REGLER

Detta är naturligtvis inget komplett regelsystem, utan bara det som krävs för att förstå scenariot.

Karaktärsprofilen:

I WH40KRPG systemet använder vi ett modifierat Warhammer FRPG system för karaktärer och varelser. Alla varelser har 14 olika grundegenskaper där 9 st. är procenttal mellan 01 - 100. Egenskaperna är som följer:

M = **Move** (Ingen övre gräns, men är inget procenttal. Människa: 3-5)
WS = **Weapon Skill** (% att träffa med närstridsvapen)
BS = **Ballistic Skill** (% att träffa med avståndsvapen)
S = **Strength** (På en skala 1-20. Människa: 4-8, Greater Demon: 14)
T= **Toughness** (På en skala 1-20. Hur svårt det är att skadas)
W = **Wounds** (På en skala 1 - ∞. Hur mycket skada man tål. Människa: 5-7)
I = **Intiative** (%. Hur vig och snabb man är)
A = **Attacks** (Antal attacker m. närstridsvapen per runda. Människa: 1)
DX = **Dexterity** (%. Hur flink man är i fingrarna.)
Ld = **Leadership** (%. Hur stort ens inflytande på andra är.)
Int = **Intelligence** (%. Hur snabbtänkt och intelligent man är)
Cl = **Cool** (%. Hur Diciplinerad och orädd man är)
WP = **Will Power** (%. Viljestyrka, motståndskraft mot PSI & Magi.)
Fel = **Fellowship** (%. Utseende, taktfullhet, empati, trevlighet etc.)

En genomsnittsperson har 22%-40% i alla procenttal (Medel 31%)
Genom erfarenhet ökar man sina egenskaper. Man kan dock max öka ett procenttal med 40% och de andra värdena med +3. Dessutom finns det vissa medfödda färdigheter som höjer egenskaperna ytterligare: Very Strong (S+1), Very Resilient (T+1), Lightning Reflexes (I+10%).

Fate:

Karaktärerna är hjältar (el. antihjältar) och löper mindre chans att dö än andra personer. När en karaktär hamnar i en situation där han skall dö offrar han ett hjältepoäng i stället, och klarar sig. (Kulan rispar bara, man fastnar i en buske i kanten på stupet, man klarar ytterligare en halvtimme utan förband på blödningen). En människa startar livet m. 1D3+1 FP

Alignment:

Visar vad personen har för grundläggande värderingar.
Det finns fem stycken: Law - Good - Neutral - Evil - Chaos:

LAW: Står för Rigiditet, Permanens och Social hiearki, och mot Lögn, Oordning, Brott och Ohederlighet.
GOOD: Står för Fred, Frihet, Skönhet, Ansvar och Lärdom, och mot Onödigt eller Överdrivet våld, Brottslighet och Oärlighet.
NEUTRAL: Har inget högte syfte att förändra eller bevara om det inte gagnar dem själva. De är emot alla extremer, utan främjar mest sina egna intressen.
EVIL: Står för: Materialism, Brott, Självglorifikation och våld, Mot: Allt som står i deras väg,
Lagar, Samhället etc.
CHAOS: Står för: Förstörelse och pånyttfödelse, Impulsivt Beteende, Mot: Permanens, Tradition, och Social Organisation.

Färdigheter och Test:

Om man har en färdighet kan man använda den, har man den inte har man 5% att lyckas (eller ingen alls - sunt förnuft får avgöra). Chansen att lyckas baseras på den Grundegenskap som styr färdigheten: (Use Computer - Int, Pick lock - DX, Dodge - I etc.) Om det är självklara saker som alla kan används färdigheten modifierat uppåt eller nedåt m. 10% för relevanta Skills:
ex köpslå: Fel modifierat med 10% av Charm, Haggle och Seduction.(Används alla tre ger det + 30% !)
ex Lojalitet: Ld modifierat med -10% av Bribery.

Specialist Weapons Ger ingen bonus, utan ger vanlig WS el. BS. Har man inte färdigheten Får man bara 5%.

Lista med Färdighetsexempel och undantag:

Handling:	Test mot:	Aktuella Färdigheter:
Bluff	Fel.	Acting, Charm, Public Speaking, Wit, Seduction
Bribe	100%-Target WP och	Alignment(L-20%,G-10%,N,E+10%,C+20%)
Disease	Tx5%	Immunity to Disease
Hide	I+Cl-enemy I	Concealment, Shadowing
Interrogate	WP	Torture
Listen	Soft 30%, Normal 60%, Loud 100%	Acute Hearing, Silent Move
Observe	I	
Pick Lock	DX - Lock Rating	Pick Lock
Pick Maglock	Int - Lock Rating	Pick Maglock
Search	I	

Perfekt och Fummel:

Inträffar om man slår en färdighet och det blir 05, 15, 25, 85, 95, etc.
Är slaget under ens färdighetsvärde är slaget perfekt, är det över är det fummel. Perfekt är att man får ett pangpris på en vara, att man får reda på all info, att skadan maximeras på ett vapen etc. Fummel är att du tappar handgranaten, snubblar när du skall smyga etc.

Risker:

Språng: Man kan hoppa (Med ansats) sin Mx2-1d6 meter långt.(min.1m.)
Hopp ned från ngt: Man förlorar Höjden(m.) -1d6 Wounds.
Falla: Se ovan, fast ta Höjden x 2 -1d6 Wounds.
Eld: Ger skada m. Styrka 8+1d6 W. Om målet är eldfängt tar det 8+2d6 W, Samt fattar eld om ngn tärning visar 6. I såna fall fortsätter skadan m. 6+2d6Wvarje runda tills offret lyckas slå sitt Intiativ. Flera personer kan hjälpa till och ger då +10% per hjälpreda.

Vansinne:

Man samlar på sig Insanity points av olika saker. När man har 6 Insanitypoints måste man slå ett Cl slag. Lyckas man händer ingenting, men man måste slå igen varje gång man får nya Insanitypoints. Om man misslyckas förlorar man 6 Insanitypoints och får en lämplig Disorder i stället.

Man får

1 p.	per kritisk träff man råkar ut för.
1d6 p.	Varje gång man misslyckas med ett *Terror* - slag.
0 - 1d6 p.	Av vissa droger etc.

Psykologi:

Psykologi går på Cl, och om Cl misslyckas tar effekten vid.

Fear:	Paralyserad av skräck eller flyr. Kan bara Parera i strid. Cl varje runda för att bryta *Fear*.
Terror:	Fosterställning och tappar allt tills det som inducerade *Terror*en försvinner. 1d6 Insanity
Frenzy:	Om Cl misslyckas: Lämnar aldrig strid och parerar aldrig. +1S, +1T.

Strid:

Strid försigås i rundor om 5-10 sekunder, där kombatanterna handlar i Intiativordning. Man kan under en runda göra en handling t.ex.:

Förflytta sig:	Om man redan är i Närstrid kan man bara fly.
Attackera:	Att springa in i närstrid. Man får då +10% på WS första rundan.
Skjuta:	Om man inte är i närstrid.
Närstrid:	Man får slå sitt antal attacker.
Psi och Magi:	Psi används samtidigt som attacker, magi tar en runda att kasta.
Dra ett vapen:	Om man bara släpper det man har i händerna förlorar man den första attacken första rundan

Närstrid:
Har man flera attacker sprids de ut på ens Intiativ (avrundat uppåt). Ex om man har 3 Attacker och 36 i Intiativ kommer den första på 36, andra på 24 och sista på 12.
Man slår WS för att se om man träffar.

Skadan är anfallarens S + 1d10 - försvararens T + Armour och dras från Wounds. Slår man 10 på tärningen slår man ytterligare en tärning och lägger till skadan (ända tills man inte slår fler 10).

Man kan parera med ett handvapen (slå WS) till kostnad av en attack, och drar då 1d10 ifrån skadan. Pistoler kan användas i närstrid, men kan inte pareras med.

Om motståndaren flyr får man en gratis attack med +20%

Avståndsvapen: Går till på samma sätt som Närstrid (Fast man slår BS). Alla missilvapen har en fast Styrka som läggs till 1d10. Vissa vapen ger bonus på eller avdrag på vissa avstånd (se vapenlistan).

Vissa vapen kan ge Burst Fire, och skjuter då 3 kulor. Man får + 10% i BS och 1d3 kulor träffar.

En del vapen har Following fire, och om man träffar får man skjuta igen - på samma mål eller på ett mål 2 m. intill ända tills man missar. För varje extra salva slå en d6 - om det blir 1 kärvar vapnet, och det tar en handling att fixa det. Alla vapen med Following fire (utom Flamers) kan ge Burst Fire samtidigt.

Granater är små (oftast som en femkrona) och kan kastas Sx2 m. missar man slå slumpmässigt vart den hamnar (2d6 m. fr målet).

Får man perfekt på ett vapen ger det maximal skada, och man får slå en till tärning.
Är man *Prone*: (hjälplös) Träffas man automatiskt i valfritt träffområde.

Slå medvetslös: (Närstrid) Om man inte har Strike to Stun dras 20% av på WS. sen slår man skada (som alltid träffar huvudet). Sen tar man antal W som förloras x 5 för procentchans att slå medvetslös. Om man har Strike to stun läggs 20% till detta slag. Offret skadas dock aldrig på riktigt, om man inte slår 10 på skadeslaget, då den extra tärningen blir riktig skada.

Avväpna: Har man färdigheten Disarm och lyckas med två WS slag i följd har man avväpnat sin motståndare.

Kritiska träffar: När ens Wounds har gått ned på 1 är man allvarligt skadad och när Wounds ligger på 0 kritiskt skadad. I båda fallen krävs vård för att man ska kunna läkas. Får man ett slag som tar ned en på negativt får man en kritisk träff.(dessa räknas alltid från 0 Wounds: man får en krit. på -3 och förlorar ytterligare 2 Wounds. Den andra krit:en blir på -2 och inte på -5.)
Kolla sedan i skadetabellen för att se hur allvarlig skadan blir.

Läkning: 1 Wound per dag, om man är lätt sårad. Är man Allvarligt sårad måste man få vård med ett Heal Wounds- eller Surgeryslag innan man börjar hela, och räknas då som lätt sårad. Ett heal Wounds läker 1 Wound och Surgery 1d3 Wounds. Är man Kritiskt sårad behöver man Heal Wounds för att klara sig tills man kan nå någon som har Surgery. Annars dör man inom Toughness x 2 timmar, och om man inte får någon vård alls dör man innom T timmar.
Surgery kräver viss utrustning för att få användas.
Droger och Kemiska preparat
Stimulerande Droger:

Desert Storm:	+10% på WS, I, Cl och +1 på S, T, W. Varar i 20-T timmar.Sedan får man -20% på alla procenttal och -3 på alla andra värden (-1 på M)i 30-T timmar. Om W blir negativt, slå på den förenklade Krit. tabellen
Stimulant:	Väcker automatiskt medvetslösa eller bedövade.
Syn-skin:	Sprejas på kroppen och förser kroppen med näring och syre under 12 timmar. Man kan täcka mun, näsa och ögon. Efter 12 timmar kvävs man om man inte tar bort det (med en speciell lösning) eller sticker hål i halsen. Syreampuller och strup-öra kommunikator för tal och hörsel kan sättas in innan applikationen.

PSI och Magi.

Alla Magi- och Psykosensitiva har en PSI eller en Maginivå och ett antal Magi- eller PSIpoäng. Magi- el. PSInivån visar hur starka formler eller PSIkrafter man kan använda (det finns 4 nivåer), och poängen visar hur ofta man kan kasta dom.

Alla besvärjelser och PSI kostar ett visst antal poäng som dras av det totala värdet.

Dessa återfås genom sömn eller meditation - en timmes sömn återställer 10% av ens totala ursprungsvärde (10 timmars sömn återställer altså allt, om man var totalt tömd) Meditation ger 1 p. per 1d6 minuter. När man mediterar måste man säga till hur många poäng man vill ha tillbaka och sen se hur lång tid det tar. När man mediterar är man totalt hjälplös.

Vissa trollformler är rent fysiska (t.ex. Fireball), och går inte att rädda sig ifrån med ett WP-slag. En del trollformler påverkar en hel grupp, dvs folk som står max 3m. från varandra. PSI har alltid WP-save. Magi tar en runda att kasta, medans PSI går samtidigt med andra handlingar.

Om man attackeras av magi eller PSI slår man ett WP-slag, klarar man det händer inget. Har man PSI(el. Magi-)poäng kan man lägga sådana på mentalt försvar: Varje offrad poäng höjer ens WP med 10. Attackeraren kan lägga poäng på att sänka WP på sama sätt.

PSI och Trollformler som förekommer i äventyret:

PSI

Name	Level	Cost	Range	Effect
Aura of Resistance	1	2	self	2p. Armour for 24hrs
Cure Injury	1	3	Touch	Heals 1d6 W to lightly injured target
Hammerhand	1	2	self	+2 Attacks,+2 S until Wounded or 24hrs
Illusion 1	1	2	5m.	Visible illusion,0.5x0.5x0.5m.unmoving.
Immunity from poison	1	2	3m.	Target Immune to all poisons for 24hrs
Mental Blow	1	2	50m.	Damage to brain, S6+3d10-T
Sense mood	1	1	25m.	Sense mood of one subject within range
Steal mind	1	4	25m.	Target mindless for 1d6 min.
Tell Truth	1	2	10m.	Detect lies (WP-save of course)
Implant suggestion	2	5	15m.	One order within conversation
Telekinesis 2	2	3	25m.	10 kg.for 1 min.
Aura of Recalcitrance	3	6	self	6p. Armour for 24 hrs
Cause Fear	3	7	50m.	Fear of all threats to one group for 3d6
Rally	3	4	100m.	Stops Panic rounds.
MAGIC				
Acquiecsense	1	1	touch	Mindless euphoria. WP for every action.
Cure injury	1	3	Touch	Heals 1d6 W to lightly injured target
Wind Blast (physical)	1	2+1per round	50m.	Group may do nothing, but may move forward at half speed if Sx2 test(d100)
Lightning Bolt (physical)	2	2 per bolt	50m	Hits d3 targets,max4/round Dam. 8+2d10
Pavane of Slaanesh	2	5	50m.	Group immobilized dancing until Wounded.
Zone of Demon Nullific.	2	5	self	Demons destr. if attacking(even w.spells)
Beam of Slaanesh	3	4	50m.	se Acquiecsense
Summon Undead Hero	3	12	-	Summons an undead hero till the next day
Wither Vegetation	3	7	50m.	Crumble vegetation in 10m.radius
Fleshy Curse	4	10	50m.	Target dies sprouting huge growths, who attacks bystanders WS 35,S10
Teleport	4	20	self	max 3 per day, 100 miles to known loc.
Wind of Death (physical)	4	35	2400m.rad.	2d6W on all living. (including caster)

Undead Hero	M	WS	BS	S	T	W	I	A	DX	Ld	Int	Cl	WP	Fel
	4	55	47	8	8	13	50	3	28	28	28	28	28	-

Equipment: Mesh + Bolt Gun

Skadetabeller

1d100	- 1	- 2	- 3	- 4	- 5	-6 eller mer
01-10	1	3	5	7	11*	14*
11-20	2	4	6	9 *	13*	15
21-30	3	5	8 *	14*	16	16
31-40	4	7	10*	13'	15	15
41-50	5	9 *	14*	16	16	16
51-60	7	12*	15	15	15	15
61-70	9 *	16	16	16	16	16
71-80	11*	15	15	15	15	15
81-90	16	16	16	16	16	16
91-00	15	15	15	15	15	15

* Offret måste lämna striden om möjligt.
Se sedan Skadetabellen.

Vid blödningar, eller om man vill ha ett enklare system för mängder av motståndare använd denna tabell:

1d100	- 1	- 2	- 3	- 4	- 5	- 6
01-09	IE	IE	IE	IE	IE	D
11-20	IE	IE	IE	IE	D	D
21-30	IE	IE	IE	D	D	D
31-40	IE	IE	D	D	D	D
41-50	IE	D	D	D	D	D
51+	D	D	D	D	D	D

IE= Ingen Effekt, D = Död

Träffområden:
01-15 Huvud
16-35 H. Arm
36-55 L Arm
56-80 Kropp
81-90 H Ben
91-00 V Ben

Arm:

1	Motståndaren tappar det han håller i handen.
2	Smärtsam skråma.Tappar det han håller i handen.
3	Handen bedövad för nästa runda. Tappar det han håller i handen.
4	Vristen ur led. Handen oanvändbar tills Heal Wounds.
5	Brutna fingrar. Handen oanvändbar tills Heal Wounds.
6	Handhållt objekt förstört och handen bedövad i 1d6 rundor.
7	Axeln ur led. Armen oanvändbar tills Heal Wounds.
8	Kraftigt Köttsår. Armen oanvändbar tills Heal Wounds.
9	Bruten underarm. Underarmen oanvändbar tills Heal Wounds.
10	Bruten Överarm. Överarmen oanvändbar tills Heal Wounds.
11	Bruten arm, blödning. Armen oanvändbar, förlorar 1 W/runda tills Heal W.
12	Handen av. Medvetslös och förlorar 1d4 W/runda tills Heal W.
13	Underarmen av. Medvetslös och förlorar 1d4 W/runda tills Heal W.
14	Hela armen av. Medvetslös och förlorar 1d6 W/runda tills Heal W.
15	Axeln totalförstörd. Dör omedelbart av Shock och blodförlust.
16	Axel och Bröstkorg förstörda. Dör omedelbart av Shock och blodförlust.

Huvud

1	Bula. Yr och kan bara parera nästa runda.
2	Skråma. Yr och kan bara parera nästa runda.
3	Bedövad. Yr och kan bara parera i 1d4 rundor.
4	Bedövad. Yr och kan inte göra någonting nästa runda.
5	Bedövad. Yr och kan inte göra någonting i 1d4 rundor.

6	Slagen till marken. *Prone* i en runda, enbart parera i 1d4 rundor
7	Skalpsår. Blod i ögonen ger -10% på WS och BS tills Heal Wounds
8	Bruten käke. Yr och kan bara parera nästa runda, sen -10% tills Surgery.
9	Öga. Kan inte göra något nästa runda, sen -30% WS,BS tills Heal w. sen -20% BS.
10	Hjärnskakning. Kan inte göra något alls i 1d4 tim. el. tills Heal W.
11	Allvarlig Hjärnskakning. Kan inte göra något i 1d10 tim. el.tills Heal W. -10% på allt
12	Halspulsådern. Kollapsar och förblöder inom 1d4 rundor om inte Heal W.
13	Splitter i hjärnan. Dör inom 1d6 r. om inte Surg. Slå T på 1d20, annars -10%på allt
14	Nackskada. Dör nästan omedelbart.
15	Krossad skalle. Dör omedelbart.
16	Huvudet slits loss och flyger 1d4m. bort i slumpmässig riktning.
Kropp	
1	Slag i bröstkorgen. Tappar andan och kan bara parera nästa runda.
2	Skrevet. Kan inte göra ngt alls nästa runda
3	Slagen till marken. Kan enbart parera i 1d4 rundor
4	Kraftigt i skrevet. Faller, tappar allt och kan bara parera m. en sköld i 1d4 rundor.
5	Flyger bakåt och faller. Prone i 1d4 rundor och kan bara parera nästa 1d4 rundor.
6	Brutna revben. Kan inte göra ngt alls nästa runda och -10% tills Heal W.
7	Brutet bröstben. Smärta ger -2 el.-10 i alla värden tills medicinsk hjälp.
8	Höftfraktur. se ovan plus halv.förfl. I test varje runda eller ramla 1d4 r.(prone 1 r.)
9	Mellangärdet. Kollapsar och förlorar 1w/runda för inre blödning. tills Heal W.
10	Punkterad lunga. Medvetslös, 1d4 W blödning tills Heal W. Sängliggande i 10 veckor. -2 i T.
11	Inre skador. Kollapsar. T på 1d20 eller svimma var rund. Halverade värden i 3d6 veckor.
12	Ryggraden. Kan inte göra ngt tills Surgery. T på 1d20 eller förlamad från midjan.
13	Krossat bäcken. Se 10 fast utan permanenta effekter.
14	Inre Skador. Dör omedelbart.
15	Bukhålan slits upp. Dör omedelbart.
16	Slits upp helt och hållet. Dör omedelbart.
Ben	
1	Snubblar till och tappar det man håller i händerna.
2	Snubblar och kan bara parera nästa runda.
3	Faller. Kan endast Parera under 1d4 rundor.
4	Bedövad. M och I halverade till Heal W.
5	Ankeln ur led. M och I halverade till Heal W. I slag varje runda eller falla som 3.
6	Höften ur led. M och I halverade till Heal W. I slag varje runda eller falla som 3.
7	Bryter vaden. M och I halverade till Heal W. I slag varje runda eller falla som 3.
8	Kraftigt Köttsår. Faller som 3.
9	Brutet lår. Benet obrukbart tills Heal W. 1w i blödning/runda.
10	Krossad höftled. 1d4 blödning/runda. Kan ej stå utan hjälp.
11	Ankel avsliten. Medvetslös och förlorar 1d4 W/runda tills Heal W.
12	Knäet avslitet. Medvetslös och förlorar 1d6 W/runda tills Heal W.
13	Bäckenskada. Medvetslös, 1d4 W blödning tills Heal W.
14	Benet avslitet. Medvetslös, 1d6 W blödning tills Heal W.
15	Höften totalförstörd. Dör omedelbart av Chock och Blodförlust.
16	Höft och Underkropp förstörda. Dör omedelbart av Chock och Blodförlust.

Vapen och Rustningar

Namn	Short rnge	Long rnge	S	Wgt(kg)	Ammo	Notes
Standard Weapons						
Bolt Gun	01-15m	16-75m.	10	2.5	40(clip)	Burstfire, no silencer.
Flamer	01-05m	6-15,-10%	12	2.5	10(fuel)	Se nedan.
Lasgun	01-15m	16-60m.	8	1.5	100(batt)	
Melta Gun	01-05m	6-15m.	24	3	50(batt)	2d10 W.
Plasma Gun	01-10m	11-60m.	18	3	50(batt)	Follow. Fire var tredje runda.
Shuriken Catapult	01-15m	16-75m.	12	2.5	50(clip),	Follow. Fire.
Storm Bolter	01-15m.	16-75m.	10	4	80(clip)	Follow. Fire, Terminator only.
Grenades	-	01-20	var.	1/20st.	-	
Close Combat Weapons						
Bolt Pistol	01-10m	11-30m.	10	1.0	25(clip)	Burstfire, no silencer.
Chainsword	-	-	10	1.5	-	Noisy and oily. Able to parry
Hand Flamer	01-02m	03-06m.	12	1.5	5(fuel)	Se nedan.
Hand Weapon	-	-	as user		-	Any onehanded weapon.
Jokaero laser	-	01-05m.	8	-	10(batt)	Worn on finger
Laspistol	01-10m.	11-30m.	8	0.5	50(batt)	
Plasma Pistol	01-10	-35,-10%	14	1.0	25(batt)	Follow. Fire var tredje runda.
Power Axe	-	-	18	10	-	2-hand. w. Power Backpack
Power Glove	-	-	26	3	-	No items in hand during use
Power Sword	-	-	11	0.5	-	Able to parry.
Web Gun	01-05m.	06-10m.	-	2.5	10(chem)	Immobilize target
Heavy Weapons						
Hvy Bolter	01-30m.	31-100m.	14	15	100(clip)	2d10 dam. Follow. Fire
Hvy Flamer	01-10m.	11-20m.	14	15	6(fuel)	Se nedan.
Las Cannon	01-30m.	31-150m.	30	20	100(batt)	4d10 dam.
Missile Launcher	01-30m.	31-200m.as	gren.	20	10+10	oftast crack+frag miss.

Grenades/missiles:	S	Notes
Crack	12	3d10 to wound. radius 0.5 m. 0.5 - 1.5 m. har S6.
Frag	8	3m. radius. 3-6m S6
Hallucinogen	-	Automatic hallucinations for 1d6 rounds
Psyk-out	-	3m. radius. Any psyker loses 1d6 PSI pts. +1 PSI level + 1 S10 hit
Smoke	-	3m. radius. Only infravision helps.
Knock-out gas	-	3m. radius. Targets Unconscious for 1d6 min. or until gas disperses

Pistoler ger +20% på Short Range och kan användas i närstrid, fast utan Burst fire.

Flamers may sweep as Following Fire, and target catches fire automatically, then counts as flamable.

Armour:	Prot.	Wgt.	Notes.
Flak:	2p.	6	Pants: 2 kg., Jacket: 4 kg., Head: 0.5 kg.
Mesh:	4p.	15	Pants: 5 kg., Jacket: 10 kg., Head: 1 kg.
Heavy:	6p.	20	Legs: 7 kg., Body: 13 kg., Helmet: 1.5 kg.
Power:	6p.	60	(Selfpowered, Autosenses, Communicator, Airsealed)
Terminator:	12p.	150	(Selfpowered, Autosenses, Communicator, Airsealed)
Powershield	2p.	6	May parry in Combat for 1d10p. Absorbtion.

Power Armour kan bära 30 kg. Uutrustning utan effekt, Terminator Armour kan bära 150 kg.

Skyddande kraftfält har ett procentsave som slås innan man kalkylerar skadan. Lyckas slaget har attacken ingen effekt alls.

Conversion Field - Osynligt. Omvandlar inkommande energi till en ljusblixt. Save: 50% Blixten bländar

alla inom 5m. som inte lyckas med ett Intiativ-slag.
Displacer Field - Innehåller en liten Warp motor som teleporterar bäraren 2d6 m. bort. Save: 50%
Refractor Field - Bäraren omges av en dimmig halo, som dämpar slag etc. Save: 30%

Utrustning

Auto-Sense: Ett sensorpack som vidarebefodrar info. direkt till hjärnan. Kan byggas in i hjälmar, och skydar helt mot överstimulans (Bländning etc.) Marinkårens hjälmar har också Infrasyn.
Bio-Scanner: Upptäcker levande varelser inom 20 m. Kan skilja på djur och växter och ser genom 5m. metall eller sten.
Communicator: Walkie-talkie, Radio och Telefon i ett. Militära versioner består oftast av en hörsnäcka och en strupmikrofon. Räckvidden är c.a 6 mil.
Energy-Scanner: Upptäcker energiutstrålning inom 20m. (fordon, fungerande utrustning, kablar, aktiverade robotar, strålning etc. men kan inte skilja dem åt.
Eye Protection: Mot att bli bländad. Contacts: 75%, Visor 50%, eyedrops 25%, Injection 75% i 28 dagar.
Imperial Tarot: Används av Imperietjänare för att få reda på Kejsarens vilja. Kräver Divination färdigh.
Infra Visor: Ger mörkersyn t.om. 20m. och ger sikt genom rök. Kroppar som ej avger värme är svåra att se.
Porta-Rack: Inkvisitorns effektivaste tortyrredskap. Den ser ut som en liten svart låda med hundratals utstickande trådar. När den placeras mot skallbasen gräver sig dessa in i nervsystemet och ger Inkvisitorn full kontroll över offrets känslor och sinnesintryck. Offren brukar klassas som hjärndöda efter behandling.
Rad-Counter: Fungerar som en geigermätare med 30m. räckvidd.
Suspensor: Små Antigravitationsgeneratorer som används för att minska vikten av tung utrustning. All tung Imperieutrustning är utrustade med Suspensorer. En kan lyfta 7 kg, och ser ut som en 10cm. jo-jo.
Targeteer: En anordning som ökar träffchansen med ett vapen m. 10%
Web Solvent: Spray som löser upp nät från ett Web Gun. En burk räcker för att befria 10 personer.

SPELLEDARPERSONER

Här följer en uppräkning av alla de SLP:s som bör bli aktuella

Vanliga armésoldater:
Antal: 10+1 Segerant per skvadron. Alignment: Neutral

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DX	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	30	33	6	6	7	30	1	31	33	30	30	30	30

Skills: Battle tounge, Consume Alcohol, Drive Bike/Car, Gamble, Spec. Weapon (some): Flamer, Lascannon(Specialforces).

Utrustning:
Segerant: Chainsword, Crackgrenades, Communikator.
1 st: Flamer.
9 st.: Lasgun.
Alla: Laspistol, Fraggrenades, Infravisor,
Skydd: Mesh (4 p. överallt utom huvud.)

Armén har ställts under Imperiets kontroll, men tillåts inte själv ha hand om några viktiga uppgifter. Deras ansvar är i huvudsak bevakning av offentliga byggnader och att säkra ordningen på stadens gator. De kompletterar dock LEGIONES ASTRATES på flera posteringar. De är klädda i StadsCammomönstrade meshuniformer med SS-mössa och infravisir.
Soldaterna på gatan är vanliga människor som misstycker med utrotnings-kampanjerna och som själva har vänner och släktingar som drabbats. De har vid flera tillfällen mutats eller övertalats att släppa mutanter genom spärrar etc.

ADEPTVS ARBITES (Domare):

Antal: 5+1 Magister Alignment: Law

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	DX	Ld	Int	Cl	WP	Fel
	4	40	41	8	8	7	40	1	31	33	30	30	30	30
Magister:	4	50	51	8	8	10	50	2	41	43	40	40	40	40

Skills: Disarm, Dodge Blow, Battle Tounge, Drive Bike/Car, Heraldry, Strike to Stun, Spec. Weapon: Webber, Power Axe, Computer Use

Utrustning:
Magister: Power Axe, Communicator
Domare: Web Gun,
Alla: Infravisor, Bolt Pistol, Stummgas granater, Rökgranater
Skydd: Mesh (4 p. Överallt utom huvud)

Domarna är till viss del inhemska, men de flesta kom med invasionsflottan. De patrullerar stadens gator i grupper om sex, uppmärksamma på varje tecken till oroligheter.
De är klädda i svart Mesh med en svart mantel (tas naturligtvis av innan strid) De är i första hand utrustade för att kontrollera upplopp, men kan även sättas in i riktig strid. De har, om de vill, tillgång till vilka vapen som helst. Domarna är mycket principfasta människor med viljor av stål. De är omutbara och lyder order utan att ifrågasätta.

LEGIONES ASTRATES

Antal: 9 + 1 Segerant Alignment: Law

Ofta delat i hälften(1 Seg.+3 Mar.+Flamer / 3 mar.+1 Missile launcher)

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DX	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	40	45	8	8	9	43	1	31	43	41	41	45	30

Not. De Grå Riddarna lägger till + 20 på Cl och WP.

Skills: Disarm, Dodge Blow, Battle Tounge, Drive all Vehicles, Heraldry, Secret Language - Chapter Tounge, Spec. Weapons: All, Computer Use (Grå Riddarna även Demon Lore)

Utrustning:

Segerant: Power Sword. (Grå Riddarna: +1 Psyk-out Grenade)

7 st.: Bolt Gun.

1 st.: Flamer

1 st.: Missile Launcher

Alla: Bolt Pistol, Crack- & Frag Grenades.

Skydd: Power Armour w. Communicator + Autosenses. (6 p. Överallt)

Det finns soldater ur två kapitel på Saeva Viridis just nu: De Grå Riddarna och Sönderslitarna. Sönderslitarna och deras tanks syns överallt på stadens gator, medans Grå Riddarna är fåtaliga och sällan syns till. Som Imperiets anti-Kaosstyrka är de utspridda som experthjälp inom Sönderslitarna. De utgör omkring 5% av den totala marinstyrkan på planeten. Grå Riddarna bär grått Power Armour och har Imperiets Dubbelörn på Skuldran. Sönderslitarnas Power Armour är Guldkantat Svart med ett Cirkelsågsblad som emblem. Båda har ett stort urval av tanks, motorcyklar etc. Marinsoldater är helt hänsynslösa i sin dyrkan av Kejsaren, och gör vad som helst för Imperiet.

LEGIONES ASTRATES, Terminators

Antal: 4 + 1 Segerant Alignment: Law

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DX	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	59	55	8	8	11	43	1	31	43	41	41	45	30

Skills: Disarm, Dodge Blow, Battle Tounge, Drive all Vehicles, Heraldry, Secret Language - Chapter Tounge, Spec. Weapons: All, Computer Use (Grå Riddarna även Demon Lore)

Utrustning:

Segerant: Storm Bolter, Power Sword.

3 st.: Storm Bolter, Power Glove.

1 st.: Heavy Flamer, Power Glove.

Skydd: Terminator Armour w. Communicator + Autosenses. (12 p. Överallt)

Terminators är Specialtrupper som sätts in vid utrensningar i trånga utrymmen. Deras otroligt kraftiga rustningar och tunga beväpning gör dem till formidabla motståndare, men eftersom det finns så få rustningar (de är klenoder som ägs av kapitlen) används de sällan i öppet krig.

Vanliga Killar:

Antal: Varierar Alignment: Varierar
Använd värdena från Vanliga Armésoldater (s.1)
Färdigheter: Varierar.
Utrustning: Varierar. Laserpistoler är vanliga överallt, även om naturligtvis majoriteten inte går omkring beväpnade på stan.

Vanliga Svenssons som inte lägger sig i andras affärer. Många ickemutanter har börjat ange folk för Psykosensitivitet eller mutation av rädsla för ockupationen och för att ses i god dager av militären. Många skyller på att "de bara är goda medborgare, som gör vad som förväntas av dem."

Mutanter:

Antal: Varierar Alignment: Varierar

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	DX	Ld	Int	Cl	WP	Fel
Mutant	4	35	33	7	7	8	33	1	31	33	31	25	25	25
Boss	4	40	45	8	8	9	43	1	31	43	41	30	35	30

Skills: Disarm, Dodge Blow, Drive Bike/Car, Secret Language - Gangspeak, Silent Move - Urban, Concealment - Urban, Streetfighting, Secret Signs - Gang, Evaluate

Utrustning:
Boss: Vehicle, Lasgun, 50 - 4000 lokala Cred. Other stuff
Alla: Laspistol, 25 - 50 lokala Cred. Knife or Sword.
Skydd: Flak Armour (2 p. Överallt utom huvud)

Mutanter lever på Samhällets bottenskikt, i slummen eller i Industri-bostäder där de arbetar. De är oftast muterade av strålning och gifter (inte av Kaos) och har förändringar som hindrar snarare än hjälper. (Sår, Förvridna lemmar, Skelettutväxter, Missfärgad hud, Albino, Förvuxen tunga, Otroligt mager, Otroligt Fet, Saknar ben etc.) Hitta på när du beskriver dem. Du kan anpassa profilen om du tycker det är lämpligt (ex. Otroligt Mager -2 T, -2 S) Mutanter är ofta obalanserade och bildar ibland våldsamma gäng i Slummen, där de söker trygghet i gruppen.

Orcher:

Antal: Varierar Längd: c.a 190 Alignment: Neutral, Evil or Chaos

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	DX	Ld	Int	Cl	WP	Fel
Orcher	4	33	25	7	8	9	20	1	29	29	18	29	29	18
Boss	4	53	45	9	9	13	45	2	39	39	35	39	39	28

Skills: Disarm, Dodge Blow, Drive Bike/Car, Other Language - Orch + Gangspeak, Concealment - Urban, Streetfighting, Secret Signs - Gang + Orc, Evaluate, Spec. Weapons - Varierar, Torture.

Utrustning:
Boss: Chain Sword, Bolt Gun, Heavy Armour(6 p. utom huvud)
Alla: Bolt Pistol, Mesh Armour (4 p. utom huvud),

Orcher är hårda, primitiva och brutala. De överlevande orcherna har slagit ihop sig i ett antal klaner eller stammar, alla med sina speciella riter och kännetecken. (Mandomsprov, Tatueringar, Skarifikation etc.) Stammarna styrs av en Boss som är störst, hårdast och (om han vill leva länge) smartast. Orcherna tillverkar mycket av sin utrustning själva. Dels för att de favoriserar vapen som är fula, låter mycket och ger skada som syns (Bolt Gun, Chainsword), dels för att inga människorustningar skulle passa på deras vanskapta kroppar. Till personligheten är de skrytsamma, och lite klassiskt Cockneykorkade (jfr Trollen i Bilbo)

Slaanesh Kultister:

Antal: Varierar Alignment: Chaos

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DX	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	30	33	6	6	7	40	1	50	33	30	30	40	30

Skills: Secret tounge - Chaos, Consume Alcohol, Drive Bike/Car, Gamble, Seduction, Consealment - Urban, Silent Move - Urban

Utrustning:
Alla: Bolt Guns, Bolt Pistols, Hallucinogen Grenades
Skydd: Mesh (4p. utom Huvud)

Giskards Slaaneshkult är nu blott en spillra, sedan de flesta sköts ihjäl av Dödsvakten. Nu återstår 3 manliga och 14 kvinnliga kultister, förutom de som är anknutna till kulten utan att vara med. Civilt är de inte beväpnade (bara en Bolt Pistol). De klär sig extravagant och androgynt, männen har ofta smink. Vissa har mindre Kaosmutationer av olika slag och alla är beroende av någon drog. Ingen tortyr eller hot biter på dem (inte ens en Porta-Rack eller hot om döden), de bara frossar i den intensiva upplevelsen och Döden är bara den slutliga extasen. De är totalt depraverade och ondskefulla - inget är dem främmande.

Nurgle Kultister:

Antal: Varierar Alignment: Chaos

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DX	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	30	33	6	8	7	30	1	31	33	30	30	30	20

Skills: Secret tounge - Chaos, Drive Bike/Car, Heal Wounds, Immunity to Disease*, Concealment - Urban, Silent Move - Urban.

Utrustning: Bolt Guns.
Skydd: None.

*Nurgles kultister är bara immuna mot de dödliga effekterna av sjukdom. De utvecklar bara allvarligare stadier av sjukdom, men de dör inte av dem - även om deras skinn helt ruttnar och inälvorna jäser ut genom bukväggen.

Nurgles kultister är till största delen rekryterade under pesterna, men en liten kärna har funnits länge. Vissa jobbar inom Hälsoministeriet där de kan administrera Förruttnelsen till befolkningen. De längst gågna fallen gömmer sig i slummen, där de har skrämt granngäng att lämna dem ifred. Alla lider av sjukdomar, och flera har helt uppsvällda kroppar som läcker ut gaser genom revor i huden, Vätskefyllda ögon stora som ägg eller tjocka lager av slemmigt skorv. En kvinna har tappat bröstvårtorna och diar sitt barn med var som rinner ut ur hålen. För personlighet se Borbahs info.

LEGIONES ASTRATES, Nurglemarines:

Antal: 6 + 1 Segerant Alignment: Chaos

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DX	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	40	45	8	10	9	43	1	31	43	41	90	45	30

Skills: Disarm, Dodge Blow, Battle Tounge, Drive all Vehicles, Heraldry, Secret Language - Chaos + Chapter Tounge, Spec. Weapons: All, Computer Use

Utrustning:
Segerant: Power Sword, Bolt Gun.
4 st.: Bolt Gun.
1 st.: Flamer
1 st.: Missile Launcher
Alla: Bolt Pistol, Crack- & Frag Grenades
Skydd: Power Armour w. Communicator + Autosenses. (6 p. Överallt)

Nurgles Marinsoldater är klädda i Grönbrunt, slemmigt Power Armour speciellt format för deras uppsvällda kroppar. All deras utrustning är anfrätt, rostig och full med lort, alger och beläggningar (ändå fungerar allt normalt). Innuti rustningarna är de personifikationen av förruttnelse - de har nästan växt fast i sina rustningar. De gömmer sig f.n.v. i Nurglekultens slumgömställe.

Giskard Politori, Champion of Slaanesh:

Alignment: Chaos Height: 197cm Weight: 80kg Age: 33 Alignment: Chaos

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DX	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	60	65	12	8	14	63	4 *	65	50	51	67	66	56

* 3 Weapon + 1 Tounge

Skills: Dodge Blow, Drive all Vehicles, Heraldry, Secret Language - Chaos, Computer Use, Seduction.

Utrustning: Chaos Sword (Skeleton Horde), Hvy Bolter, Hallucinogen Grenades, Bolt Pistol, Lots of drugs and luxuries. Lots of money.

Skydd: Chaos Armour +Scales (6+2 p. Överallt)

Magic Level: 4 Magic Points: 40

Lvl 1:	Lvl 2:	Lvl 3:	Lvl 4:
Acquiecsense	Pavane of Slaanesh	Beam of Slaanesh	Fleshy Curse
Cure Injury	Zone of Demonic Null.	Sum. Undead Hero	Wind of Death Wind Blast
	Lightning Bolt	Wither Vegetation	Teleport

Chaos Gifts:	Chaos Attributes:
Willpowerbonus	Scaly Skin (2p. Armour)
Eye of God (Svärd+1attk)	Blood Substitution: Electricity (S8 hit om man slår i närstrid)
Chaos Armour (6p.Arm.)	Cloven Hooves
Hermaphrodite	Strong (S+6)

Ensnaring Tounge (T6, W5, 3m. opp. *prone*)
Face of Slaanesh (*Terror*)

Alla som dödas av Giskards Kaossvärd kastar sitt kött och blir ett odött skelett under Giskards kontroll. Dessutom förintar svärdet alla auror det vidrör.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DX	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	25	17	6	6	5	20	1	18	18	18	18	18	-

De slåss med handvapen eller de vapen de hade innan, och ger *fear.*

Giskard Politori är Slaaneshs enda Kämpe på Saeva Viridis. Han har byggt upp en kult kring Slaanesh och sig själv i slummen. Han har kontroll över flera porrklubbar och en stor del av droghandeln, men anser sig ändå vara en känslig man/kvinna med konstnärssjäl. Han bor i ett stort hus till största delen beläget under mark, där kulten också har sina orgier och fester (gudstjänster). Giskard är lång och finlemmad, med mjuk röst, och det är svårt att avgöra om han är man eller kvinna (han är båda - han har ett kvinnligt bröst på höger sida). Hans hår är långt, vitt och vågigt med röda slingor i tinningarna. Hans ansikte är Slaaneshs eget - så onaturligt vackert att man slås av fasa om man ser det. Han är inte rädd för att dö eller att Imperiet skall hitta honom - om han har tur kommer han att hinna bli Demonprins innan han hittas (han har nått mycket långt på vägen), om han har otur är det lika bra att ha roligt så länge det varar.

Giskard har en egen liten last som han inte delar med sig av åt de andra kultisterna:

Han har med hjälp av genteknik och exponering av Kaosmateria framställt en sjukdom som han infekterar sina sängkamrater med. Sjukdomen är mycket smärtsam och får offrens muskler och inre organ att vrida sig i kramper. Sen följer cancerliknande svulster över hela kroppen, kraftiga blödningar och slutligen döden, vilken inträffar efter c.a en vecka. Offren avlider oftast tidigare p.g.a. Giskards hårdhänta uppmärksamhet. Giskard sprayar offren med synskin för att inte själv smittas - att dels känna partnerns inre vrida och rycka under akten samt risken att själv smittas, ger för Giskard en extra krydda i en annars så blasé tillvaro.

Förutom hemma har han ett litet kärleksnäste under en av sina klubbar, där han brukar ha sina smittade älskare (och älskarinnor). Dödsvakten kände närvaron av en okänd sjukdom och gick till anfall - den oförberedde Giskard teleporterade sig hem och sände sin kult till anfall. Alla ansträngningar var förgäves - Dödsvakten stal hans enda bakteriekultur. Han har glömt bort sina kunskaper om gener och kan inte återskapa den - enda möjligheten är att återerövra den innan Dödsvakten försvinner med sjukdomen.