af Bjarne Sinkjær • www.bjsink.dk • kontakt: bjsink@yahoo.dk
Freeware • Version 1.4 • Udskrevet 30.07.03.

epos
REGELSYSTEM

1.0 INTRODUKTION

Disse regler er specielt beregnet til brug for scenarier til Conner. De bygger på en blanding af *Amazing Engine* fra TSR, *Basic Roleplay* fra Chaosium, og *Blue Planet* fra BioHazard Games. Jeg har lagt vægt på at reglerne skal være hurtige at lære, og lette at bruge. Der er også lagt vægt på en vis realisme, specielt i skadesystemet, som er detaljeret og meget dødeligt.

Jeg regner med at du er en erfaren spilleder, så jeg vil holde forklaringerne rimeligt korte. Alle termer er oversat til dansk – dette gør at man må acceptere utålelige begreber som kropspoint, men det er vel trods alt at foretrække frem for danglish.

Jeg vil starte med at fortælle dig hvordan grundreglerne virker, hvordan kamp fungerer, og hvordan du laver en spilperson.
Ud over reglerne, får du lister over færdigheder til tre miljøer; Victoriatiden (1880-1915), Moderne Tid (1970-2020), og Science Fiction (2150-?). Desuden får du en liste over våben, en spillederskærm, en skadetabel og sidst, men ikke mindst, et autoriserede spilpersonskema.

2.0 GRUNDREGLER

Du skal kun bruge to ti-sidede terninger, de så-kaldte procentterninger, til at slå mod Færdigheder og Egenskaber, og til at slå for skade.

En spilperson defineres af nogle grundlæggende Egenskaber, som i teorien kan gå fra 0 til 100. Normalt vil de lægge mellem 30 til 70. Der er otte Egenskaber:

Fysik: Styrke, udholdenhed, helbred.
Koordination: Hurtighed, smidighed, motorik.
Indlæring: Indlærte færdigheder, paratviden.
Intuition: Mental smidighed, tilpasningsevne.
Psyke: Sjæleliv, sindets styrke overfor påvirkninger.
Viljestyrke: Selvdisciplin, smertetærskel.
Kommunikation: Udseende, udstråling.
Position: Social klasse, indflydelse i organisationers hierarkier.

Alle færdigheder bygger på en Egenskab, da jeg forudsætter, at du ikke kan lære kernefysik uden at have et vist omløb i pæren, eller være god til

Indhold

1.0	Introduktion	1
2.0	Grundregler	1
2.1	Sådan gøres ting	2
2.2	Modstandstabellen	3
3.0	Kamp	3
3.1	Initiativ og deklaration	3
3.3	Ildkampe	3
3.4	Nærkampe	5
3.5	Beskyttelse	6
3.6	Skade & helbredelse	6
4.0	Sådan laves en person	8
5.0	Specialiteter	8
A	Færdigheder i Victoriatiden	9
B	Færdigheder i Moderne Tid	10
C	Færdigheder til Science Fiction	11
D	Våbenliste	12
E	Spillederskærm	13
F	Skadetabel	14
G	Personskema	15

at skyde uden at have en god koordination. Der findes to typer af Færdigheder; Færdigheder og Specialisering.

Færdigheder bygger direkte på en Egenskab. Hvis du har Ridning [Smidighed], og du har 60% i Smidighed, så har du 60% i at galoppere rundt på din hest. Hvis du ikke har lært en Færdighed, kan du prøve alligevel i de fleste tilfælde, men du har kun halv Egenskabs chance. Denne regel gælder dog ikke for Færdigheder som bygger på Indlæring. Dem har du enten lært, eller også kan du dem ikke.
Specialisation er en overbygning på en Færdighed, og fortæller at en person har fået speciel træning indenfor et snævert område. En specialisering giver Egenskab + 15% chance. Du kan naturligvis kun specialisere dig, hvis du allerede har en færdighed indenfor et givet område. *Eksempel: Du har Håndvåben [Koordination] på 60%, og Pistol Koordination + 15%] på 75%.*

2.1 SÅDAN GØRES TING

Du slår ikke, hver gang du vil gøre et eller andet. Det er ikke så vigtigt, om du kan parkere en bil eller lave et regneark på din computer, men hvis du til gengæld kører mod trafikken ude på motorvejen, så bliver det straks mere interessant.

Terningeslaget

Hvis du prøver at gøre et eller andet, hvor det er kritisk om det lykkedes eller ej, slår du med procentterninger mod din Færdighed. Hvis du slår lig med eller under, klarer du det.
Hvis du ønsker at nuancere slaget, kan du derefter kigge på enerne; 0-1 er godt, 8-9 er dårligt. Hvis vi tager rytteren fra før med 60% i sin Færdighed, kan vi kigge på følgende eksempler:

01, 30, 41 er alle en bragende succes.
34, 52, 17 er en succes.
08, 19, 28 er stadig en succes, men det er set bedre.
61, 70, 00 er ikke klaret, om end det var lige ved.
97, 72, 95 er ikke klaret.
98, 69, 78 er noget slemt rod!

Uanset hvor mange plusser du har på dit rul, kan du aldrig komme over 90% chance for at klare det. Vi kan forestille os situationen, hvor du har Håndvåben på 60%, en specialisering på Pistol på +15%, afgiver et sigtet skud på +15%, og måske endda har et lasersigte som giver yderligere +10%. Det ville normalt give 100%, men der er altså altid 10% chance for at det ikke lykkedes.

Ifølge ældgamle traditioner er slaget 42 en Kosmisk Succes, hvor alting kan lade sig gøre, uanset hvad spilpersonen måtte have i sin Færdighed. Denne regel gælder kun for spilpersonerne.

Spillederen kan, hvis han ønsker det, give spilleren minuser på sine slag. *Eksempel: Du ønsker at hacke dig ind i PETs computernetværk? Hmm, de er sikkert godt beskyttet mod den slags. Minus 25%.*

Handlinger

I en Runde kan du nå én Aktiv Handling eller én Kombineret Handling, og en eller flere Passive Handlinger. Der er også handlinger det tager flere runder at udføre. De kaldes for Komplekse Handlinger.

Aktive Handlinger: Dette er aktioner, det kræver en aktiv indsats og et vist tidsrum at udføre. *Eksempel: Sigte og skyde, løbe, klatre, trække et våben, køre en bil.*

Kombinerede Handlinger: Der er situationer, hvor det kræves at personer kan klare flere forskellige ting samtidigt. Der er to måder vi kan løse det på. Lad os sige at Helten forfølger Dr. Übermensch i en vild biljagt, og han prøver at pløkke doktorens dæk. Enten kan du lade Helten slå et Køre Bil rul for at se om han kan holde bilen på vejen, og derefter et Pistol rul for at ramme dækket, eller du kan slå det hele sammen i ét rul for at ramme, og så give nogle heftige minusser på rullet. Det er op til din dømmekraft at afgøre, hvor meget situationen kræver.

Komplekse Handlinger: Nogle opgaver er meget krævende og tager tid at udføre. Hvor lang tid

det kan tage, svinger fra nogle runder; at løbe over en bro, mens du prøver at undgå fjendens kugler, til nogle dage; at hacke sig ind i en corporate computer uden at blive opdaget. For at klare disse forhindringer skal du klare 3 ud af 5 rul succesfuldt. Hvis du ruller 0 eller 1 på enerne tæller det for to rul klaret og du sparer tid, men hvis du til gengæld ruller 8 eller 9 på enerne tæller det for to rul misset, og der kan opstå yderligere komplikationer.

Passive Handlinger: Det er små ubetydelige ting, det hverken kræver megen tid eller koncentration for at udføre. Passive handlinger kan du udføre når som helst i runden, så det er vigtigt at sikre sig mod misbrug. *Eksempel: Sige et par ord, slippe din pistol, afsikre din pistol.*

2.2 MODSTANDSTABELLEN

Hvis du ønsker at gøre en eller anden ting som din modstander modsætter sig, f.eks. at indhente en flygtende eller spille poker, ruller du ikke mod en Færdighed eller en Egenskab, men sætter agressorens (Aktiv) og forsvarerens (Modstand) Færdigheder eller Egenskaber op i en Modstandstabel (tabellen finder du på Spillederskærmen s. 13).

3.0 KAMP

Kampe i Millennium er delt kunstigt op i runder, som varer 3-10 sekunder alt efter omstændighederne. Det er mindre vigtigt.

Hvad der er vigtigt er at gøre kampen dramatisk, og undgå at det ender med at blive et spørgsmål om taktik og terningerul. Ja, skurkene er ude på at slå dig ihjel, og ja, hvis du bliver ramt, er du på skideren.. men de er ved at udsætte dit livs udkårne for en Skæbne Værre End Døden! Det er dilemmaer som disse, gode historier er skabt af.

3.1 INITIATIV OG DEKLARATION

Hvornår du kommer i kamprunden, afgøres af din evne til at holde hovedet koldt og hvor godt fysisk trænet du er, plus et element af tilfældighed. Initiativ udregnes som summen af Koordination + Psyke / 20. Resultatet afrundes opad og skrives ned på Personskemaet. Først i runden slår alle en ti-sidet terning, og lægger resultatet til Initiativ. Den endelige formel er så:

Initiativ = [(Koordination + Psyke) / 20 (Rundes op)] +1T10

Hvis summen af dit Initiativrul er 12 eller derover, får du to aktioner; den første på det du rullede, den anden på dit rul -10. Eksempel: Dr. Übermensch har 30 i Koordination, og 60 i Psyke. Hans Initiativ er (50+60)/20)=4,5. Det runder vi op til 5. Han ruller 8 på sit Initiativrul, så han får to aktioner i henholdsvis 13 og 3.

Alle ruller Initiativ, og spillederen spørger bordet rundt hvad spillerne vil gøre, startende med den der rullede det laveste, og sluttende med den der rullede højeste; de hurtigste har overskuet situationen og kan reagere på de andres handlinger. Derefter starter runden med den der rullede højest.

Spillederen kan midt i runden kræve et nyt Initiativrul hvis situationen ændrer sig i uventet retning. *Eksempel: En pistolbevæbnet spilperson står på 5. sal og dækker nervøst den dør, hvor politiet kan komme brasende ind hvert øjeblik. Pludseligt lyder der et enormt brag og klirren af glas. En SWAT-betjent er braset ind ad vinduet bag spilpersonen. Nyt initiativ.*

Du kan forsinke en aktion hvis du ønsker det, for at afvente andres handlinger. *Eksempel: Med din pistol dækker du en sindforvirret mistænkt, der har hånden ned i lommen. Vil galningen trække en revolver, eller er det bare en mus han har i lommen? Du venter og ser.*

3.3 ILDKAMPE

Efter år 1850 vil de fleste kampe nok bestå i at folk prøver at skyde hinanden ned. Det er hurtigt, effektivt og forholdsvis ublodigt for angriberen – med mindre han selv bliver ramt. Du kan afgive skud på fem måder:

Sigtet Skud: Du kan sigte på en modstander og afgive ét præcist skud. Du får en bonus på 15% til dit skud, men du skal koncentrere dig så meget

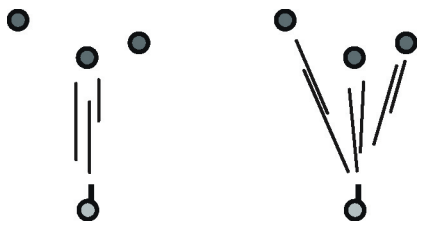
om skuddet, at du ikke kan løbe eller gå samtidigt med at du skyder.
Hvis din modstander ligger i dækning, har en vest på eller hvis du ønsker at pacificere ham ved at skyde ham i benet, kan du sigte mod en legemsdel. Du får et minus på 30% i at ramme.
Disse to kan kombineres til én handling med et minus på 15% i at ramme.

Hurtigt Skud: Du skyder fra hoften for at komme hurtigere end din modstander. Du får +3 på initiativrul, men minus 30% på at ramme

Normalt Skud: Du skyder en normal salve. Alle afstandsvåben kan skyde et vist antal skud per Runde, f.eks. har automatiske pistoler en Skud/R på 3, og dobbeltløbede haglgeværer en Skud/R på 2. På skuddene efter det første trækkes Rekyl kumulativt fra din Færdighed. *Eksempel: Du har 60% i Pistol. Din pistol har en Skud/R på 3, og en Rekyl på -5. Det første skud rammer du på 60%, det andet skud på 55% og det tredie skud på 50%.*

Kort Salve: Moderne maskinpistoler kan stilles til at afgive en kort salve på 3 skud. På lidt ældre våben er det et spørgsmål om øvelse, men det behandles på samme måde regelteknisk. Det hele slås sammen i et rul, men du får en Skadebonus på -1.

Fuld Salve: For at skyde en Fuld Salve kræver det at våbenet er fuldautomatisk, og at magasinet er mindst halvt fuldt. Du kan afgive en Fuld Salve på to måder; enten kan du tømme dit magasin mod ét mål, eller du kan sprede din ild mod flere mål i en vinkel på maksimalt 45°:
Hvis du skyder mod ét mål, tømmer du det halve af dit magasin i staklen og får en Skadebonus på -3!



Hvis du spreder dine skud, slår du et separat rul mod hvert mål, mens du trækker Rekyl fra din Færdighed efter det første mål, kumulativt. Du får en Skadebonus på -1 på de mål som du rammer. *Eksempel: Din maskinpistol har en rekyl på -10, og du har 60% i Riffel. Første mål rammer du på 60%, det andet mål på 50%, det tredie mål på 40% osv.*

Undvige

Hvis du bliver skudt på, har du mulighed for at kaste dig i dækning. Du kan prøve at undvige én gang pr. runde, og du må ofre din næste aktion, også selv om den først kommer i næste runde. For at undvige skal du klare et rul mod Færdigheden Undvige, og du kan kun undvige ved at dykke ned bag noget solidt, eller ved at kaste dig fladt ned på jorden. Du kan altså ikke undvige skud ved at danse frem og tilbage på en flad pløjemark.

Minus og Bonus

En lang række ting kan påvirke din mulighed for at ramme. Her er vist nogle eksempler:

Kort afstand	0%
Medium afstand	-10%
Lang afstand	-20%
Målet er i 25% dækning	-5%
Målet er i 50% dækning	-10%
Målet er i 75% dækning	-30%
Målet er liggende	-20%
Mål løber	-15%
Skud mod legemesdel	-30%
Sigtet skud	+15%
Hurtigt skud	-30%
Mørke	-30%
Røg eller tæt tåge	-20%
Skytte er knælende	+5%

Våbnets Anatomi

Et våbens karakteristika defineres ud fra en række termer.

Type: Navnet, og kaliberen på våbenet, så du evt. kan bruge profilen til tilsvarende typer.

Afstand: Afstand angives som tre tal, f.eks. 20/40/60 som er medium, lang og maksimal afstand. Maksimal afstand er den afstand hvor det er realistisk at ramme. En patron fra en pistol kan sagtens flyve mange hundrede meter, men det er næppe realistisk at ramme på afstande på mere end 50-60 meter. Den amerikanske hær har lavet undersøgelser for alting, og de har beregnet den realistiske skydeafstand for rifler til cirka 200 meter.

Skud/R: Hvor mange skud kan du skyde i runden? Tallet angives enten som et tal, f.eks. 3 for pistoler, som fortæller at du kan skyde tre skud pr. aktion, eller tre tal, f.eks. 1/K3/F15 for maskinpistoler, som er forbruget af et enkeltskud, en Kort Salve og en Fuld Salve.

Skade: Skadefaktoren, her forkortet til Skade, angives som et tal fra +3 til -3. Skaden kan blive modificeret af Skadebonus og Beskyttelsefaktor.

Ammu.: Hvor mange skud kan der være i våbenet? Her angives standardmagasinet, da du ofte kan få flere forskellige typer, alt efter hvor diskret du ønsker at kunne skjule våbenet.

Rekyl: Hvor svært er det at holde våbenet på målet? De våben jeg har prøvet at skyde med synes jeg har en meget hård rekyl, så måske bør tallet være højere for uøvede.

Vægt: Mest for sjovs skyld, da du næppe render rundt med så meget hardware, at det bliver et problem.

3.4 NÆRKAMPE

Initiativ og deklaration for nærkamp forløber som beskrevet under afsnit 3.1. s. 3. Du kan angribe én eller flere gange i din runde, alt efter hvor meget du slår i Initiativ.

Der er en række manøvrer du kan udføre i nærkamp. De kan enten læres enkeltvis, eller købes i en pakkeløsning:

Afvæbne: Hvis du parerer et udfald fra din modstander, kan du prøve at fjerne hans våben på din næste aktion. Du sætter din Færdighed op mod hans Færdighed i modstandstabellen. Klarer du rullet, slår du våbenet ud af hænderne på ham.

Armlås: Fungerer på samme måde som Afvæbne, blot får du din modstander i en armlås. Din modstander kan prøve at slippe fri på hans næste aktion. Hans Styrke sættes op mod din Styrke i modstandstabellen. Klarer han det rul, er han fri. Så længe din modstander er i armlås, kan du prøve at give ham skade ved at vride armen om. Hvis du klarer et rul mod din Færdighed, giver du +3 i Skadefaktor.

Brydning: Du prøver at få din modstander ned at ligge, og holde ham fast. Du slår mod din Færdighed. Hvis du klarer rullet, har du fået din modstander i et brydertag. Du kan i de efterfølgende runder slå mod din Færdighed for at gøre skade. Klarer du det rul, giver du +3 i Skadefaktor. Din modstander kan prøve at komme løs på sin næste aktion; din modstanders Styrke sættes op mod din Styrke i modstandstabellen. Klarer han det, er han fri.

Kast: Hvis du parerer et udfald fra din modstander, kan du prøve at kaste ham til jorden på din næste aktion. Du skal klare et slag mod din Nærkampfærdighed. Klarer du det, bliver din modstander kastet til jorden og får en Skadefaktor på +3.

Parere: Hvis du selv bliver ramt, har du mulighed for at parere. Normalt gør du det med et våben eller et skjold. Det er noget skidt at prøve at parere en kniv med hånden; hvis du ikke klarer dit slag får du skade i den legmesdel du prøvede at parere med. At parere er en Passiv Handling, men du kan kun parerer ét slag gratis per runde. Du kan parere ét slag til ved at ofre din næste Aktion.

Slag: Du angriber med et våben, eller med de bare hænder, ved at slå mod din relevante Færdighed. Hvis du slår lig med, eller under, har du ramt.

Spark: Spark fungerer som Slag. Du slår mod din Nærkampfærdighed. Hvis du slår lig med eller under har du ramt. Hvis du slår et fumleslag, mister du balancen og falder. Det tager én Aktion for dig at rejse dig op.

Undvige: Den desperate mulighed er at prøve at undvige. Da du kan se slaget, behøver du ikke at kaste dig i dækning, men du ofrer stadig din næste Aktion. Du slår mod færdigheden Undvige. Slår du lig med eller under, har du undveget. Hvis du slår et fumleslag, mister du balancen og falder.

Kampsport

At lære en kampsport koster det samme som at lære to andre færdigheder. Manøvrerne er delt op i én primær manøvre, som du har på samme niveau som din Kampsportsfærdighed, og nogle sekundære manøvre, som du har på Færdighed -10%. Alle der er trænet i nærkamp har en bonus på Initiativ på +1 når de er i nærkamp.

En specialisering i en kampsport koster det samme som fire færdigheder, men så er du også en sand mester, som har trænet det meste af dit liv. Du har din primære manøvre på Færdighed +20, og dine sekundære manøvre på Færdighed +10. Du får en initiativbonus på +2 når du er i nærkamp.

Boksning: Slag (P), parere. Note; -1 i Skadefaktor.

Judo: Kast (P), afvæbne, armlås.

Karate: Slag (P), spark, parere. Note; -1 i Skadefaktor.

Militær nærkamp: Kniv (P), slag, afvæbne.

Politi nærkamp: Knippel (P), brydning, armlås.

Tae Kwon Do: Spark (P), slag, parere. Note; -1 i Skadefaktor.

Minus og Bonus

Der er ikke så mange ting der kan påvirke nærkamp:

Slag mod legemesdel	-15%
Person står højere	+10%
Modstander ligger ned	+10%
Mørke	-20%
Røg eller tæt tåge	-10%

Nærvåbenenes Anatomi

Nærkampsvåben defineres ud fra to karekteristika:

Navn: Typen af våbenet.

Skade: Skadefaktoren, her forkortet til Skade, angives som et tal fra +3 til -3. Skaden kan blive modificeret af Skadebonus og Beskyttelsefaktor.

3.5 BESKYTTELSE

Ligesom våben, har rustninger, flakveste og dækning en faktor som modificerer skaden. Det kaldes en Beskyttelsesfaktor og går normalt fra +3 til 0. Rustning og dækning beskytter naturligvis kun de legemesdele som de dækker.

3.6 SKADE & HELBREDELSE

Der er to måder at køre skade på; den realistiske og den hurtige måde.

Den realistiske

Når du har ramt en modstander, skal du jo gerne give ham noget skade. Prøv at finde skadetabellen frem, så er det nemmere at følge med.
Når du har ramt din modstander, slår du 1T100 for at se hvilken legemsdel du har ramt:

Hoved	1-10
Bryst	11-32
Underliv	33-48
Højre arm	49-56
Højre hånd	57-60
Venstre arm	61-68
Venstre hånd	69-72
Højre ben	73-82
Højre fod	83-86
Venstre ben	87-96
Venstre fod	97-100

Find legemesdelen i skadetabellen, og rul derefter en 1T10 for at se hvilken Skadekategori du slår. Først derefter modificerer du for Skadefaktor, Skadebonus og Beskyttelsesfaktor. *Eksempel: Du skyder en Kort Salve med din maskinpistol, og rammer din modstander. Du slår T100 for at se hvor du rammer. Du slår 55; højre arm. Så slår du 1T10 for at se hvad du giver i skade; du slår 6, det giver en Skadekategori på 4. Derefter modificerer du for Skadefaktor, Skadebonus og Beskyttelsesfaktor. En maskinpistol giver en Skadefaktor på -1, og du får en Skadebonus på -1 for Kort Salve. Han har ikke nogen rustning på, så der er ingen Beskyttelsefaktor som trækker fra skaden. Du går to gange til højre på tabellen. Hvis du kigger i tabellen, kan du se at der er 100% chance for et større brud, 80% chance for at åbent brud, og 40% chance for arterieblødning. Du slår T100, og slår 06 for åbent brud, og 10 for arterieblødning; han taber pistolen og synker langsomt til jorden, mens han vantro kigger på sin blødende arm! Hvis han vil prøve på at gøre noget med dén arm, har han -40% på sin færdighed! Hvis du vil prøve at lappe ham sammen, har du -20% på dit Førstehjælps rul.*

Den hurtige

Alle har et antal Kropspoint, som er summen af Fysik / 10. Når du rammer, ruller du 1T10 for at se hvilken skade du giver:

Rul	Skade
8-9	-0
7-6	-1
5-4	-2
3-2	-3
1-0	-4

Når du har rullet for skade, modificerer du for Skadefaktor, Skadebonus og Beskyttelsesfaktor, og ender på en skade, som du trækker fra Kropspoint. *Eksempel: Dr. Übermensch har 40 i Fysik, og han har derfor 4 Kropspoint. Han bliver ramt af maskinpistolen fra før. Du slog 1T10 for at se hvad du gav i skadekategori; du slog 6, så du gør -1 i skade. Derefter modificerer du for Skadefaktor og Beskyttelsesfaktoren. En maskinpistol har en skadefaktor på -1, og du får en Skadebonus på -1 for Kort Salve, og han har ikke rustning på. Så -1 + -1 + -1 = -3; doktoren er hårdt såret.*

Hvis du har lyst, kan du stadig slå for hvilken legmesdel du rammer.

Helbredelse

Den triste sandhed om førstehjælp er, at der ikke er ret meget du kan eller må gøre. Du kan stoppe blødninger, sikre frie luftveje og forebygge chock, og så ellers bare vente på ambulancen. Det betyder, at førstehjælp næppe vil få en spilperson på benene igen lige med det samme, men vil sikre at spilpersonen overlever – og det er da en lille trøst. Det eneste der kan få ham på benene igen, er en blød hospitalsseng, en sød sygeplejeske og masser af tid.

Gør et drama ud af skade. Jeg har siddet med en person på et fortov og ventet på en ambulance, og selv om der ikke var sket personen noget alvorligt, så tog det *timer* (dvs. nogle få minutter) før ambulancen kom. Og hvis han nu oven i købet havde blødt, og måske var en jeg kendte..?

Skadekategori 5 kan klares med et succesfuldt Førstehjælp rul, og noget smertestillende.

Skadekategori 3-5 kan helbredes af en læge, med mindre indre organer er skadede, så er det en tur på hospitalet.

Skadekategori 1-3 kræver en tur på hospitalet. Helbredelse tager fra nogle uger til mange måneder.

Der er selvfølgelig også forskel på hvad man kunne gøre i 1800-tallet, og hvad vi kan gøre i dag. Regn med at lægerne dangang ikke kunne gøre ret meget for de svære skader i skadekategori 1 og 2. Men måske en amputation?

Døden

Døden indtræder, når ilttilførslen til hjernen standser og hjernecellerne dør på grund af iltmangel, eller på grund af skader på hjernen. Årsagerne kan være mange; sygdom i hjernen eller nervesystemet, organer der svigter, kvælning eller blodtab. Oven i det kommer chok, et livstruende kredsløbstop

som kan forstærkes af at den tilskadekomne føler stærk smerte og angst.

Hvis en stærk skadet person ikke bliver stabiliseret med den rette førstehjælp, kan du lade personen slå for shock hvert minut. Lad personen slå mod summen af hans Fysik og Psyke, fratrukket 10% for hver Skadekatagori han har fået. Alle skader tælles med. Misser han slaget dør han af chok. *Eksempel: Dr. Übermench har fået 4 i skade, og bliver ramt i brystet for yderligere 2 i skade. Han har 30 i Fysik, og 50 i Psyke. Han skal slå mod (30 + 50) - (40-20) = 20. Han har kun 20% chance for at overleve, med mindre han bliver reddet af førstehjælp.*

4.0 SÅDAN LAVES EN PERSON

Jeg har delt mennekeheden er op i fem kategorier, som går fra Pøbel til Ekspert. De har hver otte procenttal som skal fordeles på alle otte Egenskaber. De har også et antal point, som de kan købe Færdigheder for. Pointene er delt op i to bunker, én bunke til deres professionelle Færdigheder, og én bunke deres 'hobby' Færdigheder, dvs. Færdigheder de har tilegnet sig enten i deres fritid, eller fra tidligere beskæftigelse. Spilpersonerne vil som oftest være enten Borgere eller Professionelle.

Pøbel:	50, 50, 40, 40, 40, 30, 30, 20. Færdigheder 5/2.
Lærling:	60, 50, 50, 40, 40, 40, 30, 20. Færdigheder 6/3.
Borger:	60, 60, 50, 50, 40, 40, 30, 30. Færdigheder 7/3.
Professionel:	70, 60, 50, 50, 50, 40, 40, 30. Færdigheder 8/3.
Ekspert:	70, 70, 60, 50, 50, 40, 40, 30. Færdigheder 9/4.

Hver Færdighed koster ét point, og hver Specialisering koster også ét point. Du kan kun specialisere dig hvis du har en Færdighed at bygge videre på. Hvis du synes der mangler nogle færdigheder, så opfinder du dem bare.
Nogle Færdigheder er opbygget i hierarkirer, hvor du skal købe en grundlæggende Færdighed, før du kan købe nogle af de mere avancerede. *Eksempel: Du skal købe Computer Operationer, før du kan købe Computer Programmering og Computer Hacking.*

Når spilpersonerne er lavet, kan de få det udstyr som normalt vil være tilgængeligt for personer i deres profession og for deres sociale status.

5.0 SPECIALITETER

På personskemaerne er der plads til at notere mere ualmindelige Egenskaber, til venstre for Initiativ.

Fuskepoint: I mere scenematiske eventyr tildeles Heltene og Hovedskurken et antal Fuskepoint, som de kan bruge på at snyde skæbnen med. Hver person får Psyke / 10 Fuskepoint. Hvis du ønsker at rulle et slag om, eller vil tvinge en modstander til at rulle et af *hans* slag om, koster det et Fuskepoint. Det koster også et Fuskepoint for at reducere skade med én kategori.

Tilregnelighed: Nogle gange bliver det bare *for* meget for vores sårbare sind, og vi sendes på en rutschetur mod vanviddets afgrund.
Tilregnelighed afledes af Psyke. Hver gang du oplever et eller andet rædselsvækkende, slår du mod din Tilregnelighed. Hvis ikke du klarer det, bliver du chokeret og mister Tilregnelighed. Hvor meget afhænger af situationen, og hvor tilvendet du er til ekstreme situationer:
Du ser et lig: 1. Liget er ilde tilredt: 3. Liget er resterne af din ven: 3. Liget rejser sig og går: 1T10. Du bliver torteret i dagevis: 1T10. Du ser en dæmon: 2T10. Din by bliver bombet af atombomber. Du overlever: 5T10. Du ser Store Cthulhu: 10T10.
Hvis du når ned på halv Tilregnelighed, bliver du sindssyg. Hvis du når ned på 0 Tilregnelighed, ender du som en grøntsag.

Færdigheder i Victoriatiden (1880-1915)

Almene Færdigheder

Fotografi	INT
Held	PSY
Kunst	INDL
Litteratur	INDL
Skrive	INT
Musik	INDL
Religion	INDL
Trivia	INT

Erhverv/Politik

Bluffe	KOM
Bureaukrati	POS
Børshandel	POS
Forhandle	KOM
Jura	INDL
Kontakter	KOM
Lederskab	KOM
Politik	POS
Regnskab	IND

Fysiske Færdigheder

Balance	KOR
Hoppe	KOR
Kaste	KOR
Klatre	FYS
Løbe	FYS
Overleve	VILJ
Ride	KOR
Snige	KOR
Svømme	FYS

Kamp

Håndvåben	KOR
Haglgevær *(spec.)*	KOR
Maskingevær *(spec.)*	KOR
Pistol *(spec.)*	KOR
Riffel *(spec.)*	KOR
Sprængstoffer	INDL
Artilleri	INT

Medicin

Generel Medicin	INT
Diagnose	INDL
Kirurgi	INDL
Medicinering	INDL
Patologi	INDL
Psykiatri	INDL

Militær

Logistik	INT
Kommunikation	INDL
Kryptografi	INDL
Lederskab	KOM
Militærteori	INDL

Nærkamp

Brydning	KOR
Parere	KOR
Slag	KOR
Spark	KOR
Slagvåben	KOR
Knippel *(spec.)*	KOR
Stikvåben	KOR
Kårde *(spec.)*	KOR
Kniv *(spec.)*	KOR
Sabel *(spec.)*	KOR
Undvige	KOR

Politi/Underverden

Bluffe	KOM
Forfalske	INT
Forhandle	KOM
Forhøre	VILJ
Gennemsøge	INT
Kontakter	KOM
Lommetyveri	KOR
Overvåge	INT

Sprog

Alle sprog er Indlæring

Teknologi

Elektronik	INT
Mekanik	INT
Finmekanik	KOR
Tunge Maskiner	KOR

Transport

Navigation	INT
Ride	KOR
Karet	KOR
Sejlskib	INT
Dampskib	INT
Båd	KOR
Damptog	INDL
Ballon	INT
Automobil	KOR

Videnskab

Generel Videnskab	INT
Arkæologi	INDL
Astronomi	INDL
Biologi	INDL
Filosofi	INDL
Fysik	INDL
Historie	INDL
Geologi	INDL
Kemi	INDL

Færdigheder i Moderne Tid (1970-2020)

Almene Færdigheder

Filosofi	INDL
Held	PSY
Historie	INDL
Kunst	INDL
Litteratur	INDL
Musik	INDL
Religion	INDL
Trivia	INT

Erhverv/Politik

Bluffe	KOM
Bureaukrati	POS
Børshandel	POS
Forhandle	KOM
Jura	INDL
Kontakter	KOM
Lederskab	KOM
Politik	POS
Regnskab	INDL
Spinn-control	
KOM	

Fysiske Færdigheder

Balance	KOR
Hoppe	KOR
Kaste	KOR
Klatre	FYS
Løbe	FYS
Overleve	VILJ
Ride	KOR
Snige	KOR
Svømme	FYS

Kamp

Håndvåben	KOR
Maskinpistol *(spec.)*	KOR
Pistol *(spec.)*	KOR
Riffel *(spec.)*	KOR
Let Maskingevær *(spec.)*	KOR
Tunge Våben	KOR
Anti-Tank *(spec.)*	FYS
Grenatkaster *(spec.)*	FYS
Morter *(spec.)*	INT
Tungt maskingevær *(spec.)*	FYS
Sprængstoffer	INDL

Medicin

Førstehjælp	INT
Generel Medicin	INT
Kirurgi	INDL
Medicinering	INDL
Patologi	INDL
Psykiatri	INDL
Trauma Medicin	
INDL Psykologi	PSY

Militær

Analyser Efterretninger	INT
Kommunikation	INDL
Kryptografi	INDL
Lederskab	KOM
Logistik	INT
Militærteori	INDL

Nærkamp

Afvæbne	KOR
Armlås	KOR
Brydning	KOR
Kampsport	KOR
Kast	KOR
Parere	KOR
Slag	KOR
Slagvåben	KOR
Spark	KOR
Stikvåben	KOR
Undvige	KOR

Politi/Underverden

Bluffe	KOM
Forfalske	INT
Forhandle	KOM
Forhøre	VILJ
Gennemsøge	INT
Kontakter	KOM
Overvåge	INT

Sprog

Alle sprog er Indlæring

Teknologi

Computer Operationer	INT
Computer Programmering	INDL
Computer Hacking	INDL
Elektronik	INDL
Computere	INDL
Sikkerhedssystemer	INDL
Mekanik	INT
Køretøjer	INDL
Luftfartøjer	INDL
Våben	INDL

Transport

Navigation	INDL
Køretøjer	
Bil	KOR
Cykel	KOR
Lastbil	KOR
Motorcykel	KOR
Luftfartøjer	
Helikopter	INDL
Jagerfly	INDL
Jetfly	INDL
Lille propelfly	INT
Skibe	
Motorbåd	INT
Sejlskib	INDL

Videnskab

Generel Videnskab	INT
Antropologi	INDL
Arkæologi	INDL
Astronomi	INDL
Biologi	INDL
Bioteknologi	INDL
Fysik	INDL
Geologi	INDL
Kemi	INDL

Færdigheder til Science Fiction (2150-?)

Almene Færdigheder	
Filosofi	INDL
Held	PSY
Historie	INDL
Kunst	INDL
Litteratur	INDL
Musik	INDL
Religion	INDL
Trivia	INT
Erhvervsliv	
Bluffe	KOM
Bureaukrati	POS
Børshandel	POS
Forhandle	KOM
Jura	INDL
Kontakter	KOM
Lederskab	KOM
Regnskab	INDL
Spinn-control	KOM
Fysiske Færdigheder	
Balance	KOR
Hoppe	KOR
Kaste	KOR
Klatre	FYS
Løbe	FYS
Overleve	VILJ
Ride	KOR
Snige	KOR
Svømme	FYS
Kamp	
Håndvåben	KOR
Maskinpistol *(spec.)*	KOR
Pistol *(spec.)*	KOR
Riffel *(spec.)*	KOR
Tunge Våben	KOR
Anti-Tank *(spec.)*	FYS
Grenatkaster *(spec.)*	FYS
Morter *(spec.)*	INT
Sprængstoffer	INDL
Medicin	
Alternativ Medicin	INT
Førstehjælp	INT
Generel Medicin	INT
Kirurgi	INDL
Patologi	INDL
Psykiatri	INDL
Stasis Medicin	INDL
Trauma Medicin	INDL
Psykologi	PSY
Militær	
Analyser Efterretninger	INT
Kommunikation	INDL
Kryptografi	INDL
Lederskab	KOM
Logistik	INT
Militærteori	INDL
Nærkamp	
Afvæbne	KOR
Armlås	KOR
Brydning	KOR
Kampsport	KOR
Kast	KOR
Parere	KOR
Slag	KOR
Slagvåben	KOR
Spark	KOR
Stikvåben	KOR
Undvige	KOR
Politi/Underverden	
Bluffe	KOM
Forfalske	INT
Forhandle	KOM
Forhøre	VILJ
Gennemsøge	INT
Kontakter	KOM
Overvåge	INT
Rummet	
Høj-G manøvre	FYS
Lav-G manøvre	KOR
Orientering	INT
Rumdragt	INT
Sprog	
Alle sprog er Indlæring	
Teknologi	
Computer Operationer	INT
Computer Programmering	INDL
Computer Hacking	INDL
Kunstig Intelligens	INDL
Elektronik	INT
Computere	INDL
Hyperdrev	INDL
Sikkerhedssystemer	INDL
Stasis Felt	INDL
Mekanik	INT
Kraftværker	INDL
Køretøjer	INDL
Luftfartøjer	INDL
Rumskibe	INDL
Våben	INDL
Transport	
Navigation	INDL
Køretøjer	INDL
Luftfartøjer	INDL
Rumskibe	INDL
Hyperrum	INDL
Styring	INT
Køretøjer	INT
Luftfartøjer	INDL
Rumskibe	INDL
Hyperrum	INDL
Videnskab	
Generel Videnskab	INT
Antropologi	INDL
Astronomi	INDL
Biologi	INDL
Bioteknologi	INDL
Fysik	INDL
Geologi	INDL
Kemi	INDL

Våben i EPOS

Pistoler	Afstand	Skud/R	Skade	Ammu	Rekyl	Vægt	Tilgængelig
S&W model Russian .44	10/25/50	2	0	6	-10	1,1	1869
Webley .455	15/35/60	2	0	6	-10	1,4	1887
S&W 38 Special .38	10/25/50	2	0	6	-5	0,9	1902
Mauser 7.63 mm	10/25/50	2	0	10	-5	1,25	1896
Browning .25	15/30/60	3	0	6	-10	1,1	1906
Colt M1911 .45	15/30/60	3	0	7	-5	1,25	1911
Walther PPK 7.65 mm	15/30/60	3	0	7	-5	0,6	1929
Beretta 92 9x19 mm	15/35/60	3	0	15	-5	1,1	1976
Glock 17 9x19 mm	15/35/60	3	0	17	-5	0,9	1980
Sportspistol .22	15/35/50	2	+1	5	-5	1,1	?

Rifler	Afstand	Skud/R	Skade	Ammu	Rekyl	Vægt	Tilgængelig
Lebel Mle 86 8 mm	50/125/200	1	-1	8	-15	4,5	1886
Mauser 98 7.92 mm	50/125/200	1	-1	5	-15	4	1898
Springfield M1903 .30-06	50/125/200	1	-1	5	-15	4	1903
Garand .30-06	50/125/200	2	-1	8	-15	4,5	1936
Salonriffel .22	50/100/150	1	0	5	-5	4,5	?
H&K PSG1 7.62 mm	70/175/300	2	-2	5	-10	7,2	1990
Barret Model 82 .50	150/450/800	2	-6	11	-20	14,5	1982

Haglgeværer	Afstand	Skud/R	Skade	Ammu	Rekyl	Vægt	Tilgængelig
Dobbeltløbet	10/50/80	2/K2	0	2	-15	3,8	1897
Pumpaction	10/50/80	2	0	5	-15	4	1897

Maskinpistoler	Afstand	Skud/R	Skade	Ammu	Rekyl	Vægt	Tilgængelig
Thomson .45	15/35/60	K3/F15	0	20	-15	5,4	1922
P40 'Schmeisser' 9x19 mm	25/60/80	K3/F15	0	32	-5	4,7	1938
Sten Gun 9x19 mm	25/60/80	K3/F15	0	32	-10	4	1941
UZI 9×19 mm	25/60/80	2/K3/F15	0	32	-5	4,3	1952
H&K MP5 9x19 mm	30/70/100	2/K3/F15	0	30	-5	3,3	1966

Automatiske Rifler	Afstand	Skud/R	Skade	Ammu	Rekyl	Vægt	Tilgængelig
M1 Carbine .30	50/125/200	2	-1	15	-5	4,5	1940
AK 47 7.62 mm	50/125/200	2/K3/F15	-1	30	-5	4,5	1947
FN-Fal 7.62 mm	50/125/200	2/K3/F15	-1	20	-10	5	1962
H&K G3 7.62 mm	50/125/200	2/K3/F15	-1	20	-10	5	1964
Enfield L85A1 5.56 mm	50/125/200	2/K3/F15	-1	30	-5	5	1985
M16A2 5.56 mm	50/125/200	2/K3/F15	-1	30	-5	4	1962

Sigtemidler	Modificering	Tilgængelig
Lasersigte	+10% / 0% / 0%	1990
Kikkertsigte	+5% / +10% / +15%	1915

Nærkamp	Skade
Slag	+4
Spark	+3
Kølle	+2
Kniv	+1
Sværd	0
Sabel	0
Stor økse	-1

Rustninger & Dækning	Beskyttelse	Vægt	Tilgængelig	Noter
Skjult Kevlarvest	+1	1	1960	
Flakvest	+2	2.5	1960	
Stålhjelm	+2	2	1900	
Kevlarhjelm	+4	1.5	1990	Kun mod første skud
Bildør eller solid trædør	+1			
Beton indervæg	+3			
Stenmur eller massivt træ	+4			

Spillederskærm til EPOS

Terningeslag
Når du har slået mod en Færdighed, så kig på enerne:
0 og 1 er godt
2-7 er normalt
8 og 9 er knap så godt

Initiativ
Initiativrul er Initiativ + 1T10. Hvis du slår 12+, får du to aktioner, en på rullet, og en på rullet -10.

Ildkampe
Sigtet Skud giver en bonus på +15%
Hurtigt Skud giver en bonus på initiativ +3, men -30% på Færdighed
Kort Salve giver en Skadebonus på -1
Fuld Salve bruger et halvt magasin, og giver en Skadebonus på -3. Hvis skuddene fordeles over flere mål, får man kun en Skadebonus på -1 til hvert mål. Rekyl trækkes kumulativt fra for hvert mål efter det første.

Modificeringer for afstandsvåben

Kort afstand	0%
Medium afstand	-10%
Lang afstand	-20%
Målet er i 25% dækning	-5%
Målet er i 50% dækning	-10%
Målet er i 75% dækning	-30%
Målet er liggende	-20%
Mål løber	-15%
Skud mod legemesdel	-30%
Sigtet skud	+15%
Hurtigt skud	-30%
Mørke	-30%
Røg eller tæt tåge	-20%
Skytte er knælende	+5%

Modificeringer for nærkampsvåben

Slag mod legemesdel	-15%
Person står højere	+10%
Modstander ligger ned	+10%
Mørke	-20%
Røg eller tæt tåge	-10%

Skadens lokalitet
Rul en 1T100 for hvor skaden rammer

Hoved	1-10
Bryst	11-32
Underliv	33-48
Højre arm	49-56
Højre hånd	57-60
Venstre arm	61-68
Venstre hånd	69-72
Højre ben	73-82
Højre fod	83-86
Venstre ben	87-96
Venstre fod	97-100

Kropspoint
Antal Kropspint er Fysik / 10. Hvis den skadede kommer ned på 0 er han sat ud af spillet. Kommer han ned på negativt kropspoint er han død.

Skade
Rul en 1T10 for skade

Rul	Skade
8-9	-0
7-6	-1
5-4	-2
3-2	-3
1-0	-4

MODSTAND \ AKTIV	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
05	50	55	60	65	70	75	80	85	90	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
10	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
15	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	—	—	—	—	—	—	—	—
25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	—	—	—	—	—	—	—
30	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	—	—	—	—	—	—
35	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	—	—	—	—	—
40	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	—	—	—	—
45	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	—	—	—
50	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	—	—
55	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	—
60	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
65	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
70	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
75	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
80	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
85	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
90	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
100	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Skadetabel til EPOS

	8-9 • SKADEKATEGORI 5	6-7 • SKADEKATEGORI 4	4-5 • SKADEKATEGORI 3	2-3 • SKADEKATEGORI 2	0-1 • SKADEKATEGORI 1
HOVED	Mindre snitsår der bløder eller mindre kvæstelse. Smertefuld, men ingen anden effekt.	Dybt snitsår med nogen blødning, eller blødende kvæstelse efter slag. **Besvimet** 25% **Hjernerystelse** 50% **Brud** 25% hvis hjernerystelse **Aktioner** -20%	Dybt sår med betydelig blødning, eller lukket brud, knoglen kan ses i såret. **Besvimet** 40% **Hjernerystelse** 85% **Brud** 45% hvis hjernerystelse **Hjerneskade** 15% hvis brud, **Hjertestop** 25% hvis hjerneskade **Aktioner** -30% **Førstehjælp** -10%, -30% hvis hjertestop	Stærkt blødende sår, hovedet smurt ind i blod, åbent kraniebrud **Besvimet** 70% **Hjernerystelse** 100% **Brud** 65% **Hjerneskade** 40% hvis brud, **hjertestop** 55% hvis hjerneskade **Aktioner** Inaktiv **Førstehjælp** -10%, -30% hvis hjertestop	Massivt blødende sår, blod over det hele scenen, åbent kraniebrud, hjernemasse er synlig i såret, fragmenter er trængt ind i hjernen **Besvimet** 100% **Åbent brud** 100% **Hjerneskade** 85%, **død** 80% hvis hjerneskade **Aktioner** Inaktiv **Førstehjælp** -40%
BRYSTET	Mindre blødning eller kvæstelse, nogen smerter. **Trykkede ribben** 35%	Huden er revet op, blødende kvæstelser, ribbene-ne er muligvis synlige i såret. **Trykkede ribben** 75% **Brækkede ribben** 40% hvis trykket ribben **Punkteret lunge, lukket** 20% hvis brækkede ribben **Aktioner** -10 % hvis brækkede ribben, -20% hvis punkteret lunge	Større sår med betydelig blødning, muskelvæv er flået i stykker, knoglerne er synlige i såret. **Trykkede ribben** 100% **Brækkede ribben** 65% **Punkteret lunge, åben** 40% hvis brækkede ribben **Skadet hjerte** 30% hvis ramt i brystet over hjertet **Brækket rygsøjle** 30% hvis ramt i ryggen over rygsøjle **Midlertidig lammelse** 35% hvis rygsøjle brækket **Aktioner** -30% hvis punkteret lunge, **inaktiv** hvis lammelse **Førstehjælp** -10%, -20% hvis brækket rygsøjle	Stærkt blødende sår, luftsusen fra lunge, ødelagte muskler og blotlagte knogler. **Brækkede ribben** 100% **Punkteret lunge, åben** 60% **Skadet hjerte** 45% hvis ramt i brystet eller ryggen over hjertet, **Hjertestop** 40% hvis hjerte skadet **Brækket rygsøjle** 50% hvis ramt i ryggen over rygsøjle **Midlertidig lammelse** 35% hvis rygsøjle brækket **Aktioner** -30% hvis punkteret lunge, **inaktiv** hvis lammelse eller hjertestop **Førstehjælp** -10%, -20% hvis brækket rygsøjle el. hjertestop	Gruopvækkende sår i brystet, luftsusen fra lunge, blod overalt, indre organer er muligvis synlige. **Brækkede ribben** 100% **Punkteret lunge, åben** 85% **Skadet hjerte** 80% hvis ramt i brystet eller ryggen over hjertet, **hjertestop** 60% hvis hjerte skadet **Brækket rygsøjle** 80% hvis ramt over rygsøjle **Midlertid lammelse** 60% hvis rygsøjle brækket **Knust rygsøjle** 45% hvis rygsøjle brækket **Permanent lammelse** 80% hvis rygsøjle knust **Aktioner** -30% hvis punkteret lunge, **inaktiv** hvis lammelse eller hjertestop **Førstehjælp** -20%, -40% hvis hjertestop
UNDERLIV	Nogen blødning, grimme kvæstelser. Smertefuldt. **Blødninger** 10% **Førstehjælp** -10% hvis blødninger	Huden er revet op, muskelvæv er blotlagt. **Blødninger** 35% **Organskade** 20% hvis blødning **Aktioner** -10% blødning, -20% hvis organskade **Førstehjælp** -10% hvis blødning, -20% hvis organskade	Større sår med betydelig blødning, ødelagt hud, muligvis åbent sår til hulrummet. **Blødning** 45% **Organskade** 35% hvis blødning **Brækket rygsøjle** 30% hvis ramt i ryggen over rygsøjle **Midlertidig lammelse** 35% hvis rygsøjle brækket **Aktioner** -10% hvis blødning, -30% hvis organ-skade, **inaktiv** i benene hvis lammelse **Førstehjælp** -20% hvis blødning el. organskade	Stærkt blødende sår i underlivet, åbent til hulrum, organer synlige, blod over hele scenen. **Blødning** 65% **Organskade** 45% hvis blødning **Brækket rygsøjle** 50% hvis ramt i ryggen over rygsøjle **Midlertidig lammelse** 35% hvis rygsøjle brækket **Aktioner** -20% hvis blødning, -30% hvis organ-skade, **inaktiv** i benene hvis lammelse **Førstehjælp** -20%	Underliv revet op, forfærdeligt blodtab, organer er synlige, og tarme hænger muligvis ud af kroppen. **Blødning** 100% **Organskade** 70% **Brækket rygsøjle** 80% hvis ramt over rygsøjle **Midlertid lammelse** 60% hvis rygsøjle brækket **Knust rygsøjle** 45% hvis rygsøjle brækket **Permanent lammelse** 80% hvis rygsøjle knust **Aktioner** -20% hvis blødning, -40% hvis organ-skade, **inaktiv** i benene hvis lammelse **Førstehjælp** -20%
ARME/BEN	Mindre blødning, smertefuldt snitsår el. kvæstelser **Mindre brud** 20% **Aktioner** -20% for at bruge skadede legmesdel hvis brud	Nogen blødning og hævelse. Huden er revet op og muskelvæv blotlagt. **Mindre brud** 80% **Større brud** 45% **Aktioner** -20% for at bruge skadede legemesdel hvis mindre brud, -40% hvis større brud **Førstehjælp** -10% ved større brud	Ødelagte muskler og sener, knoglebrud. **Mindre brud** 100% **Større brud** 65% **Åbent brud** 60% hvis større brud **Aktioner** -20% for at bruge skadede legmesdel hvis mindre brud, -40% hvis større brud **Førstehjælp** -10% hvis større brud, -20% hvis åbent brud	Legemesdel deformeret, åbne brud, nogen blød-ning. **Større brud** 100% **Åbent brud** 80% ved større brud **Arterieblødning** 40% **Aktioner** -20%, -40% hvis større brud **Førstehjælp** -10% hvis større brud, -20% hvis åbent brud eller aterieblødning	Ødelæggende brud på knogler, legmesdel helt eller delvis afrevet. **Større brud** 100% **Åbent brud** 100% **Legemesdel afrevet** 70% **Arterieblødning** 70% **Aktioner** -40%, **Inaktiv** hvis legmesdel afrevet **Førstehjælp** -20% hvis åbent brud eller aterieblødning, -30% hvis legemesdel afrevet
HÆNDER/FØDDER	Mindre blødning, smertefuldt sår eller kvæstelse. **Mindre brud** 20% **Aktioner** -20% for at bruge skadede legmesdel hvis brud	Kvæstede muskler og sener, nogen blødning og hævelse, knoglebrud. **Mindre brud** 80% **Større brud** 45% **Aktioner** -20% for at bruge skadede legmesdel hvis mindre brud, -40% hvis større brud **Førstehjælp** -10% hvis større brud	Ødelagte muskler og sener, stærk blødning, knuste knogler. **Større brud** 100% **Aktioner** -50% for at bruge skadede legmesdel **Førstehjælp** -10% hvis brud	Legemesdel deformeret, megen smerte og store blødninger. **Større brud** 100% **Afrevne fingre og tæer** 55% **Aktioner** -50% for at bruge skadede legmesdel **Førstehjælp** -10% hvis brud, -20% hvis afrevne lemmer	Ødelagte lemmer hænger ved i huden, stærk smerte og blødninger. **Større brud** 100% **Afrevne fingre og tæer** 85% **Hånd eller fod revet af** 55% **Aktioner** -50% for at bruge skadede legmesdel **Førstehjælp** -10% hvis brud, -20% hvis afrevne lemmer, -30% hvis legemesdel afrevet

LEGEME	INTELLEKT	ANU	SOSIAAL

TYPE	KESTOVAD	SÕIDUAJA	SÕIDUOF	OHUKL.	RÖÖKVL	VÕIDUT	PÄSTOD.

EPOS side 16. Appendix H.

Noter fra designeren

Der kommer et tidspunkt i enhver rollespillers liv, hvor han føler et behov for at lave sit eget regelsystem. Han har bakset med andres regler, kørt utallige sessioner, diskuteret op og ned af stolper med spillerne, har efter mange overvejelser lavet sine egne husregler, og har derefter set det håbløse i dét foretagende - og har derefter sat sig ned og lavet sine egne regler. Efter han eller hun har lidt under andres regler, er det nu andres tur til at lide.
Når jeg nu fortrøstningsfuldt går samme vej, er det naturligvis fordi jeg har min legitimitet i orden; mit formål er nemlig at lave nogle lette og forståelige regler på dansk til brug til con-scenarier. Hvorfor? Jeg har nu efterhånden lavet syv con-scenarier. I starten brugte jeg Amazing Engine regler, et generisk rollespilssystem som blev lavet af TSR for år tilbage. Pragtfulde enkle regler, der byggede på de velkendte procentterninger. Men desværre var der ingen andre end mig der kendte dem, og reglerne havde flere mangler, blandt andet et urealistisk skadesystem.
For at løse mit problem, misbrugte jeg Amazing Engine reglerne skamløst, brugt modstandstabellen fra Basic Roleplay, og skadesystemet fra Blue Planet til at skabe Millennium.

Den vigtigste ting jeg stjal fra AE var måden at nuanceret terningeslaget på. Et simpelt procentslag kan godt være lidt kønsløst. Man kan enten klare det, eller misse det. Men virkeligheden er sjælden så enkel. Der er flere metoder at bløde et terningeslag op på. For eksempel kan man lade to ens (tieren og eneren) være et kritisk slag; et kritisk godt slag hvis man klarede det, eller et kritisk fumleslag hvis man missede det. Men den bedste metode er efter min metode AEs. Den er godt nok lidt mere indviklet, og det er ellers et minus på en con, men til gengæld har den flere nuancer end ovennævnte metode.

Som du kan se, er skadesystemet ekstremt dødeligt. Det er lavet sådan fordi jeg gerne vil lægge vægt på intelligente løsninger og på Dramaet, i stedet for kliniske terningeslag. Spillere har en tendens til at undervurdere skade. Hvis en spilperson har 4 skadepoint tilbage ud af 11, render han gladeligt videre. Men hvis du fortæller spilleren at hans spilperson er ramt i underlivet, at der kommer blod ud af skudhullet, og at det i øvrigt gør satans ondt fordi han har indre blødninger i bughulen, så bliver skaden, måske, mere vedkommende. En anden grund er at skadepointsystemer reducerer drabet til et spørgsmål om tal. Ja, skydevåben er fascinerede, skydevåben er seje, men når du ser hvad de gør ved mennesker, er våbnene måske ikke så seje alligevel.

Copyright

Disse regler er freeware. Det vil sige, at du frit må bruge reglerne til dit eget scenarie, bruge Millennium eller dele deraf som en del af dit eget regelsystem, og frit må kopiere og videredistribuere reglerne alt hvad du lyster.

Dog beder jeg dig respektere en enkelt ting: Hvis du bruger Millennium reglerne som de er præsenteret her, skal du kreditere mig for reglerne i kolofonen.

Hvis du har lyst til at kommentere reglerne, er du meget velkommen til at kontakte mig enten via brev, via på e-post på bjsink@yahoo.dk.

Tak til

Kasper Nørholm, som har været så venlig at læse korrektur og komme med kritik og gode råd.