magikere.

Fra magikerens hånd sprænger en stråle af ild, der rammer et punkt hvorfra ilden breder sig til et cirkulært område. Alle genstande og personer indenfor det berørte område tager skade, som var de ramt af en flammekaster (side 59). Alle personer, der ser magikeren, kan nå at kaste sig ud af det berørte område, hvis de klarer et Undvige tjek med en 5-succes eller bedre. Hvis Undvige tjekket kun klares med en 0- til en 4-succes, så når personen alligevel at komme så meget af vejen, at han kun tager halv skade. Selv om den magiske ild kun varer et ganske kort øjeblik, så kan brandbare materialer godt blive antændt og brænde videre lang tid bagefter.

Aura.

Brændende aura.

Pris: 5 MP. **Rækkevidde:** 0. **Effekt:** Magikeren selv. **Varighed:** Koncentration. **Forsvar:** Intet.

Formularen dækker magikerens krop med små lysende flammer. Flammerne skader ikke magikeren selv eller ting på hans krop. Udover at lune magikeren, så brænder alle genstande og personer, der rører ved magikeren. Brandbare genstande bryder straks i brand og personer får brandsår og tager 1d6 HP i

Magi

skade. En effektiv formular til at holde dyr væk, lune en kold vinterdag eller øge skaden, når man selv slår på folk med næverne.

Beskyttende aura.

Pris: 10 MP. **Rækkevidde:** 0. **Effekt:** Magikeren selv. **Varighed:** Koncentration. **Forsvar:** Intet.

Magikeren hærdner sin aura, så den danner et tyndt usynligt skjold omkring hans krop. Den beskyttende aura har en SB på -5 pr. niveau mod alle fysiske angrebsformer. Auraen beskytter ikke imod magiske angreb, varme eller lys (f.eks. laser). Hvis et angreb er stærkt nok til at trænge igennem auraen forsvinder denne.

Telepati.

Frygt.

Pris: 10 MP. **Rækkevidde:** 10 m pr. niveau. **Effekt:** En person pr. niveau. **Varighed:** Starks. **Forsvar:** Alle.

Magikeren rækker ud i astralplanet og påvirker andre personers bevidsthed, så de pludselig gribes af en stor og ubegrundet frygt. Personerne skal alle være i nærheden af hinanden (inden for magikerens synsfelt) og de kan undgå frygten, hvis de forsvarer sig via et PSI tjek. Frygten forsvinder efter 2d4 min.

Kontrol af følelser.

Pris: 10 MP. **Rækkevidde:** 5 m pr. niveau. **Effekt:** En person pr. niveau. **Varighed:** Koncentration. **Forsvar:** Alle.

Magikeren påvirker offerets emotionelle energier og kan derved ændre personens aktuelle følelsesmæssige tilstand. Hvor meget sindstilstanden kan ændres afhænger af, hvor meget offeret misser sit tjek med, og af hvor "naturligt" de pålagte følelser ligger for personen f.eks. er det nemmere at gøre en barsk rocker aggressiv end en venlig professor.

Læse tanker.

Pris: 15 MP. **Rækkevidde:** 2 m pr. niveau. **Effekt:** En person. **Varighed:** Starks. **Forsvar:** Alle.

Magikeren trænger ind i offerets bevidsthed på astralplanet og forsøger at aflæse tanker, følelser og erindringer. Hvor meget magikeren kan aflæse afhænger af hvor godt offeret forsvarer sig: Hvis offeret klare sit PSI tjek med mere end trylleren, så kan intet aflæses. Hvis offeret misser med -1 til -2, så kan magikeren kun aflæse offeret følelser. Hvis offeret misser med

mellem -3 og -5, så kan overfladiske tanker opfattes. Hvis offeret misser med mere end -5 i forhold til trylleren, så kan denne også aflæse offerets hukommelse eller erindringer. Hvilke tanker der aflæses bestemmes af Spillederen, der bør modificerer beskrivelsen efter offerets personlighed og mentale stabilitet. En sindsyg person eller en person med meget uhyggelige og eventuelt fortrængte minder kan direkte være farlig at aflæse; hvis det skønnes skal trylleren klare et PSI tjek for ikke at få mentale mén f.eks. svimmelhed, frygt og hovedpine

Projektion.

Projektion.

Pris: 5 MP. **Rækkevidde:** Nul. **Effekt:** Trylleren selv. **Varighed:** Koncentration. **Forsvar:** Intet.

Ved voldsom koncentration abstraherer magikeren fra den fysiske verden og bliver bevidst i sin astrale form. På det materielle plan bliver magikeren fraværende og kikker tomt ud i luften. Magikeren kan ikke rejse i sin astrale form, men han kan se på det astrale plan. Det astrale plan ligner den materielle verden, men alt "dødt" som sten, plastik, jern, jord etc. er gråt og farveløst.

Alt "levende" såsom mennesker, dyr og planter er lysende på astralplanet og graden af lys afhænger af hvor stærk en sjæl det levende har, magikere har særdeles kraftige astrallegmer. Astralplanet virker meget tåget og drømmeagtigt, og det er ikke muligt at se særlig langt. To personer, der begge er projekteret astralt kan kommunikere. Magikeren kan vende tilbage til det materielle plan, når han lyster.



Cyberware.

Indledning.

Kybernetiske systemer er den danske betegnelse for elektroniske eller mekaniske systemer, der bygges ind i den menneskelige krop. På engelsk benyttes betegnelsen *Cyberware*.



Indbyggede kybernetiske systemer er blevet meget udbredte siden år 2327, hvor det lykkedes kinesiske forskere, at skabe mikrochips, der kan oversætte de elektroniske impulser, som går igennem hjernen, når vi tænker, så en computer kan forstå dem. Processen gælder begge veje, så computere kan også overføre data til tanker. Den kybernetiske enhed, som indopereres i hjernen og som står for oversættelsen, kaldes en *NeuroInterface*.

En neurointerface kan ikke aflæse hukommelsen, da disse ikke består af elektriske impulser, men af kemiske bindinger. For ikke at skabe forvirring og overbelastning af neurointerfacen, så er det normalt kun relativt simple tanker, som oversættes f.eks. "ja", "nej", "skyd", "op", "ned", "højre", "venste" osv. De korte tankekommandoer kan benyttes til at betjene andet indbygget cyberware. Oversættelsen fra computer til hjerne er meget detaljeret, da computer impulser kan oversættes til sanse-indtryk. F.eks. kan en neurointerface "tegne" et kort i bærerens synsfelt, eller "skabe" en lyd.

De fulde muligheder ved neurointerfacen vil blive beskrevet senere.

Indopereringen af en neurointerface er en meget kompliceret og dyr process, der eventuelt også belaster bærerens mentale stabilitet. Derfor nøjes mange med at få indbygget en *NeuroLink*. En *neurolink* er en mindre og begrænset neurointerface, der kun kan udvek-

sle information fra hjernen til computeren. Computerimpulser kan altså ikke oversættes til tankebølger kun omvendt.

Risikoen.

Det er ikke helt uden risiko at indbygge cyberware; prisen er ofte, at offerets personlighed ændres eller helt bryder sammen. Fænomenet kaldes for cyberpsykose. Problemet opstår, når en neurointerface oversætter computerdata til tankebølger. På en eller anden måde påvirker de "kunstige" tanker bærerens personlighed og følelser. Årsagen kendes ikke, men der forskes fortsat utrolig meget for at løse problemet. Hvis cyberware benyttes uden en neurointerface, så opstår der sjældent problemer, men desværre kræver de fleste betydningsfulde kybernetiske systemer, at et neuro-interface er indbygget.

Cyberpsykose udvikler sig lige så stille, og ofte forskelligt fra person til person. Normalt starter det med, at man får mareridt og underlige drømme. Mange psykologer mener, at det er underbevidstheden, der prøver på at advare os om, at der er noget galt. Hvis man er heldig, så stopper psykosen ved drømmene. Som tiden går tiltager drømmene i styrke og hyppighed, og offeret kan blive ramt i vågen tilstand af kortvarige hallucinationer og flash-backs.

Personligheden ændrer sig også ofte. Bærerens bliver måske aggressiv, depressiv, sky, egoistisk el.lign. Hvis psykosen slår helt igenem, kan offerets personlighed fuldstændig skifte, så han faktisk bliver en helt anden. Ofte for cyberpsykose rammes tit af forskellige former for sindsygdomme som en slags sideeffekt. De mest udbredte side-effekter er manio-depressiv og paranoia.

I de værste tilfælde bliver offeret fuldstændig sindsyg og udvikler sig til en besækket psykopat.

Indtil videre kendes kun to måder hvorved cyberpsykose kan bekæmpes. Enten kan offeret få indprogrammeret et stabiliseringsprogram, der stabiliserer personligheden, eller så kan offeret få indprogrammeret en kunstig personlighed, en såkaldt *Persona*.

Persona.

For at en persona kan benyttes, må man først havde indopereret en neurointerface og en intern computer, kaldet en *NeuroComp*. Personaen er ikke et stykke cyberware i sig selv, men er et stort og meget avanceret program, der

Cyberware

indlæses i en neurocomp. Personaen er en "kunstig" personlighed, der er skabt med programmerede følelser, temperament, humør og vaner. En persona indeholder ikke hukommelse, kun personlighed.

Når en persona indprogrammeres i en intercomp, så overtager den bærerens personlighed, der erstattes med den indprogrammerede. En persona er effektiv mod cyberpsykoser, idet den ægte psykotiske personlighed overtages af en stabil "falsk".

Persona har dog deres begrænsninger, da de ofte gør bærerne følelseskolde og unaturlige. Af denne grund hersker der mange fordomme omkring personaer.



Regler om cyberware.

Alle typer cyberware har en fast værdi, der kaldes *Psykekost* (PsyKo), og som varierer for hver enkelt type cyberware.

Psykekost-værdien fortæller hvor meget man går ned i egenskaben psyke, når man får indopereret den pågældende slags cyberware. Psykekost er ofte et decimaltal, der også kan være mindre end 1.

En karakter, der får installeret et stykke cyberware, trækker cyberwarens psykekost fra sin PSI egenskab. Den nye reducerede PSI er permanent og har fuld indvirkning på tjeks, færdigheder, MMM etc.

Hvis en person har flere typer cyberware indopereret, så trækkes psykekosten naturligvis fra PSI'en for hver enkelt slags cyberware.

Når det gælder effektiv Psyke, så rundes der altid ned dvs. en karakter med en PSI på 6,78, tæller som han havde en PSI på 6.

Hver gang en person opnår et samlet psyke-tab på 1, skal han rulle et PSI tjek med sin nye reducerede Psyke. Se effekten af en eventuel negativ succes på følgende tabel.

Tabel nr. 27. Effekt af Cyberpsykose.

Succes ved PSI tjek: Effekt:

Over 0	Ingen bi-effekter.
0 til -3	Mareridt.
-4 til -6	Mareridt & en fobi.
-7	Forstyrrede følelser.
-8	Paranoia.
-9	Hidsig og impulsiv.
-10	Hallucinationer.
-11	Hjyppige hukommelsestab.
-12	Tåbe. -1 til intelligens.
-13	Beserkerang.
-14	Personlighedsspaltning.
-15	Uberegnlig psykopat.
-16	Grøntsag. INT=1.
Under -16	Går fuldstændig amok og angriber alt og alle.

Det er Spillederen, der skjult ruller for effekten af en mulig cyberpsykose, spilleren ved ikke selv med det samme om hans karakter er ramt. De ovenstående bi-virkninger er kun vejledende, Spillederen bør selv nuancere dem og finde på nye, der passer til situationen og karakteren. Effekten af bivirkningerne kommer langsomt og gradvist. Karakteren vil f.eks. starte med at få underlige og fremmede drømme et par uger efter installationen, og lige så langsomt vil drømmene intensiveres og optræde oftere. De vil efterhånden få karakter af mareridt. To måneder efter operationen slår karakteren ubevidst en ven under et lille skænderi. Noget lignende sker oftere og oftere, og karakteren skifter sindelag til at være mere opfarende, hidsig og voldelig. Medspillerne bør heller ikke få klart at vide, hvad der er galt med karakteren; de må gradvis opleve det igennem rollespil.

Som det fremgår af de her skitserede regler, så vil kun de færreste karakterer slippe afsted med megen cyberware uden svære bi-effekter. Det bør her understreges, at det er uden risiko for bi-effekter, at købe cyberware med et samlet PsyKo på under 1,0.

Personer med rigtig meget cyberware kaldes i folkemunde for *Cyborgs*. Cyborgs ses der meget ned på, og generelt så stoles der aldrig på dem pga. den store chance for kraftige og fatale bivirkninger.

Prisen.

Det meste cyberware er meget dyrt og kan nemt koste flere hundrede tusinde ECU (en ECU svarer i købekraft ca. til ti danske kroner anno 1994). Kun de mest kommercielle typer

Cyberware

cyberware masseproduceres og sælges relativt billigt. Dette gælder f.eks. simble InterComp, Datajack, Chipjack, Personsøgerer, NeuroLink m.m.

At det meste "interessante" cyberware er ulovligt gør det jo heller ikke billigere.

De priser, som er angivet under de kommende beskrivelser, er incl. alt dvs. både delene, operationen og det efterfølgende hospitalsophold.

Normalt koster delene alene omkring 75% af de totale omkostninger. På afsidesliggende steder, eller i områder med et monopol, vil priserne selvfølgelig være væsentligt større.

Ofte varierer prisen alt efter cyberwarens grad (se mere senere).

Der findes selvfølgelig forskellige mærker og fabrikater indenfor cyberware, af varierende pris og kvalitet. Et produkt af høj kvalitet koster fra 10 til 200% ekstra, men er så mere robust, og nedsætter måske PsyKo. Et discount produkt koster måske kun 75% af normalprisen, men går f.eks. nemt i stykker, er umulig at reperere og øger eventuelt PsyKo.

Grad.

Der findes ofte flere varianter af en speciel type cyberware af forskellig størrelse, kvalitet og effektivitet. Cyberware med vekslende effektivitet har en grad, der beskriver effektivitetsniveauet. Jo højere grad, jo højere effektiviteten. Ofte afhænger prisen og PsyKo af graden.

Sjældenhed.

Ikke alt cyberware er lige nemt at skaffe; eksotiske typer produceres måske kun ét sted, i et begrænset omfang eller laves kun specielt skrædersyet til særlige kunder.

Hvor sjældent en bestemt type cyberware er beskrives med et bogstav.

A betyder, at den pågældende type er udbredt over alt og kan skaffes i selv den mindste flække hos den lokale kvaksalver.

B betyder, at typen kan skaffes i de fleste velforsynede storbyer.

C Typen er sjælden og kan kun skaffes med besvær og ventetid.

D Denne type cyberware er meget sjældent og kan aldrig købes direkte. Kræver lang tids undersøgelse og laves kun "skrædersyet".

E Typen er ikke tilgængelig på nogen måde for dødelige. Typen fremstilles f.eks. kun til internt brug af et stort Corps.

Lovlighed.

Der er alle steder meget streng kontrol med cyberware; kun de færreste produkter godkendes til kommercielt salg og masseproduktion. De fleste stater og nationer har specielle politiafdelinger, der udelukkende arbejder med cyberware. Dette sker især for at undgå cyborgs, der går amok i cyberpsykose.

En given types lovlighed beskrives med et romertal. Jo højere tal, jo ulovligere.

I Typen er lovlig og godkendt og kan købes af hvem som helst uden tilladelse.

II Typen er lovlig, men kræver mindst en tilfredsstillende autoriseret mental-test. Ofte registreres alle købere af myndighederne. (Pris-1,25 for illegal installering).

III Denne type, kan kun købes med en tilladelse. Det kræver en god grund for, at en tilladelse kan udstedes. (pris-1,5 for illegal installering).

IV Typen er ulovlig, men må dog benyttes i særlige tilfælde, hvilket kræver en tilladelse. Straffen er normalt konfiskering plus en fængselsstaf på omkring 3-6 måneder. (Pris-2 for illegal installering).

V Typen er ulovlig, og besiddelse straffes hårdt med konfiskering og flere års fængsel. (Pris-3 for illegal installering).

VI Besiddelse af denne type straffes normalt med døden eller livsvarigt fængsel. (Pris-3 for illegal installering).

Det hænder ofte, at myndighederne laver stikprøver og razziaer for at afsløre ulovligt cyberware og de klinikker hvor de fremstilles og indstales. Ved grundig sikkerhedskontrol f.eks. før en flyve-tur, så scannes alle mistænkelige for at finde skjult indopereret cyberware.

Det kræver normalt meget gode kontakter, masser af penge og godt med lokal kendskab at finde de hemmelige klinikker, som indopererer ulovligt cyberware.

Synligheden.

Der er stor forskel på, hvor godt forskellige typer cyberware er skjult; noget kan nemt ses ved det første øjekast, og andet kræver kraftige scanners. Cyberwares synlighed er inddelt i følgende kategorier:

A Fuldt synligt. Kan ses af alle med det første øjekast.

B Kan ses ved nærmere inspektion med det blotte øje eller kan føles under huden.

Cyberware

- C** Kan hverken ses eller føles, men ses tydeligt på diverse scanners. Kan eventuelt også ses med termografisk udstyr, der registrerer varmeudstrålingen.
- D** Kan kun opdages af gode sikkerhedss canners.
- E** Kan kun opdages ved operation – og selv da er opdagelse ikke sikker.

Hvis man vil betale for det, så er det muligt at skaffe cyberware, der er ekstra godt skjult i forhold til sin type. For hver kategori af synlighed, som systemet rykker ned, ganges den oprindelige pris med 1,25 dvs. et system, der normalt har en synlighed på B og som koster 50.000 ECU, koster 62.500 ECU med en synlighed på C og 78.150 ECU med en synlighed på D.

Kompleksitet.

Der er stor forskel på hvor kompleks en operation, der skal til for at installerer et stykke cyberware. Operationerne inddeles i fire kategorier efter sværhedsgrad og omfang: Let, medium, stor og kompleks.

En let operation tager omkring en time og patienten er nogenlunde klar dagen efter. Kan udføres uden det helt store udstyr.

En medium operation kræver gode forhold og moderne udstyr og tager 3-6 timer. Patienten er normalt klar efter tre til syv dage.

En stor operation kræver topmoderne udstyr og meget ekstra personale. Operationen kan forløbe over flere omgange og tager mange timer. Patienten må ofte vente i op til en måned før han kan udskrives.

En kompleks operation kan kun udføres af de bedste eksperter og kræver super faciliteter. Operationen kan tage flere dage, og patienten er heldig, hvis han slipper ud de første par måneder.

Normalt kræver det mindst en værdi på 15 i færdighederne Medicin og CyberTech, at indopererer et stykke cyberware succesfuldt (CyberTech er en ny vanskelig færdighed med en grundværdi svarende til INT/2).

Forudsætninger.

Ofte kræver et stykke cyberware, at en anden type er indopereret f.eks. kræver HUS (Head Up Sight) at brugeren mindst har en Screen (Skærm på nethinden) eller en Neurointerface.

Husk altid, at forudsætningerne skal være opfyldt.

Eksempler på Cyberware.

Her følger en beskrivelse af de mest anvendte typer cyberware. Beskrivelserne skal kun ses som eksempler.

NeuroInterface.

Pris: 100.000 ECU. PsyKo: 2.0.

Sjældenhed: B. Lovlighed: II.

Synlighed: C. Kompleksitet: Stor.

Forudsætninger: Ingen.

Et NeuroInterface indbygges i lillehjernen, hvor den er oversætter mellem tankeimpulser og computerkode. En person med dette stykke cyberware kan styre sit cyberware mentalt med en tanke og kan mentalt modtage oplysninger og beskeder fra sit cyberware. Mange typer cyberware kræver, at et NeuroInterface er indbygget, før de kan fungerer optimalt.

NeuroLink.

Pris: 30.000 ECU. PsyKo: 1.0.

Sjældenhed: B. Lovlighed: II.

Synlighed: C. Kompleksitet: Stor.

Forudsætninger: Ingen.

En NeuroLink er en begrænset og mindre version af NeuroInterface, der kun oversætter én vej: Fra tankerimpulser til Computerkoder. En NeuroLink kan benyttes istedet for et NeuroLink i mange situationer, og bruges ofte som erstatning af folk, der ikke har penge, eller som ikke ønsker at udsætte sig for den psykologiske risiko ved et interface.

NeuroComp.

Pris: 1000-grad² ECU. PsyKo: 0.1-grad. Sjældenhed: B. Lovlighed: II. Synlighed: C.

Kompleksitet: Stor. Forudsætninger: Virker bedst sammen med en NeuroInterface eller Neuro-Link.

En NeuroComp er en komprimeret computer, der indbygges i hovedet. Computerens størrelse og hastighed kan variere meget og beskrives ved graden. Hvis et NeuroInterface haves kan computeren samarbejde direkte med hjernen og betjenes mentalt, hvilket giver mange fordele. Se senere hvilke programmer, der kan anvendes i en NeuroComp og hvilken betydning graden har. En NeuroComp er bl.a. nødvendig, hvis man ønsker at benytte en Persona.

Cyberøjene.

Pris: 8.000 ECU. PsyKo: 0.5.

Sjældenhed: A. Lovlighed: II.

Cyberware

Synlighed: **B**. Komplexitet: **Stor**.

Forudsætninger: **Ingen**.

Cyberøjne er kunstige øjne, der indopereres istedetfor de normale øjnæbler. Bruges normalt af blinde eller af folk, der har mistet et eller begge øjne. Som en ekstra bonus må man selv vælge den nye øjenfarve.

HUS (Head Up Sight).

Pris: 30.000 ECU. PsyKo: 0,5.

Sjældenhed: **B**. Lovlighed: **IV**.

Synlighed: **B**. Komplexitet: **Medium**.

Forudsætninger: **Screen eller Neuro-Interface**.

Dette er et stykke meget snildt cyberware, der bruges til at sigte bedre med håndholdte skydevåben. Idéen er, at HUS'en tegner et lille kryds i synsfeltet, der hvor det holdte skydevåben vil ramme. På denne måde indebærer et HUS de samme fordele som nutidens lasersigter. For at kunne markere præcis hvor våbenet vil ramme, er det nødvendigt, at våbnet er udstyret med en lille sender på håndtaget, der igennem en indopereret sensor i håndfladen, forsyner HUS'en med oplysninger om sigteretningen. Indstalleringen af en HUS inkluderer både indopereringen af håndflade-sensoren (kun til én hånd), af kablerne fra hånden til hovedet og af styreenheden ved øjnene. Et HUS forøger den maksimale sigtebonus med +2 (dvs. til +8 for normale mennesker) og gør, at man sigter tre gange så hurtigt som normalt. dvs. man får +3 til AR for hvert segment, der sigtes. Virker ikke på LA, da HUS'en ikke kan tage højde for at projektilet falder.

Cyberøre.

Pris: 5.000 ECU. PsyKo: 0,4.

Sjældenhed: **A**. Lovlighed: **I**.

Synlighed: **B**. Komplexitet: **Stor**.

Forudsætninger: **Ingen**.

Patientens naturlige trommehinde, mellemøre etc. fjernes og erstattes med en lille chip. Bruges normalt af folk med nedsat eller ødelagt hørelse. Behøver ingen betjening eller forudsætninger. Kan ses, hvis man kikker ind i øregangen. Hvis et styresystem (f.eks. NeuroLink) haves, kan hørelsen fuldstændig afbrydes eller nedsættes, hvilket kan bruges i meget larmende omgivelser.

Superhørelse.

Pris: 10.000 ECU. PsyKo: 0,1 (0,3)

Sjældenhed: **B**. Lovlighed: **I**.

Synlighed: **C**. Komplexitet: **Medium**.

Forudsætninger: **Helst cyberøre**.

Indplanteringen af en lille chip forbedrer høre-

sen, så bærereren hører lige så godt som f.eks. hunde. Sætter ikke brugeren i stand til at skelne mellem lyde, men gør kun, at svage lyde kan høres. Giver +3 til OB tjek, der omhandler hørelse. Er billigst i PsyKO, hvis cyberøre haves i forvejen.

Smertedæmper.

Pris: 20.000 ECU. PsyKo: 0,75.

Sjældenhed: **B**. Lovlighed: **IV**.

Synlighed: **D**. Komplexitet: **Stor**.

Forudsætninger: **Ingen**.

En meget avanceret chip indopereres i hjernens smertecenter, så den kan modificere smerteimpulserne. En person med dette stykke cyberware, føler smerte, men på et helt andet niveau en andre mennesker. Dæmperen kan dog kun dæmpe en længerevarende smerte, den korte umiddelbare smerte går næsten udæmpet igennem. Regelteknisk bevirker en smertedæmper, at bærereren ikke får de normale modifikationer til tjeks, RI og InL, når han bliver saret. Dæmperen har ingen effekt på om man lider af chok.

ReflexLink.

Pris: 50.000 ECU/grad. PsyKo: 0,75/grad.

Sjældenhed: **B**. Lovlighed: **IV**.

Synlighed: **D**. Komplexitet: **Kompleks**.

Forudsætninger: **Ingen**.

ReflexLink er et avanceret cybernetisk system, der cha. et omfattende net af lysledere, og øger kommunikationshastigheden mellem hjernen og kroppen. Bærereren af dette system, får +1 pr. grad ekstra til alle InIM, dvs. grad 3 giver +3 ekstra til alle InIM. Benyttes meget af soldater, sikkerhedsfolk og andre professionelle dræbere. En ReflexLink virker altid og behøver ingen styring.



Criticals

Moderne projektilvåben.

1d20	Hoved.	Krop.	Arm.	Ben.
1-5	Skuddet strejfer kinden. Halv skade.	En ridse i skindet. Der sker intet.	Et strejf over armen. Ingen skade.	Strejf over låret. Ingen skade. Prøv igen.
6-8	Rammer øret. -1d4 til OB ved hørelse. Halv skade. Chok.	Snit i siden. Brækker et ribben. Halv skade.	Igennem overarmen. Opdager det ikke engang. Halv skade.	Rammer foden og fjerner en tå. Halv skade. Kun et lille stik mærkes.
9-11	Skudt næsen af. -1d6 i UDS. Halv skade. Chok. Vælter.	Skudet går igennem kroppen, men uden at ramme noget vigtigt.	Snitter sener i underarmen. -5 til tjeks. Halv skade.	Igennem låret. Normal skade. Mærker det ikke engang.
12-13	Rammer kraniet, men rethiocerer af. Normal skade. Vælter.	Skud i mavn. Tarmen hulles. Må opereres inden 3 dage ellers død.	Tværs igennem skulderen. Halv skade. Chok.	Rammer vristen. Vælter. Halv skade. 1/2 gange fart.
14-15	Rammer munden. Normal skade. Chok. -1d6 til UDS.	Skud igennem overkroppen +1d6 hp. Bløder 1 hp/20 seg.	Fjerner 1d4 fingre. Taber våben. Kan syes på. Halv skade. Chok.	Rammer foden. Halv skade. Chok. 1/2 gange fart.
16-17	Kranieskud. +2d6 hp. Chok.*	Skud punkterer lunge. +2d6 seg. Chok.*	Brækker underarm. Ubrugelig.*	Stort kødsår i låret. Bløder 1 hp/20 seg.
18-19	Skud i halsen. +2d6 hp. Bløder 1 hp/5 seg.	Skudet brækker et par ribben. +4d6 hp. Vælter. Chok.	Et eventuelt våben skydes ud af hånden. Offret er uskadt. Sejl!	Brækker skindbeben. 1/4 gange fart. Vælter. Chok. Halv skade.
20-21	Lucky shot! Rammer stakken i øjet - død!!	Skud i overkroppen. Dør af chok efter 1d4 min. +4d6 hp. Chok.	Læderet overarm. Bløder 1 hp/10 seg. Chok. Normal skade.	Kræskud. Vælter. 1/4 gange fart. Bløder 1 hp/10 seg.
22-23	Kraniebrud. +5d6 hp. Bevistløs.*	Maveskud. Dør efter 3d6 timer, hvis ikke opereret. +5d6 hp.	Brækker skulderen. +1d6 hp. -7 til tjeks med den relevante arm.	Brækker lårben. Chok. 1/4 gange fart. Vælter. +1d6 hp.*
24-25	Fjerner et øje. +6d6 hp. Chok.	Skader leveren. +4d6 hp. Vælter. Chok. Bløder 1 hp/10 seg.*	Smadret hånd. Ubrugelig. Normal skade. Chok.*	Smadre hofeskallen. Vælter. Kan kun kravle. Chok. +1d6 hp.*
26-27	Skuddet rammer ryggraden. Rammer benene. +4d6 hp. Vælter. Chok.*	Skud i lungen. +5d6 hp. Vælter. Chok. derefter bevistløs.	Rammer armen og der efter kroppen. Rul om begge steder. Kroppen er med halv skade.	Smadre låret, benaplinter over alt. UDH tjek med +5 eller dør af chok efter 1d4 min. Vælter.*
28-29	Skud i hindingen. +8d6 hp. Ødelagt talecenter.*	Brystet. +4d6 hp. Chok. Klar UDH tjek eller dør af chok efter 3d20 min.	Brækker albuen. Vælter. Normal skade. Chok. Ubrugelig.	Knæskallen smuldes af. Vælter. Kun kravle. +2d6 hp.*
30-31	Halspulsåren kappes. Dør om 3d6 seg.	Ryggraden. Vælter. Lam i benene. +4d6 hp.	Skulderen knuses. Bevistløs. +2d6 hp.*	Rammer pulsåren. Bløder 1 hp/5 seg. Chok.*
32-33	Skud igennem hovedet. Bevistløs. Dør efter ca. 1 time.	Rammer et kropspuls-år. Dør efter 3d20 seg. Chok.	Pulsåren. Bløder 1 hp/5 seg. Opdager det ikke selv.	Armen tænder foden. kan kun kravle. Vælter. Bløder 1 hp/10 seg.
34	Fjerner struben. Chok i 2d6 seg. og dør så.	Kuglen afbøjes af et ben og rammer hovedet.	Klar UDH tjek eller død efter 3d6 min. Chok.*	Rammer begge ben. Slå om to gange.*
35	Skud mellem øjnene blæser baghovedet væk. Død!	Hjertet. Dør på 1d4 seg. - og din kæreste sagde det var af sten. Chok.	Hånden flyver væk. Bløder 1 hp/10 seg. +2d6 hp. Chok. Vælter.	Benet går over ved knæet. UDH el. bevistløs. Chok. +4d6 hp.*
35+	Hoved ryger af og er ved bevidsthed i ca. 2d4 seg. før det dør.	O.K. i 1d4 seg. Opdager derefter, at brystkassen mangler og dør så.	Rammer skulderen går ind i kroppen og flækker hjertet. Død!	Rammer lysken. Dør af blodninger efter 4d6 seg. Vælter. Chok.

Skarpe våben.

1d20	Hoved.	Krop.	Arm.	Ben.
1-5	Snittet strejfer kinden. Halv skade.	En ridse i skindet. Der sker intet.	Et strejf over armen. Ingen skade.	Strejf over låret. Ingen skade. Prøv igen.
6-8	Hugger øret af. -1d4 til OB ved hørelse. Halv skade. Chok.	Snit over brystet. Bløder lidt. Halv skade.	Snit over overarmen. Bløder lidt. Halv skade.	Stoppes af skindbebenet. Halv skade.
9-11	Snitter næsen op. -1d4 i UDS. Halv skade. Chok.	Erdnu et Rambo ar til sanglingen. Halv skade. Chok.	Snitter sener i underarmen. -5 til tjeks. Halv skade.	Rammer låret. Normal skade. Mærker intet.
12-13	Svagt snit over panden. Normal skade. Chok.	Snit stoppes af ribben, der brækker. Vælter. Chok.	Hug over skulderen. Halv skade. Chok. Taber ting.	Hug over foden. Vælter. Halv skade. 1/2 gange fart.
14-15	Vansiret ansigtet. Normal skade. Chok. -2d6 til UDS.	Hug i underlivet. Normal skade. Bløder 1 hp/10 seg. Chok.	Fjerner 1d4 fingre. Taber våben. Kan syes på. Halv skade. Chok.	Underben splittes. 1/4 gange fart. Normal skade. Chok.
16-17	Hug i hindingen. +2d6 hp. Chok.	Snit i siden. Nyrer ramt. Chok. +2d6 hp.*	Brækker underarm. Ubrugelig.	Stort kødsår i låret. Bløder 1 hp/20 seg.
18-19	Snit i halsen. +4d6 hp. Bløder 1 hp/10 seg. Taler underligt. Bløderne snit over panden. Bløder. Chok. +3d6 hp. Vælter.	Tarmen lækker. +1d6 hp. Dør uden operation efter tre dage.	Afvæbner idioten, der ellers ikke kommer noget til.	Fjerner 1d4 tæer. 1/4 gange fart. Chok. Halv skade.
20-21	Hak i skalden. Kraniebrud. Bevistløs. +5d6 hp.*	Sener til skulder kappet. En arm ubrugelig. +2d6 hp.	Snit slanker biceps. Bløder 1 hp/10 seg. Chok. Normal skade.	Pulsåren bag låret. Bløder 1 hp/5 seg. Halv skade. Chok.*
22-23	Flenser et øje. Chok. Vælter. +2d6 hp. En klap vil forskønne.	Underliv. Brevimer af smerte efter et minut. +1d6 hp. - sex.	Snitter håndrykken. Bløder 1 hp/10 seg. -5 til tjeks.	Brækker lårben. Chok. 1/4 gange fart. Vælter. +1d6 hp.*
24-25	Hug i struben. +3d6 hp. Bløder 1 hp/5 seg. Kommer aldrig til at synge igen.	Lunge punkterer. +4d6 hp. Chok. Lysereid fråde om munden.*	Sprætter underarmen op. -7 til tjeks. Taber ting. Chok. +1d6 hp.*	Snitter sene bag knæet. Kan ikke stå. Vælter. Chok. +2d6 hp.*
26-27	Hug i struben. +3d6 hp. Bløder 1 hp/5 seg. Kommer aldrig til at synge igen.	Hug i vommen. Chok. +3d6 hp. Bløder 1 hp/10 seg. Tarmene hænger ud.	Snitter albuen op. Ubrugelig. Bløder 1 hp/20 seg. +1d6 hp.*	Hug på knæet fjerner skulden. Vælter. Kan ikke stå. Bløder 1 hp/10 seg. Chok.*
28-29	Abent sår. +6d6 hp. Bevistløs efter 2d6 seg. Bløder 1 hp/10 seg.*	Hofte smålres. +2d6 hp. Vælter. 1/4 gange fart. Chok.*	Brækker albuen. Vælter. Normal skade. Chok. Ubrugelig.	Foden hænger i en sene. Vælter. Bløder 1 hp/10 seg. Chok.
30-31	Halspulsåren kappes. Dør om 3d6 seg.	Ryggraden. Vælter. Lam nedefter. +4d6 hp.	Hånden hugges af. +2d6 hp. Chok.*	Rammer pulsåren. Bløder 1 hp/5 seg. Chok.*
32-33	Hug i faset. +8d6 hp. Vælter. Chok. -2d6 til UDS. Luk aret!	Rammer milten. Dør af indre blodninger på 2d6 seg. Mærker intet.	Overarmen. Chok i 2d6 seg. Brevimer derefter. +3d6 hp.	Låret splittes. Vælter. +4d6 hp. Chok. Taber ting.*
34	Abner panden. Dør efter 1d4 min. Chok.	Luffbrøet ryger. Kvæles. Chok. +3d6 hp.	Klar UDH tjek eller død efter 3d6 min. Chok.*	Rammer begge ben. Slå om to gange.*
35	Flækker hovedet. Død på stedet.	Våbenet begraves til skæftet. Sidder. Dør af chok på 2d6 seg. Chok.	Underarmen er væk. Bløder 1 hp/10 seg. +3d6 hp. Chok. Vælter.	Benet går over ved knæet. UDH el. bevistløs. Chok. +4d6 hp.*
35+	Hoved ryger af og er ved bevidsthed i ca. 2d4 seg. før det dør.	Sprætter brystet op og fjerner hjertet. Ikke meget tilbage til Skøjby.	Hugger armen af ved skulderen. UDH tjek el. død. Chok. +6d6 hp.*	Rammer lysken. Dør af blodninger efter 4d6 seg. Vælter. Chok.

Criticals

Spidsevåben.

1d20	Hoved.	Krop.	Arm.	Ben.
1-5	Et lille stik ridses kinden. Ingen skade.	En ridse i skindet. Der sker intet.	Et strejf over armen. Ingen skade.	Støjt over låret. Ingen skade. Idiot.
6-8	Staklen får et ekstra hul i øret. Halv skade. Chok.	Stik i sider. Bøjer et ribben. Halv skade. Sidder i skindet.	Igennem overarmen. Opdager det ikke engang. Halv skade.	Rammer fodens og fjerner en tå. Halv skade. Et lille stik mærkes.
9-11	Sprætter kinden op. -1d6 i UDS. Halv skade. Chok. Vælter.	Sukket går igennem kroppen, men uden at ramme noget vigtigt.	Sætter sener i underarmen. -5 til tjeks. Halv skade.	Igennem låret. Normal skade. Mærker det ikke engang.
12-13	Rids laver dybt sår i panden. Normal skade. Vælter.	Sår i maven. Tarmen hulles. Må opereres inden 3 dage ellers død.	Tværs igennem skulderen. Halv skade. Chok. Sidder.	Rammer vristen. Vælter. Halv skade. 1/2 gange fart.
14-15	Rammer munden. Normal skade. Chok. -1d6 til UDS.	Stik i overkroppen. Bløder 1 hp/20 seg. Opdager det ikke selv.	Fjerner 1d4 fingre. Taber våben. Kan synes på. Halv skade. Chok.	Rammer fodens. Halv skade. Chok. 1/2 gange fart. Sidder.
16-17	Voldsomt stik. +2d6 hp. Chok.*	Stik punkterer lunge. +1d6 seg. Chok.*	Spider underarm. Ubrugelig. Sidder. Chok.	Stort kadsår i låret. Bløder 1 hp/20 seg.
18-19	Sti i halsen +2d6. Bløder 1 hp/5 seg.	Stik brækker et par ribben. +2d6 hp. Vælter. Chok.	Spider hånden. Taber våben. Halv skade. -5 til tjeks. Chok. Vælter.	Brækker skindeben. 1/4 gange fart. Vælter. Chok. Halv skade. Vælter.
20-21	Stik i øjet rammer hjernen og dræber staklen på stedet!!!	Heldigt stik rammer hjertet og dræber offeret efter 1d6 seg.	Gennemhuller overarm. Bløder 1 hp/10 seg. Chok.	Spider knæet. Vælter. 1/4 gange fart. Bløder 1 hp/10 seg. Chok.
22-23	Hårdt stød forårsager kraniebrud. +3d6 hp. Bevistløs.*	Movesår. Dør efter 3d6 timer, hvis ikke opereret. +3d6 hp.	Spider arm til lår. Sidder. Chok. -5 til tjeks. Ser ret dumt ud.	Brækker lårben. Chok. 1/4 gange fart. Sidder. +1d6 hp.*
24-25	Stik smadrer et øje - bløder. +3d6 hp. Chok. Bløder 1 hp/5 seg.	Stik i lysken. Vælter. +3d6 hp. Chok. Bløder 1 hp/10 seg. Sidder.*	Skulderen. Ubrugelig. Chok. +1d6 hp. Bløder 1 hp/10 seg.*	Smadrer hofte-skålen. Vælter. Kan kun kravle. Chok. +1d6 hp.
26-27	Stik rammer nakken og skader rygsojlen. Delvist lam i en side. +4d6 hp. Chok.*	Stik igennem lungen. +3d6 hp. Vælter. Chok. derefter bevistløs. Sidder.	Stik igennem albuen. Taber våben. Chok. Klar UDH tjek eller bevistløs efter chok.	Snitter sener i låret. Kan ikke bevæge fod og underben. Bløder 1 hp/20 seg. Vælter.*
28-29	Stik i hindingen. +6d6 hp. Mister hukommelse. Chok. Sidder.*	Brystet. +4d6 hp. Chok. Klar UDH tjek eller da af chok efter 3d20 min.	Smadrer underarm. +2d6 hp. Chok. Taber våben.	Spider benet til jorden. Sidder. Vælter. Chok. +1d6 hp. Kan ikke gå.
30-31	Halspulsåren snittes, dør om 3d4 seg.	Ryggen. Chok. Lam i benene. +4d6 hp.	Biceps spides. Sidder. Vælter. Chok. +3d6 hp.	Rammer pulsåren. Bløder 1 hp/5 seg. Chok.*
32-33	Stik igennem forhovedet. Bevistløs. Dør efter ca. 1 time.	Rammer en krops-puls-åre. Dør efter 3d100 seg. Chok. Sidder.	Huller underarm. Ubrugelig. Bløder 1 hp/10 seg. Chok.	Afmonterer fodens. Kan kun kravle. Vælter. Bløder 1 hp/10 seg.
34	Fjerner struben. Chok i 2d6 seg. og dør så.	Begge lunger. Kan ikke få luft. Kveltes. Chok.	Klar UDH tjek eller død efter 3d20 min.*	Lysken rammes. Dør af blødning efter 4d6 seg.
35	Panden flækker og spidsen stritter ud af baghovedet. Død!!!	Stik igennem kroppen spider hjertet. Sidder med hjertet på broden.	Rammer armbulen. Dør af blødning efter 3d10 seg. +1d6 hp. Chok.	Underbenet hænger i en trevl fra knæet. +4d6 hp. Chok.*
35+	Stik flækker rygsojlen. Staklen er permanent lam fra halsen og ned.*	Strejf danner luftbobbel. Når hjernen efter 1d4 seg. Død!!!	Igennem skulder og punkterer begge lunger. Dør efter 3d6 seg. Chok.	Låret. Chok i 4d6 seg. Dør derefter af smerte og chok. Sidder.

Stumme våben.

1d20	Hoved.	Krop.	Arm.	Ben.
1-5	Slag strejfer kinden. Halv skade.	Et blåt mærke. Der sker intet.	Et strejf over armen. Ingen skade.	Gnub over låret. Ingen skade. Prov igen.
6-8	Slag sprenger trommehinden. Døv. Halv skade. Chok.	Strejf over brystet. Hæver lidt. Halv skade.	Stød rammer overarmen. Hæver lidt. Halv skade.	Stoppes af skadebenet. Halv skade.
9-11	Svagt stød brækker næsen. -1d4 i UDS. Halv skade. Chok.	Stød i siden. Taber pusten. Halv skade. Chok. Vælter.	Slag lammer armen. -5 til tjeks. Halv skade.	Rammer låret. Normal skade. Vælter.
12-13	Slag over panden giver hjernestølse. Chok. Vælter. Normal skade.	Slag brækker ribben og gør ondt. Vælter. Chok.	Slag over skulderen. Halv skade. Chok. Taber ting.	Stød over tuden. Vælter. Halv skade. 1/2 gange fart.
14-15	Brækker knæet. Chok. Kan ikke tale. +1d6 hp.	Hug i underlivet. Chok. +1d6 hp. Går i knæ. Bløder sig i tungen.	Brækker 1d4 fingre. Ubrugelig. Chok. Taber våben. Halv skade.	Underbenet brækker. 1/4 gange fart. Normal skade. Chok.
16-17	Stød i hindingen. +2d6 hp. Chok.	Brækket ribben skader nyrerne. +2d6 hp. Chok.*	Brækker underarm. Ubrugelig. Chok.	Lammer låret. Kan ikke stå i 3d4 min. Chok.
18-19	Slag i halsen. Er i chok i 4d20 seg. imens han ikke kan få vejret.	Tarmene sprækker. Dør uden operation efter tre dage. Chok. +1d6 hp.*	Afvæbner idioten, dør ellers ikke kommer noget til.	Forstøver knæet. +1d6 hp. Vælter. 1/4 gange fart.
20-21	Slag i forhovedet får englene til at synge. Bevistløs. +3d6 hp.*	Kræben knuses. En arm er ubrugelig. +2d6 hp.	Stød lammer biceps. Taber ting. -5 til tjeks. Chok. Normal skade.	Rammer knæet. Kan ikke stå. Vælter. +2d6 hp. Chok.*
22-23	Sår øje skævet. -2 til OB. Vælter. Chok. +3d6 hp. -1d4 til UDS.	Hårdt stød fjerner luften. Chok. Vælter. Taber våben. +2d6 hp.	Brækker albuen. Ubrugelig. Chok. Taber ting.	Brækker lårben. Chok. 1/4 gange fart. Vælter. +1d6 hp.*
24-25	Fjerner et øje. Chok. Vælter. +2d6 hp. En klap vil forskønne.	Brækkede ribben perforerer lunge. Chok. Dør uden operation.*	Skuldren. Vælter. Slår hovedet og besvimer. Halv skade.	Hofte rammes. Taber våben. Går i knæ. Chok. 1/2 gange fart.*
26-27	Slag knuser struben. Dør af kvalning efter et par minutter. Chok indtil da. Rallen.	Brækker hofte. Kan ikke stå. Vælter. Forstuer hånden i faldet. Chok. Ubrugelig. +2d6 hp.	Hånden brækker og sidder støvt. Chok. Går i knæ. +1d6 hp. Glem alt om klaver.*	Hug på knæet fjerner skalden. Vælter. Kan ikke stå. Bløder 1 hp/10 seg. Chok.*
28-29	Abent sår i hovedet. Bevistløs. Bløder 1 hp/10 seg.*	Genitaler skades. Besvimer. +4d6 hp. Ikke forplantningsdygtig.*	Brækker albuen. Vælter. +1d6 hp. Chok. Ubrugelig.	Knust lår. Indre blødninger. Bløder 1 hp/20 seg. Chok.*
30-31	Hjemmeblødning. Dør om 3d6 min. Bevistløs.	Ryggraden. Vælter. Lam i benene. +4d6 hp.	Smadret. Vælter. Chok. Ubrugelig. +2d6 hp.	Slag væk over omkuld. +3d6 hp. Bevistløs.
32-33	Smask i ansigtet. +6d6 hp. Vælter. Chok. -2d6 til UDS.	Rammer milten. Dør af indre blødninger på 2d6 seg. Chok.	Overarmen. Chok i 2d6 seg. besvimer derefter. +3d6 hp.*	Låret splittes. Vælter. +4d6 hp. Chok. Taber ting.*
34	Abner panden. Dør efter 1d4 min. Chok.	Brystben knuser hjertet. Død. Syndt!	Hånd slæses af. Bløder 1hp/10 seg. Chok.*	Rammer begge ben. Slå om to gange.
35	Næsebenet rammer baghovedet indefra. Død!!!	Slag sender uslingen til jorden. Brækker halsen i faldet. Død.	Underarmen er væk. Bløder 1 hp/10 seg. +3d6 hp. Chok. Vælter.	Benet går over ved knæet. UDH el. bevistløs. Chok. +4d6 hp.*
35+	Monsterslag brækker nakken og dræber staklen, dør flyver 4 m.	Knuser begge lunger. Ribben stritter ud af ryggen. Dør på 2d6 seg.	Skulder brækkes. Bensplint rammer halspulsåren. Død!!!	Rammer lysken. Dør af blødninger efter 4d6 seg. Vælter. Chok.

Criticals

Ubevæbnet (Slag, Spark & Skalle). Skaden er overfladisk.

1d20	Hoved.	Krop.	Arm.	Ben.
1-5	Et let slag strøjer kinden. Ingen skade.	Slaget misser og strøjer kun let. Ingen skade.	Et strejf over armen. Ingen skade.	Strejf over låret. Ingen skade. Idiot.
6-8	Dask over kinden. Normal skade. Et par tænder bytter plads.	Dårligt placeret slag i brystkassen giver et blåt mærke dagen efter. Halv skade.	Slag på underarmen hidser kun modstanderen op. Ingen skade.	Stød over låret. Halv skade. Få dig sammen!
9-11	Slag giver sæbeøj. -3 til OB og alle AR. Chok.	Hug i siden bøjer ribben. Normal skade. Chok.	Slag over overarm lammer. -5 til tjeks. Halv skade.	Rammer underbenet svagt. men idioten vælter. Ingen skade.
12-13	Stød på siden sprænger trommehinden. Døv. Chok. Går i knæ.	Mavepumper tager pusten. Normal skade. Går i knæ. Chok.	Slag over hånden. Taber ting. Halv skade.	Lammer over låret. 1/4 gange fart. Normal skade.
14-15	Tænder flyver fornøjeligt rundt. Chok. +1d6 hp.	Slag i brystet vælter modstander. Normal skade.	Lammer armen. -5 til tjeks. Halv skade. Chok.	Skader knæet. Vælter. 1/4 gange fart. Normal skade. Godt ramt!
16-17	Brækker næsen +2d6 hp. Chok. Vælter.	Nyrestød smerter. Går i knæ. Chok. +1d6 hp.	Forstøver fingere. Chok. Ubrugelig. Halv skade.	Lammer benet. Chok. 1/4 gange fart. Av!
18-19	Kraftigt slag giver hjemehlodning. HEL tjek med +5 eller kona. Bevistløs.	Centreret stød brækker ribben. Bukker sammen. Chok. +2d6 hp.	Brækker hånd. Taber våben. Ubrugelig. Chok. Hæver til en meget stor størrelse.	Skriddet. Besvimer efter chok. Vælter. Går ondt når pisser i de næste par uger.
20-21	Voldsomt slag brækker kæben. Chok. Vælter. +2d6 hp.*	Skridtet. Chok. Går i knæ. +3d6 hp.	Rammer skulder. Vælter. -5 til tjeks. Chok.	Brækker fod. Vælter. Kan ikke stå. Chok. Normal skade.
22-23	Hårdt stød forårsager kraniebrud. +2d6 hp. Bevistløs.*	Brækker kraveben. Arm ubrugelig. +3d6 hp.	Brækker albue. Ubrugelig. +1d6 hp.	Brækker lårbænet. Chok. 1/4 gange fart. +1d6 hp.*
24-25	Hårdt slag rammer næsen, der smadrer hjernen. Død!!!	Slag vælter støkket, der brækker armen i faldet. Ubrugelig. Chok.	Brækker skulderen. Ubrugelig. Chok. +1d6 hp.*	Smadrer hofleskålen. Vælter. Kan kun kravle. Chok. +1d6 hp.
26-27	Stik rammer nakken og skader rygsøjlen. Delvist lam i en side eller benene. +2d6 hp.*	Brækker ryggen. Klar HEL tjek eller lam i benene. Chok. Vælter. +3d6 hp.*	Voldsomt slag river albuen af led. Ubrugelig. Chok. Vælter. +2d6 hp.	Flår sener over i lysken. Ubrugelig. Vælter. Kan ikke stå. Chok. +2d6 hp.
28-29	Slag knuser strubehovedet. Dør hurtigt af kvælning.	Brystet +1d6 hp. Chok. Klar UDH tjek eller dø af chok efter 3d20 min.	Slår skulder af led. Ubrugelig. Besvimer af smerte.	Vælter. Slår hovedet. Rul Stum critical for hovedet med normal skade.
30+	Fålle slag sender staklen gennem luften. Under faldet brækker staklen halsen. Løbf.	Slag sender ribben igennem lunger og hjerte. synker sammen og dør efter 1d4 seg.	Brækker albuen så bensplinter stritter ud. Bløder 1 hp/10 seg. Chok. +3d6 hp.*	Knæet ryger til mos. Splinter rammer pulsåren. +4d6 hp. Bløder 1 hp/10 seg. Chok.

Eksplosioner og Kast.

1d20+	Eksplosion.	Kast, samt benfej og fald.**
1-5	Vælter ikke engang og er uskadt af eksplosionen.	Falder blødt og kommer ikke noget til.
6-9	Er døv de næste par timer. Vælter. Chok.	Falder let og tager kun halv skade.
10-12	Ryger et par meter bagud. Lander hårdt og forstuer foden. 1/2 gange fart. Chok. Døv.	Lander på siden og slår luften ud. Chok. Normal skade.
13-15	Får sprængt begge trommehinder. Gør meget ondt. Chok. Taber ting. Slår arm. -5 til tjeks. +1d6 hp.	Forstøver hånd under uheldig landing. -5 til tjeks. Chok. Normal skade.
16-18	Slynges omkuld. Bliver slået bevistløs. +2d6 hp.	Vrider om på foden under faldet. 1/2 gange fart. +1d6 hp. Chok.
19-20	Flyver langt for at brække benet under en ublid landing. Forbrændt arm. Ubrugelig. +2d6 hp.	Glemmer at puste ud og lander tungt. Chok. +3d6 hp. Taber våben.
21-22	Får sprængt et par fingre væk. Bevistløs. +3d6 hp.	Brækker arm under fald. Ubrugelig. Chok. +2d6 hp.
23-24	Får sprængt et stykke af sit ben af. Bløder 1 hp/10 seg. Chok. +3d6 hp.	Skader knæet under faldet. Kan ikke stå. Chok. +3d6 hp.
25-26	Forbrænder ansigtet. Klar HEL tjek for at rede synet. Besvimer efter 4d20 segmenters chok.	Rammer dårligt og slår hovedet. Besvimer. +3d6 hp.
27-28	Ligger i chok i 1d4 min for derefter at besvime af chok og voldsomme organskader. Skal på hospitalet meget hurtigt for ikke at dø. +3d6 hp.	Vrider armen af led under fald. Chok. ubrugelig. +4d6 hp.
29-30	Overlever eksplosionen, men brækker halsen under den efterfølgende flyvetur.	Falder med ansigtet først. Brækker næse, mister tænder etc. -1d6 til UDS. Chok. +4d6 hp.
30+	Der findes ingen eller kun få rester.	Brækker halsen og dør hurtigt. Uheldigt!

Ved både eksplosioner og kast bør der tages hensyn til omgivelserne og undergrunder; er det klipper, vand, sand, jungle etc.

*Varig mén.

**Skade for kast m.m. er normal kun overfladisk.

Fartøjs criticals

Skrog.

1d20:	Ekspllosion:	Projektil:
Under 3	Fartøjet ryster.	Der kommer en ridse.
4-6	En passager tager 1d4 i overfladisk skade.	Der kommer en bule.
7-8	Radioen bliver beskadiget.	En lygte bliver ødelagt.
9-10	Udstyr bliver ødelagt f.eks. LA eller IR.	Der kommer en skramme.
11-12	En røgmorter og kuppelgevær bliver ødelagt.	Et kuppelgevær beskadiges.
13-14	Et kuppelgevær e.lig. ødelægges.	Sigte el. periskop beskadiges.
15-16	En passager en stum critical i skade. Affjedring beskadiges. -3 til alle AR.	Et bovgevær e.lig. beskadiges.
17	Motoren bliver lettere beskadiget og sætter ud.	En passager bliver ramt. Personen får en ekstra ProSB på -10.
18	En passager tager 4d6 hp + en skudcritical i skade fra et fragment.	Differentialet beskadiges. Kan kun køre i cirkler.
19	Tanken lækker. Et våbensystem ødelægges.	Tanken rammes.
20	Tanken begynder at brænde. Der er 5% chance hvert 5. sec. før, at lortet sprænger i luften	Motoren rammes og sætter ud.
21	Alle passagerer tager 2d6 hp + en stum critical i skade.	En passager rammes og får en ekstra ProSB på -5.
22	Styretøjet ødelægges. Fartøjet fortsætter med sin nuværende hastighed og kurs. En passager tager også 2d6 hp i skade.	Projektilet går tværs igennem uden at ramme noget.
23	Fartøjet vælter om på siden. Alle ombord tager 1d6 hp + en stum critical i skade.	Et våbensystem rammes og ødelægges.
24	Ammunition rammes og sprænger. Fartøjet sprænger i luften.	Ammo rammes og sprænger fartøjet til slakker. Alle ombord dør nok.
25	Motoren smadres og alle ombord tager 3d6 + en skud critical i skade.	Tanken rammes og sprænger.
26	Slå om, men slå også en gang på alle andre lokaliteter.	En passager rammes og dør.
27	Fartøjet flækkes op. Alle ombord tager 6d6 + en explosions critical i skade.	Som 23.
28	Fartøjet bliver sprængt til sine atomare bestanddele og bliver spredt i atmosfæren. Alle ombord er forsvundet.	Projektilet fiser rundt inde i fartøjet og dræber alle personer ombord.

Larvefodder eller hjul.

1d20:	Ekspllosion:	Projektil:
Under 3	Fartøjet ryster.	Der kommer en ridse.
4-6	En passager tager 1d4 i overfladisk skade.	Der kommer en bule.
7-8	Styretøjet beskadiges. -5 til køre tjeks.	Der sker ikke skid.
9-10	Affjedring beskadiges. -5 til køre og AR.	Der sker ikke en skid.
11-12	Lortet går i stykker. Fartøjet stopper.	Hvis det er et hjul punkterer det.
13-20	Et hjul sprænges af.	Larvefod eller hjul ødelægges.
21-24	Fartøjet vælter. Alle stakler ombord tager 2d6 hp + en stum critical i skade.	Et hjul ødelægges totalt.
25-28.	Slå om, men slå også på skrog tabellen.	Slå om, men slå også på skrog tabellen.

Fartøjs criticals

Tårn.

1d20:	Ekspllosion:	Projektil:
Under 3	Fartøjet ryster.	Der kommer en ridse.
4-6	En passager tager 1d4 i overfladisk skade.	Der kommer en bule.
7-8	Radioen bliver beskadet.	En lygte bliver ødelagt.
9-10	Udstyr bliver ødelagt f.eks. LA eller IR.	Der kommer en skramme.
11-12	En røgmorter og kuppelgevær bliver ødelagt.	Et kuppelgevær beskadiges.
13-14	Et kuppelgevær e.lig. ødelægges.	Sigte el. periskop beskadiges.
15-16	Sigtecomputeren ødelægges. -5 til AR.	Sigtecomputeren ødelægges. -5 til AR.
17	En passager tager 2d6 + en skud critical i skade.	En passager bliver ramt. Personen får en ekstra ProSB på -10.
18	Ammo rammes og sprænger. Ruk en skrog crit med +15.	Går tværs igennem uden at ramme noget.
19	Hovedvåben kan ikke hæves eller sænkes.	Tårn- eller kuppelgevær ødelægges.
20	Tårnet kiler sig fast og kan ikke bevæges.	Ammo rammes og tårnet sprænger i luften.
21	Hovedvåben ødelægges.	Slå en skrog crit med +15.
22	Alle ombord i tårnet tager 4d6 hp + en skud crit i skade.	Projektilet går tværs igennem uden at ramme noget.
23	Tårnet bliver blæst af. Alle ombord dør.	Hovedvåbnet ødelægges.
24+	Ammunition rammes og sprænger. Fartøjet sprænger i luften.	Slå også en skrog crit med +8. Ammo rammes og sprænger fartøjet til slakker. Alle ombord dør nok.

Vinduer.

1d20:	Ekspllosion:	Projektil:
Under 3	Vinduerne bliver knust.	Der kommer en ridse.
4-6	Vinduerne bliver blæst ind. Alle ombord tager 1d4 i skade pga. glassplinter.	Der sker ikke noget.
7-8	Alle ombord tager normal skade for eksplosionen. Styretøjet ødelægges.	Vinduet bliver smadret.
9-12	Som 7-8, men slå også på skrog criticalen.	Der kommer stjerner.
13-15	Som 9-12.	En passager bliver ramt. Normal SB.
16-17	Som 9-12.	Projektilet rammer ikke noget.
18+	Som 9-12.	En bagsæde passager rammes.

Last.

1d20:	Ekspllosion.	Projektil.
Under 12	Fartøjet ryster.	Der kommer en ridse.
13-17	Lasten bliver beskadiget	Et stykke fragt rammes.
Over 17	Lasten ødelægges. Slå også på skrog critten.	Noget fragt ødelægges.

Vinge.

1d20:	Ekspllosion.	Projektil.
Under 3.	Der sker intet.	Der sker intet.
4-10.	Et vingebåret våben bliver beskadiget.	Der sker mindre end intet.
11-12.	Flaps beskadiges. -3 til Flyve tjeks.	Et positionslys ødelægges.
13-15.	En motor sætter ud.	Et vingebåret våben beskadiges.
16-17.	Brandstofstanken rammes og lækker. Løber tør om 3d6 min. Slå også på kroppen.	Højderoret bliver ramt. Flyet kan ikke styre op eller ned.
18-19.	Spidsen bliver sprængt af. Flyet går i spind mod jorden. Slå et Flyve tjek med -3 for at rette op. Flyet taber højde og må nødlandes.	Motoren sætter ud.
20-22.	Vingen smadres og flyet falder ned.	Der sker intet.
Over 23.	Boom! Vingen ryger af. Slå også for Skrog.	Tanken sprænger. Flyet falder ned.

Fartøjs criticals

Rotor.

1d20:	Ekspllosion:	Projektil:
Under 3	Fartøjet ryster.	Der kommer en ride.
4-6	Styrestænger bliver skadet -5 til alle flyve tjeks.	Der kommer en bule.
7-8	Rotorspids bliver flået af. Kraftige rystelser giver -3 på flyvetjek. Rotoren bliver flået af om 4d10-10 segmenter.	Rotoren bliver beskadiget, +5 på følgende rul på rotor tabellen.
9-12	halerotor bliver flået i stykker, heli'en falder langsomt mod jorden, i små circler.	som 7-8.
13-16	Hovedrotor mister et rotorblad, heli'en falder som en sten mod jorden.	Som 7-8 på eks. crit.
17-20	Som 13-16.+ skrog crit,	Rotorhovedet ødelagt, heli'en styrter mod jorden.

Cockpit.

1d20:	Ekspllosion:	Projektil:
Under 3.	Cockpittet bliver knust og der er glas over det hele. Hverken passagere eller udstyr kommer noget til.	Skuddet preller af med en dump lyd.
4-8.	Ruden bliver knust og alle personer i cockpittet, der ikke klare et HEL tjek, tager 2d6 hp plus en eksplosionscritical i skade.	Ingen effekt.
9-12.	Som 4-8, men et styk udstyr beskadiges f.eks. radar, radio.	Der kommer en stjerne i ruden.
13-15.	Styretøjet svinger og alle i cockpittet bliver ramt af en EK: 4 eksplosion.	En person i cockpittet bliver ramt. Normal SB (dvs. 5 -PS.).
16-18.	Alle i cockpittet bliver ramt af en EK: 6 eksplosion. Slå også på tabellen for skroget.	Kuglen går igennem uden at ramme noget.
19-20.	Alle i cockpittet bliver ramt af en EK: 8 eksplosion. Slå også på skrogtabellen.	Kuglen rammer og ødelægger noget udstyr f.eks. radar, EW eller radio. (eller måske catapultsædet! HÆ! HÆ!)
21-24.	Hele frontpartiet af fartøjet bliver blæst til slakker. Alle i cockpittet dør og flyet styrter til jorden.	En person i cockpittet bliver ramt. Normal SB.
25+	Som ovenfor, men vraget lander i en hollandsk boligblok.	Styretøjet rammes og holder op med at virke.

Skrog for luftfartøjer.

1d20.	Ekspllosioner.	Projektil.
Under 3.	Der sker zip.	Der kommer en gnist.
4-8.	Et våbensystem beskadiges og virker ikke længere f.eks. bevæbning, missiler etc.	Der sker ingenting.
9-12.	Radioen og radaren bliver ødelagt.	Et våbensystem bliver beskadiget.
13-15.	Som 4-8, men tanken lækker og flyvetiden divideres med 4. Slå også på vinge tabellen.	Tanken rammes og lækker. Flyvetiden halveres.
16-17.	Hydraulikken svinger. Styretøjet lyster ikke længere. 2d6 passagere i et passende område bliver ramt af en EK: 2 eksplosion.	En passager rammes. Normal SB.
18-19.	Et våbensystem ødelægges. Landingsstellet vil ikke folde sig ud. Slå også på vinge tabellen.	Det hydrauliske system ødelægges. Styresystemet virker ikke længere.
20-22.	Der udbryder brand og alle ombor tager en EF. 4 eksplosion i skade. Fartøjet styrter mod jorden.	Flyets tank rammes og bryder i brand. Der er 10% chance for at flyet sprænger pr. 20 seg.
Over 23.	BOOM! Alle Dør.	Projektilet forvolder ingen skade.

Rustninger & skjolde

Tabel A.

Type:	ProSB:	SkSB:	StSB:	EksSB:	MøV:	Område:	Vægt:
Lædervamse:							
Lædervest	-0.	-2.	-2.	-1.	+0.	Krop.	4.
Læderbukser	-0.	-2.	-2.	-1.	+0.	Ben.	3.
Læderkjortel	-0.	-2.	-2.	-1.	-1.	Krop+arme.	6.
Cuirbouilli vest (læder kogt i olie)	-1.	-6.	-4.	-1.	-1.	Krop.	5.
Cuirbouilli bukser	-1.	-6.	-4.	-1.	-1.	Ben.	4.
Cuirbouilli harnis	-1.	-6.	-4.	-1.	-1.	Krop+arme.	7.
Brynjer:							
Let ringbrynje	-2.	-10.	-3.	-1.	-2.	Krop.	16.
Let ringkjortel	-2.	-10.	-3.	-2.	-2.	Krop+arme.	22.
Lette ringbukser	-2.	-10.	-3.	-1.	-1.	Ben.	12.
Svær ringbrynje	-2.	-12.	-4.	-1.	-2.	Krop.	18.
Svær ringkjortel	-2.	-12.	-4.	-2.	-3.	Krop+arme.	24.
Svære ringbukser	-2.	-12.	-4.	-1.	-1.	Ben.	14.
Pladerustninger:							
Brystplade	-3.	-15.	-6.	-2.	-2.	Krop.	20.
Armbeskyttelse	-3.	-15.	-6.	-1.	-1.	Arme.	7.
Benbeskyttelse	-3.	-15.	-6.	-1.	-1.	Ben.	16.
Foring:							
Filt vest	+0.	-2.	-6.	-1.	-1.	Krop.	4.
Filt ærmer	+0.	-2.	-6.	+0.	+0.	Arme.	1.
Filt bukser	+0.	-2.	-6.	-1.	-1.	Ben.	3.
Kevlar beskyttelse:							
Vest	-15.	-12.	-3.	-1.	+0.	Krop.	5.
Jakke	-15.	-12.	-3.	-1.	-1.	Krop+arme.	7.
Ærmer	-15.	-12.	-3.	+0.	+0.	Arme.	2.
Bukser	-15.	-12.	-3.	-1.	-1.	Ben.	4.
Coat (lang frakke)	-15.	-12.	-3.	-2.	-2.	Krop+arme+ben.	8.
Kevlar & plade beskyttelse:							
Vest (militær & politi)	-20.	-20.	-10.	-2.	-1.	Krop.	24.
Jakke	-20.	-20.	-10.	-3.	-2.	Krop+arme.	30.
Bukser	-20.	-20.	-10.	-1.	-1.	Ben.	20.
Hjelme:							
Læderhue	+0.	-2.	-3.	+0.	-1.	Hoved.	1.
Forstærket læderhue	-1.	-6.	-4.	+0.	-1.	Hoved.	2.
Ring hue	-2.	-12.	-4.	+0.	-1.	Hoved.	3.
Jernhat	-3.	-13.	-6.	-1.	-2.	Hoved.	5.
Ridderhjelm	-3.	-15.	-8.	-1.	-2.	Hoved m. visir.	6.
Helhjelm	-3.	-15.	-8.	-1.	-3.	Hoved + ansigt.	6.
Styrthjelm	-1.	-8.	-3.	-1.	-1.	Hoved.	4.
Gammel militærhjelm	-10.	-10.	-8.	-1.	-1.	Hoved.	5.
Moderne kevlarhjelm	-15.	-15.	-8.	-1.	-1.	Hoved.	4.
Skjolde:							
Materiale:							
Træskjold	-3.	-10.	-10.	+0.			0,75
Forstærket træ	-4.	-13.	-12.	+0.			1,0
Metal	-5.	-20.	-16.	-1.			1,25
Størrelser:							
Let				+0.	-1.	HP: 10+2d6.	4
Medium				-1.	-2.	HP: 15+2d6.	7
Stort				-2.	-3.	HP: 20+2d6.	15

Alle vægte er angivet i pund (1/2 kg) og er for personer med 10 i STØ. Vægt pr. STØ = Vægt/10.
EksSB'en beregnes også ved at lægge alle de enkelte deles EksSB sammen. Vægten af et skjold, afhænger både af størrelsen og af materialet. SB'erne afhænger af materialet, imens antallet af HP afhænger af størrelsen. Forings StSB lægges til rustningens.

MøV: Manøvre vanskelighed. ProSB: Projektil skadebeskyttelse. StSB: Stum skadebeskyttelse. SkSB: Skarp skadebeskyttelse. EksSB: Eksplosions skadebeskyttelse. HP: Helbreds point.

Nærkampsvåben

Tabel B.

Type:	Form:	Skade:	AS:	IniM:	Greb:	Ms:	Vægt:	DefARm:	OffARm:
Lommekniv	Skarp	1d4	0,4	+3	1 H.	6.	1/4	-8	-2
Kniv	Skarp	2d4	0,5	+3	1 H.	6.	1/2	-8	-2
Daggert el. bayonet	Skarp	2d6	0,5	+3	1 H.	6.	1	-6	-1
Stikdaggert	Stik	2d4	1,0	+3	1 H.	6.	1	-6	-1
Sai	Stik	2d4	0,8	+2	1 H.	7.	2	+0	-1
Kort sværd	Hug	2d6+1.	0,7	+1	1 H.	7.	2	-4	+0
Sværd	Hug	2d8	0,7	+0	1 H.	8.	3	-5	+0
Lang sværd	Hug	3d6	0,7	-1	1 H.	9.	3	-5	+1
Slagsværd	Hug	3d8	0,7	-3	1 H.	10.	5	-5	+2
Tohånds sværd	Hug	4d6	0,7	-4	2 H.	11.	8	-4	+3
Wakazashi	Skarp	3d6	0,6	+2	1 H.	7.	2	-2	+0
Katana	Skarp	4d6	0,6	+1	1 H.	8.	3	-1	+1
No-dashi	Skarp	6d6	0,6	-3	2 H.	10.	7	-4	+3
Sabel	Hug	2d6+1.	0,7	+1	1 H.	9.	2	-1	+0
Kæde	Stik	3d4	0,8	+3	1 H.	7.	1	+0	+1
Let økse	Hug	3d4	1,0	-1	1 H.	8.	2	-5	-1
Stridsøkse	Hug	3d6	1,0	-3	1 H.	10.	4	-6	+0
Slagøkse	Hug	4d6	1,0	-4	2 H.	11.	8	-5	+1
Stridshakke	Stik	2d4	2,0	-2	1 H.	8.	7	-5	+1
Trækølle	Stum	2d6	0,5	+0	1 H.	8.	3	-4	+0
Krigskølle	Stum	3d6	1,0	-2	1 H.	9.	4	-6	+0
Tohånds trækølle	Stum	3d6	1,0	-3	2 H.	9.	7	-3	+1
Stor krigskølle	Stum	3d8	1,0	+3	2 H.	11.	8	-5	+1
Forhammer	Stum	3d4	0,8	-2	1 H.	8.	2	-6	-2
Krigshammer	Stum	4d4	0,8	-3	1 H.	10.	5	-6	+0
Stridshammer	Stum	6d4	1,0	-4	2 H.	12.	7	-5	+1
Kort stav (jo el. zaffa)	Stum	2d4	0,5	+3	1 H.	6.	3	+0	+0
Lang stav (bo)	Stum	3d4	0,5	+2	2 H.	6.	4	+0	+0
Knuppel	Stum	1d6	0,5	+2	1 H.	6.	2	-3	+0
Tonfa	Stum	2d4	0,5	+1	1 H.	6.	2	+0	+0
Nunchaku	Stum	3d4	0,6	+2	1 H.	6.	1	-2	+1
Morgenstjerne (plejl)	Stum	3d6	1,0	-1	1 H.	10.	4	-6	+2
Feltspade	Skarp	2d6	0,8	-1	1 H.	7.	3	-2	+0
Riffelkolbe	Stum	2d6	0,5	-2	2 H.	8.	7	-3	-2
Motorsav (ærdit)	Skarp	4d6	0,3	-5	2 H.	11.	10	-8	-3
Stol	Stum	2d4+1.	0,5	-3	2 H.	8.	6	-3	-2
Knust flaske	Skarp	2d6	0,2	+1	1 H.	5.	0	-8	-2
Slag med knytnæve	Stum	1d4	0,5	+0	1 H.	1.	0	Som stilart.	
Spark	Stum	1d6	0,75	+0	—	1.	0	Som stilart.	
Skalle	Stum	3d4	0,5	+0	—	1.	0	Som stilart.	
Benfej	Stum	1d6	-SB.	+0	—	1.	0	Som stilart.	
Kast	Stum	2d4	-SB.	+0	—	1.	0	Som stilart.	

Lange våben:

Spyd	Spids	3d4	0,8	+1	1 H.	8.	5	-1	+1
Lange spyd	Spids	3d6	1,0	+1	2 H.	8.	8	-3	+1
Pike	Spids	3d6	0,8	+2	2 H.	8.	12	-6	+0
Helebard	Hug	4d6	1,0	+2	2 H.	10.	10	-3	+2
Lanse fra høst	Spids	4d6	1,5	+5	1 H.	11.	8	—	+0

Tabel C. Primitive skydevåben

Type:	NA:	KA:	MA:	LA:	Form:	Skade:	AS:	IniM:	Ms:	Vægt:
Bue	5/+3	25/+3	75/-6	150/-12	E(5)	2d4	2,0	-3	9	10
Armbrøst	5/+3	17/+0	50/-5	100/-10	E(25)	3d4	2,0	-2	8	14
Kastespjød	5/+0	13/-3	25/-6	50/-12	E	3d4	0,7	-3	8	6
Sten	5/-1	10/-2	30/-6	40/-10	E	1d6	0,5	+0	8	1
Håndgranat	5/-1	10/-2	30/-6	40/-10	E	Som granat	Som granat	+0	8	1

IniM: Initiativ modifikation. Ms: Minimums styrke. AS: Angrebs styrke. DefARm: Defensiv AR modifikation.

OffARm: Offensiv AR modifikation. NA: Nær afstand. KA: KOrt afstand. MA: Medium afstand. LA: Lang afstand. E: Enkeltskud (tallet i parantesen er ladetiden i segmenter). Vægt er i pund (1/2 kg). Kaste er for Styrke lig med 10.

Tabel D. Skydevåben.

Pistoler	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	InIm	Ms	Vægt	Magasin	Kaliber	Oprindelse
.44 New Model Army	5/+6	10/+0	20/-5	30/-8	1	---	E(1)	3d6	0,7	+2	10	2	6 c	11,2	USA 1860
Colt Peacemaker	5/+6	12/-1	25/-5	45/-9	1	---	E(1)	3d6	0,7	+3	10	2	6 c	11,56-33	USA 1873
Mauser M1896	5/+6	12/+0	25/-4	50/-7	3	---	SA	2d6	0,9	+3	8	2	10 m	7,62-25	Tysk 1896
Mauser M1896 m. kolbe	5/+4	45/-2	100/-5	200/-9	5	---	SA	2d6	0,8	+1	7	3	10 m	7,62-25	Tysk 1896
P-08 Luger	5/+6	12/+0	25/-4	50/-8	3	---	SA	2d6	0,8	+3	8	2	8 m, 32 d	9-19	Tysk 1908
P-08 m. kolbe	5/+4	45/-2	100/-5	200/-9	4	---	SA	2d6	0,8	+1	7	3	8 m, 32 d	9-19	Tysk 1908
.455 Webley Mark 6	5/+6	12/+0	25/-4	50/-7	2	---	D	3d6	0,6	+3	9	2	6 c	11,43-19	Eng 1915
Colt M1911A1	5/+6	12/+0	25/-4	50/-7	2	---	SA	3d6	0,8	+3	10	2	7 m	.45 ACP	USA 1921
M14 Nambu	5/+6	10/-1	15/-4	20/-6	5	---	SA	2d4	0,8	+4	7	2	8 m	8-21	Japan 1925
Colt Detective Special	5/+6	10/+0	20/-5	30/-8	3	---	D	2d4	0,7	+4	8	1	6 c	9-29 R	USA 1926
Walther PPK	5/+6	10/+0	20/-4	40/-8	4	---	SA	2d4	0,7	+4	7	1	7 m	9-17	Tysk 1930
Tokarov TT-33	5/+6	12/+0	25/-4	50/-8	4	---	SA	2d6	0,9	+3	9	2	8 m	7,62-25	USSR 1933
Browning HP 35	5/+6	11/+0	22/-4	45/-8	4	---	SA	2d6	0,8	+3	9	2	13 m	9-19	Belgien 1935
Walther P-38	5/+6	12/+0	25/-4	50/-8	4	---	SA	2d6	0,8	+3	8	2	8 m	9-19	Tysk 1938
Welrod*	5/+6	10/+0	15/-4	20/-6	1	---	E(3)	2d4	0,7	+3	7	2	8 im	7,65-17	Eng 1942
Vz-52	5/+6	12/+0	25/-4	50/-8	3	---	SA	2d6+2	0,9	+3	9	2	8 m	7,62-25	Tjek 1952
Makarov PM	5/+6	10/+0	20/-4	40/-8	4	---	SA	2d6	0,7	+4	7	1	8 m	9-18	USSR 1952
Colt Python	5/+6	19/+0	37/-5	75/-9	2	---	D	2d6+2	0,9	+3	9	3	6 c	9-33 R	USA 1955
S & W Model 29	5/+6	30/+0	75/-6	150/-10	1	---	D	3d6+1	0,9	+2	10	3	6 c	10,97-33	USA 1956
H & K P9S	5/+6	10/+0	20/-4	40/-8	4	---	SA	2d6	0,8	+4	8	2	9 m	9-19	Tysk 1968
MAB-P15	5/+6	12/+0	25/-4	50/-8	4	---	SA	2d6	0,8	+3	8	2	15 m	9-19	Frank 1970
Beretta M92S	5/+6	12/+0	25/-4	50/-8	4	---	SA	2d6	0,8	+3	8	2	15 m	9-19	Italien 1976
Steyr GB80	5/+6	12/+0	25/-4	50/-8	4	---	SA	2d6	0,8	+3	8	2	18 m	9-19	Østrik 1980
Glock 17	5/+6	12/+0	25/-4	50/-8	5	---	SA	2d6	0,8	+3	8	2	17 m	9-19	Østrik 1983
Lette maskinpistoler	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	InIm	Ms	Vægt	Magasin	Kaliber	Oprindelse
APS Stechkin	5/+6	12/+0	25/-4	50/-8	3/7	-/-5	SA+A	2d6	0,8	+3	8	2	20 m	9-18	USSR 1951
APS Stechkin m. kolbe	5/+4	45/-1	100/-5	200/-9	3/7	-/-3	SA+A	2d6	0,8	+1	7	3	20 m	9-18	USSR 1951
Vz-61 Skorplion	5/+6	12/+0	25/-5	50/-8	4/8	-/-3	SA+A	2d4	0,8	+3	8	2	10, 20 m	7,63-17	Tjek 1961
PM-63	5/+5	10/+0	20/-4	40/-7	4/6	-/-4	SA+A	2d6	0,7	+3	8	3	15,25,40 m	9-18	Polen 1963
PM-63 m. udstået kolbe	5/+4	30/-1	75/-4	150/-9	6/6	-/-7_3	SA+A	2d6	0,7	+1	7	3	15,25,40 m	9-18	Polen 1963
H & K VP70	5/+6	10/+0	25/-4	50/-8	4	---	SA	2d6	0,8	+4	8	2	18 m	9-19	Tysk 1972
H & K VP70 m. kolbe	5/+4	30/-1	75/-5	150/-9	5	-/-1	SA+BC	2d6	0,8	+1	7	3	18 m	9-19	Tysk 1972
Beretta M93R	5/+6	12/+0	25/-4	50/-8	4	-/-2	SA+BC	2d6+1	0,8	+3	8	2	20 m	9-19	Italien 1980
Mini-Uzi	5/+5	30/-1	75/-5	150/-9	3/10	-/-3	SA+A	2d6+1	0,8	+2	9	6	20,25,32 m	9-19	Israel 1982
Maskinpistoler	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	InIm	Ms	Vægt	Magasin	Kaliber	Oprindelse
Thomson M1928A1	5/+4	33/+0	100/-4	200/-8	4/7	-/-3	SA+A	3d6	0,7	+1	9	10	30,30,40 m	11,43-23	USA 1922
MP40 "Schmeisser"	5/+4	33/+0	100/-4	200/-8	-/5	-/-2	A	2d6+1	0,8	+1	9	8	32 m	9-19	Tysk 1939
Sten MK.II	5/+4	33/+0	100/-4	200/-8	4/5	-/-3	SA+A	2d6	0,8	+1	8	6	32 m	9-19	Eng 1939
PPsh-41	5/+4	33/+0	100/-4	200/-8	4/9	-/-3	SA+A	2d6	0,9	+1	9	7	35 m, 71 d	7,62-25	USSR 1941
M3A1 "Greasegun"	5/+5	33/+0	100/-4	200/-8	-/5	-/-3	A	3d6	0,7	+1	9	7	30 m	11,43-23	USA 1942
Sten MK.IIS*	5/+4	30/+0	75/-4	150/-8	4/5	-/-3	SA+A	2d4+1	0,7	+1	8	7	32 m	9-19	Eng 1943
Stirling L2A3	5/+4	50/+0	100/-4	200/-8	4/4	-/-2	SA+A	2d6+1	0,8	+1	8	5	10,34 m	9-19	Eng 1944
Stirling L34A1*	5/+4	33/+0	80/-5	160/-9	4/4	-/-2	SA+A	2d4	0,8	+1	8	6	10,34 m	9-19	Eng 1945
M45 "Carl Gustaf"	5/+4	33/+0	100/-4	200/-8	-/6	-/-3	A	2d6	0,8	+1	9	7	36,50 m	9-19	Sver 1945
MAT-49	5/+4	50/-1	100/-5	200/-9	-/5	-/-3	A	2d6+1	0,8	+1	9	8	32 m	9-19	Frank 1949
Uzi	5/+4	33/+0	100/-4	200/-8	4/6	-/-3	SA+A	2d6+1	0,8	+1	9	7	25,32 m	9-19	Israel 1951
Beretta M12	5/+4	33/+0	100/-4	200/-8	4/6	-/-3	SA+A	2d6+1	0,8	+1	8	6	20,32,40 m	9-19	Italien 1959
Stirling Mk. 7	5/+5	12/+0	25/-4	50/-8	4/4	-/-3	SA+A	2d6	0,8	+2	9	4	10,15,34 m	9-19	Eng 1960
Type 64*	5/+4	33/+0	66/-4	135/-8	4/10	-/-3	SA+A	2d6	0,7	+1	8	7	30 m	7,65-25 Sp	Kina 1964
AMD-65	5/+4	50/-1	125/-4	250/-8	3/6	-/-3	SA+A	3d6+1	1,0	+1	9	7	30 m	7,62-39	Ung 1965
H & K MP5A2	5/+4	50/+0	125/-4	250/-8	5/6	-/-2	SA+A	2d6+1	0,8	+1	8	5	15,30 m	9-19	Tysk 1965
XM177E2	5/+4	50/+0	100/-4	200/-8	4/7	-/-3	SA+A	3d6+1	1,0	+1	9	6	20,30,40 m	5,56-45	USA 1968
Ingram Mac-10	5/+5	25/+0	50/-4	100/-8	3/10	-/-3	SA+A	3d6	0,7	+1	9	6	30 m	.45 ACP	USA 1971
AKSU-74	5/+4	50/+0	100/-4	200/-8	3/7	-/-3	SA+A	3d6+1	1,0	+1	9	5	30 m	5,45-39	USSR 1974
H & K MP5SD3*	5/+4	30/+0	62/-4	135/-8	5/6	-/-2	SA+A	2d6	0,7	+1	8	4	15,30 m	9-19	Tysk 1975
H & K MP5K	5/+5	12/+0	25/-4	50/-6	4/8	-/-3	SA+A	2d6	0,8	+2	9	4	15,30 m	9-19	Tysk 1976

*Våbnet har en indbygget lydæmper.

NA: Nær afstand. KA: Kort afstand. MA: Medium afstand. LA: Lang afstand. SkH: Skud hastighed. Sm: Salve modifikation. AS: Angrebs styrke. InIm: Initiativ modifikation. Ms: Minimum styrke. SA: Semi-automatisk. D: Double action. E: Enkeltskud. A: Automatisk. BC: Burst control. m: Magasin. e: Enkelt skud. im: Indre magasin. b: Bælte. d: Trumle. c: Revolver magasin.

Tabel D. Skydevåben.

Rifler	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	InIM	Ms	Vægt	Magasin	Kaliber	Oprindelse
.69 Musket	5+2	12/+0	25/-4	50/-8	1	--	E(10)	4d6	0,5	-3	10	10	1 e	Kaliber .69	USA 1790
.50 Hawkins	5+2	17/+0	35/-4	70/-8	1	--	E(8)	3d6	0,8	-3	10	8	1 e	Kaliber .50	USA 1840
Spencer .56 Carabine	5+3	55/+0	165/-4	350/-9	1	--	E	3d6	0,7	-1	9	7	7 im	13,9-22	USA 1863
Martini-Henry MK. I	5+2	83/+0	263/-5	550/-9	1	--	E(8)	4d6	0,8	-3	10	8	1 e	11,43-60	Eng 1871
Winchester Model 1873	5+3	55/+0	165/-4	350/-9	1	--	E	3d6	0,8	-1	9	8	15 im	10,8-33	USA 1873
Springfield Trapdoor	5+2	66/+0	200/-4	400/-8	1	--	E(5)	3d6	0,8	-3	10	9	1 e	11,6-54	USA 1873
Sharps .50-140	5+3	133/-1	400/-5	800/-9	1	--	E(5)	4d6	0,8	-3	10	9	1 e	12,7-83	USA 1874
.600 Nitro Doublerifle	5+3	30/+0	75/-4	150/-8	2	--	E	6d6	1,0	-3	11	15	2 e	15,7-78	Eng 1883
Mosin-Nagant M1891	5+3	133/-1	400/-5	800/-9	1	--	E(1)	4d6	1,0	-2	9	9	5 im	7,62-54	USSR 1930
M1 Garand	5+3	100/+0	300/-4	600/-8	2	--	SA	4d6	1,0	-2	9	9	8 im	7,62-63	USA 1932
KAR-98k	5+3	85/+0	225/-4	550/-8	1	--	E(1)	4d6	0,9	-2	9	8	5 im	7,92-57	Tysk 1935
Arisaka Model 99	5+3	85/+0	263/-4	550/-7	1	--	E(1)	4d6	0,9	-2	9	8	5 im	7,7-56	Japan 1939
Enfield No.4 Mk.I	5+3	83/+0	250/-4	500/-8	1	--	E(1)	4d6	0,9	-2	9	8	10 m	7,7-56	Eng 1941
De Liste Carabine*	5+3	50/-1	150/-5	300/-9	1	--	E(1)	3d6	0,6	-1	8	6	11 m	11,43-23	Eng 1942
FG-42	5+3	100/+0	300/-4	600/-7	4/8	--/3	SA+A	3d6+1	0,9	-1	10	9	20 m	7,92-57	Tysk 1942
StG-44	5+3	83/+0	250/-4	500/-8	4/5	--/3	SA+A	4d6	0,9	-2	9	9	30 m	7,92-33	Tysk 1943
M2	5+3	50/+0	150/-4	300/-8	4/8	--/3	SA+A	3d6	0,9	+0	8	5	15, 30 m	7,62-33	USA 1943
FN FAL	5+3	108/+0	325/-4	650/-8	3/7	--/4	SA+A	4d6+1	1,2	-2	9	8	20 m	7,62-51	Bel 1950
AK-47	5+3	50/+0	150/-4	300/-8	4/6	--/3	SA+A	4d6	1,0	-1	8	8	30 m	7,62-39	USSR 1951
Winchester M70	5+3	100/+0	300/-3	600/-7	1	--	E(2)	5d6	1,3	-3	10	8	3 im	11,6-63B	USA 1956
M14	5+3	125/+0	350/-4	700/-8	3/7	--/4	SA+A	4d6+1	1,2	-3	10	9	20 m	7,62-51	USA 1956
M16A1	5+3	66/+0	200/-4	400/-8	4/8	--/3	SA+A	4d6	1,0	-1	9	6	20, 30, 40 m	5,56-45	USA 1957
.460 Weatherby	5+2	167/+0	500/-4	100/-8	1	--	E(2)	6d6	2,5	-3	10	10	3 im	11,6-74B	USA 1958
H & K G-3	5+3	83/+0	250/-4	500/-8	3/6	--/4	SA+A	4d6+1	1,2	-2	9	6	20 m	7,62-51	Tysk 1960
FN-CAL	5+3	66/+0	200/-4	400/-8	4/7	-1/3	Alle	4d6	1,0	-1	9	6	20, 30 m	5,56-45	Bel 1966
H & K 33A2	5+3	83/+0	250/-4	500/-8	4/7	-1/3	SA+A	4d6	1,0	-1	9	7	20, 40 m	5,56-45	Tysk 1968
Gaill	5+3	100/+0	300/-5	600/-9	4/6	--/3	SA+A	4d6	1,0	-1	9	8	35, 50 m	5,56-45	Israel 1970
Steyr AUG	5+3	66/+0	200/-4	400/-8	4/7	--/3	SA+A	4d6	1,0	+0	9	6	30 m	5,56-45	Østing 1972
AK-74	5+3	66/+0	200/-4	400/-8	4/7	--/4	SA+A	4d6	1,0	-1	9	7	30 m	5,45-39	USSR 1974
FA MAS	5+3	50/+0	150/-4	300/-8	5/7	-1/3	Alle	4d6	1,0	+0	9	7	25 m	5,56-45	Frank 1974
L85A1	5+3	50/+0	150/-4	300/-8	4/8	--/3	SA+A	4d6	1,0	+0	9	8	30 m	5,56-45	Eng 1976
M16A2	5+3	66/+0	200/-4	400/-8	4/8	-1/3	Alle	4d6	1,0	+0	9	6	20, 30, 40 m	5,56-45	USA 1978
H & K G-11	5+3	50/+0	150/-3	300/-7	5/5	-1/3	Alle	3d6+1	1,1	+0	9	8	50 m	4,7-21 cl	Tysk 1991
Snigskytterrifler	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	InIM	Ms	Vægt	Magasin	Kaliber	Oprindelse
Remington M700	5+3	166/-1	500/-3	1000/-8	1	--	E(2)	4d6+2	1,4	-3	9	6	5 im	7,62-51	USA 1960
SVD Dragunova	5+3	216/-1	650/-4	1300/-8	2	--	SA	4d6+2	1,7	-3	9	9	10 m	7,62-54R	USSR 1963
Steyr SSG-69	5+3	166/-1	500/-3	1000/-6	1	--	E(2)	4d6+1	1,3	-3	9	9	10 im	7,62-51	Østing 1969
H & K G-3 SG/1	5+3	125/+0	350/-3	700/-6	4/4	--/3	SA+A	4d6+1	1,1	-2	9	9	20 m	7,62-51	Tysk 1970
Gaill sniper	5+3	117/+0	350/-4	700/-7	4	--	SA	4d6	1,0	-2	9	9	35, 50 m	7,62-51	Israel 1975
Walther WA-2000	5+3	183/-1	550/-3	1100/-6	1	--	E(2)	5d6	2,0	-3	10	16	5 m	7,62-66B	Tysk 1982
.50 Barret	5+1	200/-1	600/-3	1200/-6	1	--	SA	6d6	15,0	-3	12	33	11 m	12,7-99	USA 1982
Shotgun	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	InIM	Ms	Vægt	Magasin	Kaliber	Oprindelse
To løbet haglgevær	5+4	15/+2	45/-1	90/-5	2	--	E	5d6	0,5	-2	10	7	2 e	10 gauge	USA 1880
Oversævel hagspredere	5+6	10/+3	15/+0	20/-2	2	--	E	5d6	0,5	+2	10	6	2 e	10 gauge	USA 1880
Winchester M1897 Riot	5+4	15/+2	45/-1	90/-5	1	--	E	6d6	0,5	-1	9	7	5 im	12 gauge	USA 1898
Remington 870 P	5+4	15/+2	45/-1	90/-6	1	--	E	6d6	0,5	-2	10	7	8 im	12 gauge	USA 1967
Franchi SPAS 12	5+4	13/+2	45/-2	90/-5	3	--	SA	6d6	0,6	-1	10	8	7 im	12 gauge	Frank 1978
Mossberg Mod. 500	5+5	20/+1	60/-3	120/-7	1	--	E	6d6	0,6	-1	9	7	8 im	12 gauge	USA 1980
Olin/H & K CAWS	5+5	20/+1	60/-3	120/-6	3/5	--/3	SA+A	6d6	0,6	+0	10	10	10 m	12 gauge	Tysk 1988
Tunge maskingevær	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	InIM	Ms	Vægt	Magasin	Kaliber	Oprindelse
M2HB "Browning .50"	5+0	200/-3	600/-5	1200/-9	1/5	--/3	SA+A	6d6	15,0	-3	---	76	105 b	12,7-99	USA 1933
DShK Model 38/46	5+0	333/-3	1000/-6	2000/-9	-/6	--/3	A	6d6	15,0	-3	---	72	50 b	12,7-106	USSR 1938
KPV	5+0	183/-4	1050/-6	2100/-9	-/6	--/3	A	7d6	18,0	-3	---	100	100 b	14,5-114	USSR 1954
Flammekaster	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	InIM	Ms	Vægt	Magasin	Kaliber	Oprindelse
LPO-50	5+4	17/+3	35/+2	70/+0	1	--	E	2d6	1,0	-3	9	30	9	9,9 liter	USSR 1965
M9A1-7	5+4	13/+3	27/+2	55/+1	1	--	E	2d6	1,0	-3	9	24	10	16 liter	USA 1966

*Våbnet har en indbygget lydtdæmper.

NA: Nær afstand. KA: Kort afstand. MA: Medium afstand. LA: Lang afstand. SkH: Skud hastighed. Sm: Salve modifikation. AS: Angrebs styrke. InIM: Initiativ modifikation. Ms: Minimum styrke. SA: Semi-automatisk. D: Double action. E: Enkeltskud. A: Automatisk. BC: Burst control. m: Magasin. e: Enkelt skud. im: Indre magasin. b: Bælte. d: Trumle. c: Revolver magasin. Hvis der under form står "Alle", så betyder det, at våbnet både kan skyde SA, A og BC.

Tabel D. Skydevåben.

Maskingevær	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	InIM	Ms	Vægt	Magasín	Kaliber	Oprindelse
MG-08	5/+2	183/-2	550/-5	1100/-9	-/4	-/-3	A	4d6+1	1,3	-3	---	53	250 b	7,92-57	Tysk 1908
303 in. Vickers Mk.1	5/+2	166/+0	500/-4	1000/-8	-/5	-/-3	A	4d6	1,0	-3	---	35	250 b	7,7-56	Eng 1912
Lewis Mk. I	5/+2	100/-1	300/-5	600/-9	-/5	-/-3	A	4d6	1,0	-3	14	25	47 m	7,7-56	Eng 1914
BAR M1918A2	5/+2	133/-1	400/-5	800/-9	4/5	-/-3	SA+A	4d6+1	1,1	-3	12	18	20 m	7,62-63	USA 1918
Browning M1919A4	5/+2	166/-1	500/-5	1000/-9	-/5	-/-3	A	4d6+1	1,2	-3	15	28	250 b	7,62-63	USA 1922
DP	5/+2	133/-1	400/-5	800/-9	-/6	-/-3	A	4d6+1	1,2	-3	13	18	47 m	7,62-54R	USSR 1928
Fusil Model 24/29	5/+2	133/-1	400/-5	800/-9	5/5	-/-3	SA+A	4d6	1,0	-3	13	18	25 m	7,5-54	Frank 1929
MG-34	5/+2	133/-1	400/-5	800/-9	5/9	-/-3	SA+A	4d6+1	1,1	-3	14	24	50 b	7,92-57	Tysk 1934
Bren MK. II	5/+2	100/-1	300/-4	600/-8	5/5	-/-5	SA+A	4d6	1,0	-3	13	21	30 m, 100 d	7,7-56	Eng 1938
MG-3	5/+2	133/-1	400/-5	800/-9	-/12	-/-3	A	4d6+1	1,2	-3	14	26	50 b	7,92-57/7,62-51	Tysk 1942
SG-42	5/+2	166/-1	500/-4	1000/-9	-/6	-/-3	A	4d6+1	1,2	-3	15	27	250 b	7,62-54R	USSR 1943
AAT-52	5/+2	133/-1	400/-5	800/-9	-/7	-/-3	A	4d6	1,0	-3	14	23	50 b	7,5-54	Frank 1952
RPD	5/+2	133/-1	400/-5	800/-9	-/7	-/-3	A	4d6	1,1	-3	12	13	100 d	7,62-39	USSR 1953
M60	5/+2	166/-1	500/-5	1000/-9	-/6	-/-3	A	4d6+1	1,2	-3	13	21	100 b	7,62-51	USA 1958
MAG-58	5/+2	200/-2	600/-5	1200/-9	-/8	-/-3	A	4d6+1	1,2	-3	14	22	50 b	7,62-51	Bel 1958
RPK	5/+2	133/-1	400/-5	800/-9	4/5	-/-3	SA+A	4d6+1	1,1	-3	11	10	30,40 m, 75 d	7,62-39	USSR 1964
PKM (PKT)	5/+2	166/-1	500/-5	1000/-9	-/5	-/-3	A	4d6+2	1,3	-3	14	17	50 b	7,62-54R	USSR 1965
Stoner Mk.23 Commando	5/+2	125/-1	350/-5	700/-9	-/8	-/-3	A	4d6	1,0	-3	11	9	150 b	5,56-45	USA 1965
M134 Minigun	5/+2	133/-2	400/-6	800/-10	-/25	-/-3	A	4d6+1	1,2	-3	---	32	1500 b	7,62-51	USA 1967
Granatkastere	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	EK	AS	InIM	Ms	Vægt	Magasín	Kaliber	Oprindelse
M203 (M79)	5/+4	53/-1	175/-6	350/-9	1	---	E(15)	---	---	-3	11	2	1 e	40 mm	USA 1969
HE granat	SA: 14						FE: 15	EK: 4	10			0,4			
HEDP granat	SA: 14						FE: 12	EK: 3	20			0,4			
Fosfor granat	SA: 14	10 m radius										0,4			
GP-15	5/+4	53/-2	175/-6	350/-9	1	---	E(13)	---	---	-3	10	2	1 e	30 mm	USSR 1974
HE granat	SA: 10						EK: 8	10,0				0,3			
Frag granat	SA: 10						FE: 10	EK: 3	8,0			0,3			
AGS-17	5/+3	200/-5	600/-7	1200/-9	2/3	-/-3	SA+A	---	---	-3	15	36	29 d	30 mm	USSR 1974
HE granat	SA: 10						FE: 10	EK: 6	10,0			0,7			
Mark 19	5/+3	225/-5	800/-7	1600/-10	-/4	-/-3	A	---	---	-3	---	70	50 b	40 mm	USA 1980
HE granat	SA: 13						FE: 12	EK: 8	15,0			0,7			
Raketstyr	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	EK	AS	InIM	Ms	Vægt	Magasín	Kaliber	Oprindelse
RPG-7	5/+2	83/-3	250/-6	500/-10	1	---	E(39)	---	---	-3	9	14	1 e	---	USSR 1952
HEAT raket								EK: 5	50,0			5			
HE raket								EK: 15	15,0			6			
M202	5/+3	125/-4	375/-7	750/-12	1	---	SA	---	---	-3	9	8	4 e	---	USA 1970
HE raket								EK: 12	12,0			4			
Fosfor raket		15 m radius										4			
M72A2	5/+3	50/-4	150/-7	300/-10	1	---	E	EK: 3	40,0	-3	9	8	Engangs	---	USA 1972
Anti-tank missiler	Min. afstand	Max. afs.	AR mod.	Styring	SkH	Sm	Form	EK	AS	InIM	Ms	Vægt	Magasín	Kaliber	Oprindelse
AT-3 Sagger	500 m	3000 m	+1 til AR	Linie	1	---	E	EK: 8	70,0	-3	---	40	1 e	---	USSR 1965
TOW II	65 m	3750 m	+4 til AR	Limie	1	---	E	EK: 8	95,0	-3	---	168	1 e	---	USA 1970
Maskinkanoner	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	InIM	Ms	Vægt	Magasín	Kaliber	Oprindelse
20 mm	208/-3	417/-5	1250/-7	2500/-9	-/4	-/-3	A	8d6	21,0	-3	---	---	Bælte	20 mm	?
23 mm	250/-3	500/-5	1500/-7	3000/-9	-/4	-/-3	A	8d6	25,0	-3	---	---	Bælte	23 mm	?
30 mm	292/-3	583/-5	1750/-7	3500/-9	-/4	-/-3	A	8d6	30,0	-3	---	---	Bælte	30 mm	?
Morterer	Min. afs.	Max. afs.			SkH	Sm	Form	EK	AS	InIM	Ms	Vægt	Magasín	Kaliber	Oprindelse
82 mm M37	100 m	3000 m			1	---	E(4)	---	---	-3	---	112	1 e	82 mm	USSR 1937
Frag granat							FE: 40	EK: 10	10,0			7			
60 mm M19	45 m	1790 m			1	---	E(5)	---	---	-3	---	40	1 e	60 mm	USA 1942
HE granat							FE: 25	EK: 15	15,0			3			
Kanoner	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	EK	AS	InIM	Ms	Vægt	Magasín	Kaliber	Oprindelse
120 mm	417/-2	833/-4	2500/-7	5000/-10	1	---	E(25)	---	---	-3	---	---	1 e	120 mm	?
HE granat								EK: 45	45,0			80			
APDS granat									225,0			100			
HEAT granat								EK: 10	150,0			100			

NA: Nær afstand. KA: Kort afstand. MA: Medium afstand. LA: Lang afstand. SkH: Skud hastighed. Sm: Salve modifikation. AS: Angrebs styrke. InIM: Initiativ modifikation. Ms: Minimum styrke. SA: Semi-automatisk. E: Enkeltskud. A: Automatisk. m: Magasin. e: Enkelt skud. im: Indre magasin. b: Bælte. d: Trumle. HE: Høj eksplosiv. APDS: Armor piercing discarding sabot. HEAT: High explosive anti-tank. EK: Eksplosions kraft (står i stedet for skade ved eksplosive våben). FE: Fragment Effekt (står under form for ammunition med ekstra stor fragment spredning. SA: Sikkerheds afstand (sprængladningen er armeret efter denne afstand).

Færdigheder

Tabel E.

For færdigheder skrevet med *Kursiv* skal der altid vælges en undergruppe.
Priserne i uddannelses point (UP) er for købsværdien, hvortil der bagefter lægges grundværdien for pågældene Færdighed. Grundværdien udregnes ud fra Egenskaberne i parantesen efter færdighedens navn.

Købsværdi	Pris	Generelle færdigheder		
1	2UP	<i>Lese</i> (OB+SM)/2		
2	6UP	Gemme (OB+HUR+SM)/3		
3	10UP	Undvig (OB+HUR+HEL)/3		
4	14UP	<i>Undersøg</i> (OB+NT)/2		
5	20UP	Klatre (STR+SM)/2		
6	26UP	Sømme (STR+SM)/2		
7	34UP	<i>Medicinal</i> (INT+G)		
8	42UP			
9	52UP			
10	62UP			
11	74UP			
12	88UP			
13	104UP			
14	120UP			
15	138UP			
Pr. værdi over 15		+18UP		

Købsværdi	Pris	Lette færdigheder		
1	1UP	<i>Carousing</i> (OB+NT)/4	<i>Hugning</i> (UDH+SM)/4	<i>Quarrels</i> (UDH+NT)/4
2	2UP	Danse (UDS+SM)/4	Jagt (SM+OB)/4	Støb SM/2
3	3UP	Dragflyvning SM/2	Kunst HEL/2	Stygning (OB+HUR)/4
4	4UP	<i>Dyrning</i> (Sømme)/2	<i>Kærlig</i> (OB+HUR)/4	<i>Sæt</i> (STR+OB)/4
5	5UP	Dyrerække PSI/2	Kørbælte (OB+HUR)/4	Syng OB/2
6	7UP	<i>Ethel</i> (INT+UDS)/4	Kørc MC (SM+HUR)/4	Tavshed PSI/2
7	9UP	<i>Faldseamsuds</i> SM/2	Kørcruk (OB+HUR)/4	Tegne SM/2
8	12UP	Førfæde (UDS+NT)/4	Lystfiske (INT+HEL)/4	Tilvending (STR+UDH+PSI)/6
9	15UP	<i>Fot</i> OB/2	Lystskjads SM/2	Viden UDA/2
10	19UP	<i>Færd</i> SM/2	<i>Misk</i> (SM+OB)/4	Viden om k SM/2
11	23UP	Gastronomi (INT+HEL)/4	Navigation INT/2	
12	28UP			
13	33UP			
14	39UP			
15	45UP			
Pr. værdi over 15		+7UP		

Købsværdi	Pris	Normale færdigheder		
1	1UP	<i>Administration</i> INT/2	<i>Riddaring</i> OB/2	<i>Quarrels</i> (INT+UDS)/4
2	2UP	Akrobatik (SM+STR)/4	Hacking (Data) G/2	Riding (SM+PSI)/4
3	4UP	Data G INT/2	Hurtigræk HUR/2	Sjæle OB/2
4	6UP	<i>Djævel</i> PSI/2	Håndværk SM/2	Skuespil INT/2
5	8UP	Efterforskning INT/2	Kæde SM/2	Sprog INT/2
6	10UP	Eksploder INT/2	Kommunikation INT/2	Sprog INT/2
7	13UP	<i>Endespor</i> OB/2	Kryptologi INT/2	Teknik INT/2
8	16UP	Fiske (HEL+INT)/4	Lave fælder SM/2	Tyveri (SM+HUR)/4
9	20UP	FO OB/2	Ledevæne (INT+UDS)/4	Undervands eksp. (SM+INT)/4
10	24UP	<i>Følsom</i> (SM+OB)/4	Lullkamp Flyve/2	Abneth SM/2
11	29UP	Førfæde (INT+OB)/4	Mund afæsring OB/2	
12	34UP			
13	40UP			
14	47UP			
15	55UP			
Pr. værdi over 15		+8UP		

Købsværdi	Pris	Vanskelige færdigheder		
1	1UP	<i>Arkeologi</i> INT/2	<i>Historie</i> INT/2	<i>Miracles</i> KNT/2
2	3UP	Astronomi INT/2	HIV SM/2	NV (STR+SM)/4
3	5UP	<i>Astronomi</i> INT/2	Jura INT/2	Riding INT/2
4	7UP	<i>Elektronik</i> INT/2	Kemi INT/2	Teknik INT/2
5	10UP	Elektronik (INT+SM)/4	Litteratur INT/2	TIV SM/2
6	13UP	Filosofi INT/2	Matematik INT/2	Ubæret
7	17UP	<i>Flyvefly</i> (OB+HUR)/4	Medicin INT/2	SM+STR/4
8	21UP	<i>Flyvehelikopter</i> (OB+HUR)/4	Medicin (INT+SM)/4	Økonomi INT/2
9	26UP	Fysik INT/2	Metode G INT/2	
10	31UP	<i>Organ</i> INT/2	Metallurgi INT/2	
11	37UP			
12	44UP			
13	52UP			
14	60UP			
15	69UP			
Pr. værdi over 15		+9UP		

Specialfærdighed

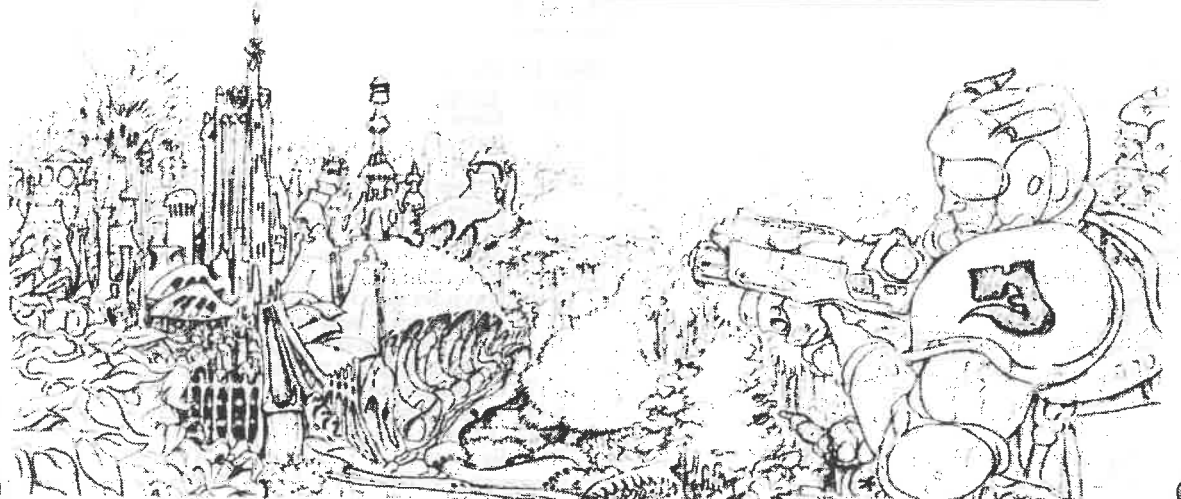
Elstra HP 4UP pr. ekstra HP.

Kamp modifikationer

Tabel F.
Kamp modifikationer.

Nærkamp.		Skydning.	
Situation:	Mod. til AR:	Situation:	Mod. til AR:
Bruger 2 kvalificerede våben	+2	Målet er helt stationært	+1
To våben og er ambidextrøs	+4	Målet går	-2
Bruger sekundær hånd	-3	Målet løber	-4
Pr. 25% af HP man mangler	-2**	Svagt lys	-1
Svagt lys (fuldmåne)	-3	Skumring	-5
Skumring (overskyet nat)	-5	Mørke	-8
Mørke (tusmørke)	-8	Sigter efter ansigt	-10
Forsvarer med et lille skjold	+3	Sigter efter hoved	-8
Forsvar. med et medium skjold	+4	Sigter efter krop	-4
Forsvarer med et stort skjold	+5	Sigter efter arm	-6
Ubevæbnet mod væbnet	-2	Sigter efter hånd	-11
Ubevæbnet mod skarpt våben	-3	Sigter efter ben	-3
Står over sin modstander	+2	Sløret mål (50%)	-1
Offeret lider af chok	+5	Sløret mål (75%)	-2
Kæmper mod flere fjender	-4	Sløret mål (90%)	-3
Er fuldstændig immobil	-5	Pr. 25% af HP man mangler	-2**
Står i dybt vand eller mudder	-3	Bruger sekundær hånd	-4
Slås i krat, underskov e. lig.	-3	Er i nærkamp	-5***
Sigter efter ansigt	-10	Pr. STR under Ms	-1
Sigter efter hoved	-8	Målet bevæger sig (bil)	-5****
Sigter efter krop	-4	Målet bevæger sig hurtigt (fly)	-10****
Sigter efter arm	-3	Skyder langt i blæst	-1
Sigter efter hånd	-5	Skyder langt i hård blæst	-2
Sigter efter ben	-3	Sigter i et segment	+1*
Er bange	-?	Sigter i et segment m. lasersigte	+2*
Pr. STR under Ms	-1	SA skydning med double action	-2
		Skyder fra rystende position	-3
		Går selv	-5
		Løber selv	-8
		Laver salve på NA eller KA	5m
		Laver salve på MA	2.5m
		Laver salve på LA	3.5m
		Er bange	-?

*Den maksimale bonus for at sigte er +6 uden hjælpe midler og +8, hvis man har et kikkert- eller lasersigte.
 **Man får også +1 til alle Inf og RT, for hver 25% af sine fulde HP, man mangler.
 ***Man får også +5 til at undvige et skydevåben i nærkamp.
 ****Den relative fart, gælder også, når man selv bevæger sig.



Tabelsamling

Label 3. Købsværdi.

Købsværdi: Lette: Normale: Vanskelige:

1.	1 UP.	1 UP.	1 UP.
2.	2 UP.	2 UP.	3 UP.
3.	3 UP.	4 UP.	5 UP.
4.	4 UP.	6 UP.	7 UP.
5.	5 UP.	8 UP.	10 UP.
6.	7 UP.	10 UP.	13 UP.
7.	9 UP.	13 UP.	17 UP.
8.	12 UP.	16 UP.	21 UP.
9.	15 UP.	20 UP.	26 UP.
10.	19 UP.	24 UP.	31 UP.
11.	23 UP.	29 UP.	37 UP.
12.	28 UP.	34 UP.	44 UP.
13.	33 UP.	40 UP.	52 UP.
14.	39 UP.	47 UP.	60 UP.
15.	45 UP.	55 UP.	69 UP.
16.	52 UP.	64 UP.	78 UP.

Label 4. Kontakter.

1d12+UDS. Forhold.

1-14: Bekendt. Kontakten er meget løs og kun et overfladisk bekendtskab, der ikke vil gøre meget for karakteren.

15-17: God bekendt. Kontakten er en nær bekendt af karakteren og vil hjælpe, hvis det ikke er til alt for meget besvær eller hvis det er meget vigtigt.

18-20: Ven. Kontakten er en god ven, som er til at stole på og som vil hjælpe hvis det er muligt.

Over 20: Hjerteven. Kontakten og karakteren har et ubrydeligt venskab, der sans synligvis går langt tilbage. Vil gøre alt for hianaden.

Skadelokalitet. Label 7.

1d20.	Lokalitet:
1-8	Ben*
9-12	Arm*
13-18	Krop
19-20	Hoved

* Rul 1d6: 1-3: Venstre, 4-6: Højre.

Inf. Label 8.

AR+HUR+InIM:	InI:
Under 18	1d4+3
18-21	1d4+2
22-25	1d4+1
26-30	1d4
31-33	1d3
over 33	1d2

Normale færdigheder.

Administration INT/2
 Akrobatik (SMI+STR)/4
 Datalogi INT/2
 Dyr træning PSI/2
 Efterforskning INT/2
 Eksplosiver INT/2
 Finde spor OB/2
 Fiskeri (HEL+INT)/4
 FO OB/2
 Forfalskning (SMI+OB)/4
 Forhørelse (INT+OB)/4
 Forklædning OB/2
 Hacking (Datalogi)/2
 Hurtigtræk HUR/2
 Håndværk SMI/2
 Kaste SMI/2
 Kommunikation INT/2
 Kryptologi INT/2
 Lave fælder SMI/2
 Lederevne (INT+UDS)/4
 Luftkamp (Flyve)/2
 Mund aflæsning OB/2
 Overtalelse (INT+UDS)/4
 Ridning (SMI+PSI)/4
 Sejle OB/2
 Skuespil INT/2
 Spionage INT/2
 Sprog INT/2
 Taktik INT/2
 Tyveri (SMI+HUR)/4
 Undervands eksp. SMI+INT)/4
 Åbne lås SMI/2

Label nr. 10.

Reaktions tid.

OB+HUR+HEL:	RT:
Under 24.	4d4.
24-26.	3d4.
27-31.	2d6.
32-35.	2d4.
36-38.	1d6.
39-41.	1d4.
42-44.	1d4-1.
Over 44.	1d3-1.

Label 6. Skadebonus.

STR+STØ:	SkB:
0-9	-3
10-14	-2
15-17	-1
18-21	+0
22-23	+1
24-25	+2
26-27	+3
28-29	+4
30-31	+6
32-33	+8
34+	+10

Lette færdigheder.

Camouflage (OB+INT)/4
 Danse (UDS+SMI)/4
 Drageflyvning SMI/2
 Dykning (Svømme)/2
 Dyrretække PSI/2
 Etikette (INT+UDS)/4
 Faldskærms uds SMI/2
 Forførelse (UDS+INT)/4
 Foto OB/2
 Første hjælp SMI/2
 Gastronomi (INT+HEL)/4
 Husgerning (UDH+SMI)/4
 Jagt (SMI+OB)/4
 Kunst HEL/2
 Køre bil (OB+HUR)/4
 Køre bælte (OB+HUR)/4
 Køre MC (SMI+HUR)/4
 Køre truck (OB+HUR)/4
 Lystfiskeri (INT+HEL)/4
 Lystsejls SMI/2
 Musik (SMI+OB)/4
 Navigation INT/2
 Overtalelse (UDH+INT)/4
 Skiløb SMI/2
 Skygning (OB+HUR)/4
 Spille (INT+HEL)/4
 Synge OB/2
 Tavsshed PSI/2
 Tegne SMI/2
 Tilfældig (STØ+UDH+PSI)/6
 Viden UDA/2
 Våben teknik SMI/2

Vanskelige færdigheder.

Antropologi INT/2
 Arkæologi INT/2
 Astronomi INT/2
 Biologi INT/2
 Elektronik (INT+SMI)/4
 Filosofi INT/2
 Flyve fly (OB+HUR)/4
 Flyve helikopter (OB+HUR)/4
 Fysik INT/2
 Geografi INT/2
 Historie INT/2
 HIV SMI/2
 Jura INT/2
 Kemi INT/2
 Litteratur INT/2
 Matematik INT/2
 Medicin INT/2
 Mekanik (INT+SMI)/4
 Meteorologi INT/2
 Metallurgi INT/2
 Mine teknik INT/2
 NV (STR+SMI)/4
 Politologi INT/2
 Teologi INT/2
 TIV SMI/2
 Ubevæbnet (SMI+STR)/4
 Økonomi INT/2

Generelle færdigheder.

Liste (OB+SMI)/2
 Gemme (OB+HUR+SMI)/3
 Undvigge (OB+HUR+HEL)/3
 Undersøge (OB+INT)/2
 Klatre (STR+SMI)/2
 Svømme (STR+SMI)/2
 Modersmål (INT+5).



Label 14. Fummel.

1d6.	Skydevåben.	Nærkampsvåben.
1.	Ammo fejl.	Beskadiget.
2.	Funktionsfejl.	Ødelagt.
3-6	Menneskelige fejl.	Menneskelig fejl.

Label 15. Menneskelige fejl.

1d20:	Effekt:
1-5.	Taber sit våben. Lander 1d6 meter væk.
6-7.	Staklen vælter og tager 1d6 HP i overfladisk skade.
8-9.	Staklen fumler gevaldigt og lider af chok i 2 gange sin Reaktions Tid.
10-11.	Får hår, hat eller hjelm med over øjnene. Tumbler rundt i 4d6 seg. imens han skriger "Hjælp jeg er blevet blind!"
12-13.	Forvrider skulderen. Lider af chok i 2d6 seg. og får -5 til tjeks, med armen.
14-15.	Taber sit våben over foden. Tager 1d4 i skade og humper chokeret rundt i 3d6 seg.
16-17.	Ødelægger sit våben totalt.
18-19.	Rammer sig selv i benet eller armen. Slå normal skade og critical.
20.	Rammer en ven, hvis det er muligt.

Liste over tabeller

Tabel:	Side nummer:
Tabel 1. Fordele.	s 10.
Tabel 2. Ulemper.	s 13.
Tabel 3. Købsværdi.	s 18.
Tabel 4. Kontakter.	s 19.
Tabel 5. Sværhedsgrad.	s 23.
Tabel 6. Skadebonus (SkB).	s 23.
Tabel 7. Skadelokalitet.	s 40.
Tabel 8. Initiativ (InI).	s 43.
Tabel 9. Handlinger.	s 43.
Tabel 10. Reaktionsstid (RT).	s 44.
Tabel 11. Dæknings situa.	s 57.
Tabel 12. Dæknings SB.	s 57.
Tabel 13. Misafstande.	s 61.
Tabel 14. Fummel.	s 65.
Tabel 15. Menneskelige fejl.	s 66.
Tabel 16. Varige mén.	s 68.
Tabel 17. Betændelse.	s 69.
Tabel 18. Skadelok. for tanks.	s 74.
Tabel 19. Sk. PMV's m. tårn.	s 74.
Tabel 20. Skadelok. PMV'ere.	s 74.
Tabel 21. Skadelok. for biler.	s 74.
Tabel 22. Sk. for lastbiler.	s 74.
Tabel 23. Sk. for helikoptere.	s 74.
Tabel 24. Skadelok. for fly.	s 74.
Tabel 25. Gennembrydning.	s 74.
Tabel 26. Væseners skade lk.	s 82.
Tabel 27. Cyberpsykose.	s 105.
Tabel A. Rustninger & skjolde.	s 115.
Tabel B. Nærkampsvåben.	s 116.
Tabel C. Primitiv skydevåben.	s 116.
Tabel D. Skydevåben.	s 117-119.
Tabel E. Færdigheder.	s 120.
Tabel F. Mod. under kamp.	s 121.

Forkortelser

A	Automatisk skydeform.		points, der beskriver en karakters evne til at klare sår og skader.
AGL	Automatic Grenade Launcher. Bruges om granatkastere, der kan lave salver,	HUR	Egenskaben Hurtighed.
AR	At Ramme. Det tal man skal slå under med 1d20 for at ramme et mål.	im	Indre Magasin.
AS	Angrebs Styrke. Et tal, der beskriver et angrebs gennemtrængningskraft.	InI	Initiativ. Et tilfældigt tidsrum f.eks. 1d4+1, der beskriver hvor lang tid, der går, før man kan angribe med et udvalgt våben.
AT	Anti-tank. Bruges om alle våben, der er lavet specielt til at bekæmpe kampvogne.	InIM	Initiativ modifikation. Et tal, der beskriver hvor håndterligt et våben er.
b	Bælte. En magasin type.	INT	Egenskaben Intelligens.
BC	Burst Control. En skydeform, hvor man affyrer små kontrolerede salver på ca. 3 skud.	IR	Infra-Rød. Bruges om optiske midler, der kan se infra-rødt lys. Bruges til at se om natten.
c	Revolvermagasin. Kaldes også for et tromlemagasin.	KA	Kort afstand.
D	Double Action. En skydeform, der anvendes i revolvere.	LA	Light Amplication. En teknik hvor man koncentrerer lyset, så man kan se klart i mørke. Kan også betyde Lang Afstand.
DefAR	Defensiv AR. Den AR, der benyttes, når man skal forsvare sig i nærkamp.	LMG	Let MaskinGevær. Bruges om lette bærbare maskingeværer.
DefARm	Defensiv AR modifikation. En modifikation, som alle nærkamps våben har, der lægges til AR, når man forsvare sig i nærkamp.	LMP	Let MaskinPistol. Bruges om pistoler, der kan lave salver.
e	Enkelt skud. En skydeform.	m	Almindeligt boksmagasin.
EK	Eksplodings Kraft. Et tal, der beskriver hvor kraftig en eksplosion er.	MA	Medium afstand.
EksSB	En Skade Beskyttelse, der trækkes fra eksplosioners grundskade.	MaM	Manøvre Modifikation. Et tal, som alle luftfartøjer har, der beskriver fartøjets manøvre-dygtighed.
FE	Fragment Effekt. Et tal, der beskriver en fragmentgranats effektivitet.	MG	Maskingevær.
FO	Fremskudt Observatør. En færdighed.	MK	MaskinKanon. Betegnelsen MC bruges også.
GL	Grenade Launcher. Militær term, der bruges om granatkastere.	MMM	Moral, Mod & Mandshjerte. Et tal, der beskriver hvor modig og koldblodig en person er.
HE	Høj Eksplosiv. Bruges om granater eller bomber, der indeholder sprængstof.	Ms	Minimums styrke. Den værdi i egenskaben Styrke, som en person mindst skal ha', før en bestemt type våben kan benyttes optimalt.
HEL	Egenskaben Held.	MøV	Manøvre Vanskelighed. Et tal, som alle rustninger har og som beskriver hvor klodset og hæmmende, det er at bære den pågældende type rustninger.
HeP	Held Point. Et antal points, som en karakter kan benytte sig af.	NA	Nær Afstand.
HIV	HåndIldVåben. En færdighed, der bruges til at skyde med alle håndholdte skydevåben.	NV	NærkampsVåben. Er også en færdighed, der bruges til kæmpe med alle nærkamps-våben.
HP	HelbredsPoints. Et antal	OB	Egenskaben Observation.

Forkortelser

OffAR	Offensiv AR. Den At Ramme, der benyttes, når man selv angriber nogen i nærkamp.
OffARm	Offensiv AR modifikation. En modifikation, som er forskellig for hver enkelt type våben.
PMV	Pansret mandskabsvogn.
ProSB	Den skade beskyttelse, der trækkes fra moderne projektilvåbens grundskade.
PS	PanserStyrke. Et tal, der beskriver et fartøjs panser.
PSI	Egenskaben Psyke.
RT	Reaktions Tid. Den tid, som en karakter er forvirret, når han bliver overrasket.
SA	Semi-automatisk.
SB	Skade Beskyttelse. Negative tal, der mindsker et angrebs grundskade. Findes i fire variationer.
SG	Shotgun eller haglspreder.
SkB	Skadebonus. Et tal, som meget stærke personer lægger til grundskaden med kaste- og nærkampsvåben.
Sk	Skarpe håndvåben.
SkH	SkudHastighed. Fortæller hvor mange skud et salvevåben affyrer pr. segment eller fortæller hvor mange gange et semi-automatisk våben kan affyres effektivt i træk.
SkSB	Den Skade beskyttelse, der trækkes fra skarpe og spidse våbens grundskade.
SL	SpillEder.
Sm	Salve modifikation. En modifikation, der lægges til skydevåbens AR, når de laver salver.
SMG	Sub-MachineGun. Betyder maskinpistol.
SMI	Egenskaben Smidighed.
St	Stumme håndvåben.
StSB	Den Skade beskyttelse, der trækkes fra stumme våbens grundskade.
STR	Egenskaben Styrke.
STØ	Egenskaben Størrelse.
TIV	TungelldVåben. Er også en færdighed, der bruges til at skyde med alle tunge våbensystemer.
TMG	Tungt MaskinGevær.

TNT	TriNitroToluen. Et meget anvendt sprængstof.
UDA	Egenskaben Uddannelse.
UDH	Egenskaben Udholdenhed.
UDS	Egenskaben Udseende.
UP	Uddannelses Points. En antal points, der benyttes, når man laver en karakter.
VP	Via Prudensiae.
WP	Hvid fosfor. Benyttes i røggranater og bomber.



RVANG 93

