Mutiné

franska, adj. *Upprorisk*

FÖRFATTARE
RICKARD ELIMÄÄ
MELBOURNE, 2011
RICKARD80@GMAIL.COM

URVERK SPELDESIGN PRESENTERAR...

....ett spel i tre delar.

s. 4-21 *Systemet*

Går igenom grundläggande mekanik samt i vilken situation man ska använda mekaniken.

s. 22-41 Rollpersonen

De regler som hanterar vad spelarna kan åstadkomma med sina rollpersoner.

s. 42-56 SCENARIOT

Beskriver hur ett scenario ska bli skrivet för att skapa hinder som inte kan bli lösta med tärningsslag.

ETT TACK TILL

Nils Hintze för att ha delat med sig av sina första intryck.
Wilhelm Persson och Johan Kemi för konstruktiv kritik.
Jonas Karlsson för sina åsikter och kommentarer.
Kosta Kostulas för positivt påhejande.
Martin Wessman för frågor, spelrapporter och kommentarer.

Konventioner att gå igenom

- Deklarationer av slag består av mål och medel 6
- Låt Resultatet vägleda dig 6
- Gör skillnad på regeleffekt och på beskrivning 7
- Slå ett slag om du vill ge regler till beskrivningen 8
- Undvik negativa modifikationer i längsta mån 8
- Alla ska få beskriva vad de tycker är kul 9
- Kartan är inte din vän 9
- Använd dig av det spelarna hittar på 9
- Slå endast när scenariot blir påverkat 10
- Slå endast för aktiva handlingar 11
- Slå endast ett slag för en handling 11
- Kombinera färdigheter skapar en känsla av individualitet 12
- Använd alltid det högsta värdet 12
- Låt färdigheter vara mer än bara värden 12
- Spelarna ska alltid lyckas 13
- Tärningsslag är i sig ingen utmaning 13
- Det är spelarens uppgift att få rollpersonen att glänsa 14
- Gör skillnad på namngivna och namnlösa 14
- Var öppen med informationen 16
- Spelarna ska komma på beskrivningar medan det är de andras tur 16
- Förbered motståndarnas handlingar i strid 16
- Använd den gemensamma tankekraften 17
- Låt striderna ta slut 17
- Låt mantran styra ditt spelledande 18

Notera: I denna bok används ”du” om spelledaren
och ”den” eller ”de” om spelarna och rollpersonerna.

Systemet

Detta är endast ett utkast av texten. Skicka gärna respons till rickard80@gmail.com

” Glöm Mutants regler. Glöm din spelledarstil ”

Mutiné är en regelmotor där den unika spelstil som Matiné erbjuder nu även kan tillhandahållas i Mutant-världen. I dagens läge består ”ett system” av dels mekanik och dels konvention. Mekanik är saker som ”Slå en tärning mot ett värde”, ”Du ska betala 2 Erfarenhet för att få höja ett värde” eller ”Stryk en Muta för att få flippa tärningarna”. Alla vet vad mekanik är men det är ovanligare att prata om konventioner. De säger hur en spelledare spelar ett rollspel. Det är exempelvis en väldig skillnad på att slå tärningarna sällan mot att slå dem ofta. En konvention kan också vara att spelarna får hitta på saker i miljön eller att en hink alltid trillar ned i huvudet på den som sparkar in en dörr. I detta regelhäfte finns de konventioner som spelet är uppbyggt kring, så att alla spelar spelet på samma sätt. Därför ska du åsidosätta din egen spelledarstil,som är byggt av konventioner från dels dina tidigare spel och dels från hur din spelgrupp brukar lösa de situationer som uppstår. Det krävs att du förstår konventionerna i detta system så att du i slutändan kan välja rätt spelmekanik för rätt tillfälle. Med andra ord rättar sig systemet efter spelarnas påhitt, snarare än tvärtom.

! Konventioner är hur man ska hantera de situationer som uppstår under spelets gång.

” Detta är ett actionsystem ”

Det här är någonting för dig som har tröttnat på de tråkiga striderna i Mutant eller har stött på Matinésystemet och vill använda det till Mutant. Den fart, fläkt och tumult som uppkommer i strid kan aldrig bli uppnådd av mekaniken utan av de beskrivningarna som spelgruppen gör under själva striden. Därför är Mutinés mekanik byggt för att vara snabbt. Det blir då ingen paus i systemet utan striderna blir en kaskad av beskrivningar. Actionkänslan skapas av spelgruppen som i förhand kommit överens om att ta inspiration från filmer som exempelvis Die Hard, Sherlock Holmes (från 2009), Vargarnas pakt och Van Helsing (2004). Du kastar dig inte i skydd från hagelkaskaden som flyger mot dig, utan du sparkar upp ett bord som haglet smäller in i. Du sitter inte helt orörlig och skjuter utan du slänger dig fram avfyrandes dina två pickadolvrar mot de sex skurkarna som tagit ditt fornfynd. Det är viktigt att spelledaren diskuterar igenom i förväg med sin spelgrupp hur strider ska bli beskrivna.

” Beskrivningarna är det viktigaste i ett rollspel ”

Utan beskrivningar av miljö, handlingar och personer och varelser stannar hela spelet upp. Mutiné överlämnar en smärre del av beskrivningarna till spelarna så att de får chansen att framhäva sina rollpersoner via sina handlingar. De får hitta på saker i miljön som de kan använda sig av i sina handlingar – som exempelvis bordet som sparkas upp för att stoppa en hagelskur – och de får kontrollen över dina spelledarpersoner för att göra vad de vill med dem under strid.

Under spelets gång används två tiosidiga tärningar. Mot färdigheter slår man 1T100 och om resultatet visar lika med eller under färdighetens värde lyckas handlingen. Grundegenskaper följer samma princip, med skillnaden att man slår 2T10 och där 0 på tärningen betyder noll. Färdigheter och Skrot skrivs ut med ett procenttecken (ex. 20 %) för att särskilja om värdet tillhör en grundegenskap eller en färdighet.

” Deklarationer av slag består av mål och medel ”

För att få spelaren att brodera ut sin beskrivning av handlingen, krävs det att deklarationen av handlingen är fåordigt innan slaget. Detta tvingar spelaren att göra en följdbeskrivning efter slaget, så att slaget får en logisk förklaring. När spelaren vill deklarera sin handling ska den göra på följande sätt. Säga vad den vill uppnå – ”Jag vill ta mig förbi vakten” – och med vilket medel – ”Jag använder Vältalighet”. Vilket medel som används är oviktigt, så länge spelaren kan motivera det. Använda Tårtbakning, Fingerfärdighet eller Åkdon? Säg alltid ja till vilket medel som används. För efter slaget ska spelaren väva samman målet och medlet med sin beskrivning: ”Hur går handlingen tillväga?”. Det är här du som spelledare får njuta av spelarens kreativitet i hur medlet används för att uppnå målet.

- Vad är ditt mål? (Vad vill du uppnå?)
- Vad är ditt medel? (Vad använder du för att uppnå det?)
- Lyckades du? (Vad visade tärningsslaget?)
- Hur lyckades du uppnå målet med hjälp av medlet? (Beskriv handlingen!)

En vanlig konvention i andra spel är att spelaren först säger bluffen och sedan slår slaget, men i det här systemet ska beskrivningen av bluffen komma efter slaget. Detta dels för att beskrivningar aldrig ska påverka mekaniken och dels för att beskrivningen är en belöning för ett lyckat slag. Det ska vara en fröjd för dig som spelledare att få höra spelaren beskriva sin handling och det ska vara en frihet för spelarna att få göra det. Det är beskrivningarna som bidrar med stämningen och det är via beskrivningarna som spelaren får en chans att utmejsla sin rollperson. En korkad oxmutant, en tinnerpåverkad människa eller en restriktiv automatbutler kommer att försöka ta sig förbi en vakt på olika sätt.

” Låt Resultatet vägleda dig ”

Vid ett lyckat slag ska tärningarna räknas samman för att få Resultatet. Noll på tärningen räknas som noll! Är Resultatet lägre än fem är det ett halvlyckat resultat och du får, om du vill, lägga in någon kosmetisk beskrivning som på något sätt hindrar rollpersonen. Det kan vara att rollpersonen inte lyckas hoppa över hela stupet utan lyckas få tag om kanten, att föremålet de köpslagit kring är stöldgods eller låter riktigt illa när det används. Notera att detta endast är en beskrivning och ingenting som ska ge en regeleffekt. Rollpersonen ska kunna häva sig upp från kanten, men du ska ändå ge intrycket av att någonting har gått snett. Sidoeffekterna är helt frivilligt från din sida och finns mest för att ge en krydda till handlingen.

Är Resultatet mellan 5-9 har rollpersonen uppnått målet. Spelaren ska vidareutveckla hur den använder medlet för att uppnå målet, exempelvis genom att säga lögnen som den drar för vakten. Observera att det är alltid spelaren som ska beskriva vad

De två tärningarna ska vid ett lyckat slag bli ihopräknade för att få fram Resultatet. Ett Resultat på 10 eller mer innebär ett perfekt slag med särskilda följdeffekter. Grundegenskapsslag kan aldrig bli perfekta och misslyckade slag betraktas som att ha 0 i Resultat. Noll på tärningen räknas som noll, så att slå 00 är med andra ord alltid ett misslyckande.

sin egen rollperson gör vid lyckade slag, inte spelledaren. Skulle Resultatet bli 10 eller mer är det ett perfekt slag. Spelaren ska då försöka framhäva hur heroisk rollpersonen är eller hitta på en spektakulär förklaring över varför rollpersonen lyckas med vad den ville uppnå. För spektakulära förklaringar är det enklast att försöka frångå sitt medel (oftast en färdighet) och istället hitta på någonting i miljön som påverkar handlingen. Ska rollpersonen smyga sig förbi en vakt kanske ett vråålåk på gatan löper amok och kör över vakten eller om rollpersonen tänkte desarmera en laserfälla kan spelaren beskriva hur den inte behöver bli desarmerad då den har slut på energi.

” Gör skillnad på regeleffekt och på beskrivning ”

Regler och vad som händer i världen är inget som naturligt hör samman, utan måste bindas samman med hjälp av beskrivningar. När en regel träder i verket tolkar någon den och via beskrivningen får den en effekt i världen. En spelare ska kunna beskriva hur sin rollperson är halt, enögd eller ligger ned utan att behöva tänka att det ska medföra några negativa modifikationer. Om spelaren någon gång skulle få en negativ modifikation kan detta däremot i efterhand förklaras som att personen är halt, enögd eller ligger ned. Regeln får med andra ord en effekt i världen genom beskrivningen. Däremot ska beskrivningar aldrig ge någon regeleffekt.

Spelaren ska exempelvis kunna beskriva sin rollperson som att den har vingar, greppbar svans eller en jättelikt påk som den svingar. Låt det vara beskrivningar som inte spelar någon större roll. För vad spelar det för roll om rollpersonen hoppar ned på marken eller glidflyger ned? Vad spelar det för roll om den håller ett vinglas i sin svans eller sin hand? Är det egentligen någon skillnad på att spelaren säger hur rollpersonen slår någon med en jättelik påk istället för att attackera motståndaren utan något vapen? Svaret är att det inte spelar ingen roll. Däremot sätter det en viss stämning där spelarna får vara kreativa och mejsla ut sina rollpersoner via sina handlingar.

Du som spelledare får också utnyttja detta. Du får säga hur en stor varelse sliter upp ett stort stenblock från marken och slungar det mot rollpersonerna. Det är fortfarande endast en beskrivning, då den gigantiska varelsen lika gärna hade kunnat gå fram och slå till rollpersonerna. Målet är detsamma i båda fallen: varelsen försöker skada rollpersonerna. Du kommer att stöta på olika mantran som du ska ta med dig till spelmötet och här är det första: ”Går det att göra på ett enkelt sätt, går det att göra på ett svårt sätt”. Andemeningen är att du alltid ska fråga vad spelaren vad den vill uppnå med handlingen och sedan får rollpersonen gå tillväga hur som helst, så länge endast målet för handlingen blir uppfyllt. Volta eller klättra över muren? Det spelar ingen roll. Däremot att även vilja slå ut vakten på muren, det är ett annat mål än att ta sig över muren (läs även om »skenmål« , sida 11).

> ! Mantra: Går det att göra på ett enkelt sätt, så går det att göra på ett svårt sätt.

I slag mot varandra jämför man Resultatet parterna emellan. Vill spelledaren utöka konflikten ska varje grupp göra slag och räkna samman sina Resultat. Efter varje slag ska den med högst Resultatsumma beskriva händelseförloppet i konflikten. Den grupp som först uppnår 25 är den som har vunnit och får beskriva hur konflikten slutar. Exempel på utökade konflikter är jakter, tävlingar och när grupper av spelledarpersoner slåss sinsemellan.

” Slå ett slag om du vill ge regler till beskrivningen ”

Ett lyckat tärningsslag innebär att en regel träder i kraft, vilket ger effekt i världen genom beskrivningen. Beskriver spelaren hur rollpersonen använder en piska som den inte haft tidigare, hur den kastar någon över en kant eller hur den känner en person är det enbart beskrivningar så länge ett tärningsslag inte har lyckats. Tycker du att det är coolt ska du låta den beskrivningen vara. Om du tycker spelaren påverkar scenariot för mycket med sitt påhitt kan du alltid kontra genom att lägga till en mening som börjar med ordet »men«. ”...men personen du kastar över kanten får tag på en stolpe och svingar sig upp igen”. På så sätt får ni alltid ett bollande mellan varandra, där ni spinner vidare på varandras beskrivningar. Då bygger ni tillsammans upp en serie handlingar.

! Mantra: Varför misslyckas handlingen?

Fast du har får inte alltid hugga av spelarnas beskrivningar på detta sätt, då de har regelmekniken att falla tillbaka på. Ett lyckat slag mot relevant värde säger att rollpersonen faktiskt gör det som spelaren hittar på. Om slaget misslyckas ska istället du hitta på en förklaring till varför handlingen inte uppfylls. ”...men den andre tar tag i din piska och sliter den från dina händer”. För spelledarpersoner gäller samma förhållande. Du får beskriva deras lyckade slag men spelarna beskriver deras misslyckade slag.

” Undvik negativa modifikationer i längsta mån ”

Om du ska ge negativa modifikationer, ge då det om spelarna kommer på mål med handlingar som är helt uppåt väggarna eller när du känner att de tar för många steg i scenariot, som att sammankalla hela pyriska armén för att storma ett läger med mutantiska upprorsmakare. Drabbas alla parter av modifikationen, exempelvis om rollpersonerna och deras motståndare slåss i mörker, bör du strunta i den negativa modifikationen för mörkret. Eftersom Skadan är beroende av Resultatet kommer striderna ta längre tid om du delar ut negativa modifikationer till alla. Se hellre till att lyfta upp de som kan gagna sig en fördel i mörkret, som att ha sonar, gott mörkerseende eller använd mörkret som motivering för att kunna kombinera Lönndom med vapenfärdigheten.

Du ska aldrig heller ge modifikationer för hur spelarna beskriver sina handlingar. De ska få chansen att göra vad de själva tycker är coolt. Om du ger positiva eller negativa modifikationer utifrån hur de beskriver kommer de att beskriva sådant som du tycker är häftigt och inte vad de själva gillar. Du kommer med andra ord att hämma deras kreativa förmåga med modifikationerna. Skulle det trots detta uppkomma situationer där du känner att du måste modifiera handlingen utifrån hur handlingen utförs, upprepa då följande mantra tre gånger: ”De är actionhjältar”. Skulle handlingen kunna ske i en acionfilm? Då kan den ske i detta rollspel. Övertyga dig om att handlingen är något som actionhjältar skulle kunna göra och undvik på så sätt negativa modifikationer.

! Mantra: De är actionhjältar.

Du kommer att stöta på termen ”enhet”. En enhet är tio procentenheter och används vanligtvis med modifikationer. Termen finns så att grundegenskaper och färdigheter kan använda samma modifikation och för att det är enklare att räkna. Istället för att till exempel dra av 20 procentenheter från en färdighet kan du sänka tiotalet med 2 enheter. Exempel: om värdet är 47 % är 4 - 2 en enklare beräkning än 47 - 20.

” Alla ska få beskriva vad de tycker är kul ”

Ha inte så stora krav på spelarna. Det måste inte vara mästerliga beskrivningar varje gång, utan låt spelarna ibland ha ologiska eller smått skrattretande förklaringar över sina rollpersoners handlingar. Kom också ihåg att vad som kan låta löjeväckande i dina öron mycket väl kan vara någonting som din spelare är riktigt nöjd med. Jag har ibland haft situationer där spelaren tycker att den är fantasifull när jag tyckt annorlunda. Fast om jag hade gått in och försökt redigera hade det i längden slutat med att spelarna känt att de fått krav på sig och blivit mindre villiga att försöka vara kreativa. Om du känner att du verkligen vill påverka spelarens beskrivning, försök påverka den genom att bygga vidare på det spelaren sagt. Använd ”...och” för att lägga till någonting och på så sätt ge en mer logisk förklaring: ”...och givetvis har Onkel Banjo en luftballong. Därför kan han dyka upp från ingenstans.”

! Använd ”men” för att begränsa spelarens påhitt eller ”och” för att bygga vidare på beskrivningen.

” Kartan är inte din vän ”

Det är brukligt att rita upp kartor över områden, men faktum är att en karta hämmar fantasin hos spelarna. De kommer att titta på kartan och försöka se vad de kan använda där, istället för att fritt kunna fylla ut miljön med vad de vill kunna använda sig av. I strid får spelarna flytta motståndarna och rollpersonerna lite hur de vill – det finns inga förflyttningsregler – och då fungerar inte kartan alls. Det går precis lika bra att visualisera det hela i huvudet istället för att rita ut på karta. Om du dessutom beskriver miljön på ett torftigt sätt ger du chansen till spelarna att fylla på med saker. Rollpersonerna är inne på en krog och slagsmål bryter ut. Vad borde kunna finnas i en krog? Bryt mot spelarnas vana att fråga om vad som finns i miljön genom att ställa motfrågan ”Ja, finns det?” tills de förstår att de får hitta på själva. Det skapar ett bättre flyt. Bana väg över hur ni ska beskriva era handlingar genom att föregå med gott exempel. Låt motståndarna använda sig av miljön. Vält bord över rollpersonerna, släng ut de genom fönstren, ta en oljelampa och slå den i rollpersonens huvud, kasta någon över bardisken med mera.

! För att få spelarna att inse att de får hitta på saker i miljön, ställ motfrågan ”Ja, finns det?”

” Använd dig av det spelarna hittar på ”

När spelarna hittar på någonting om världen, som att beskriva inredningen i ett värdshus, fylla ut värdshuset med besökare eller hitta på något evenemang, se till att belöna detta med positiv respons. Besökarna på värdshuset kanske känner rollpersonen och ger information om scenariot till dem i form av hörsägen. Vissa personer kan dyka upp senare i scenariot och evenemang eller platser kan vara mötesplats för någonting

> När ett värde blir modifierat är det fyra stycken grader som spelledaren ska använda sig av. Mycket svårt (-4 enheter), Svårt (-2), Lätt (+2) och Mycket lätt (+4). Oavsett varifrån modifikationerna kommer, som föremål, skador, andra färdigheter etc., får modifikationen maximalt vara bestå av ±4 enheter. För grundegenskaper är en enhet en förändring med ett.

som kommer att hända senare i scenariot. Se till att skriva upp det som spelarna hittar på och försök ständigt återkoppla till deras påhitt. Det här skapar en känsla av att de har någonting att bidra med och på så sätt även en känsla av att vara viktig.

För att få spelarna att frivilligt börja hitta på saker, var sparsmakad med informationen i miljön och istället för att beskriva detaljer i miljön kan du fråga spelarna ”Hur ser det ut?”. Om spelarna har för vana att fråga dig om miljön, ställ motfrågan ”Ja, finns det en sådan?” tills de slutligen förstår att de får hitta på saker i miljön. Det är väldigt viktigt att du går igenom detta med spelarna i början av speltillfället så att de inte blir ställda över att de plötsligt får hitta på miljön.

! Mantra: Ja, finns det?

” Slå endast när scenariot blir påverkat ”

Det är väldigt lätt hänt att man faller in i att slå tärningar hela tiden. Det är inte alls meningen, utan värdena som rollpersonen har är dess chans att inverka på scenariot. Om det inte påverkar scenariot något nämnvärt, se till att spelarna får framhäva sina personer genom att få dem att glänsa. Det spelar inte så stor roll om de går nedför trappan eller kastar sig ut genom ett fönster så länge det inte påverkar scenariot något. Det spelar ingen roll om de låter en pansår springa rakt igenom ett staket, lyckas pricka en flaska tinner med en sten på femtio meters håll eller ta sig upp i ett träd för att få en bättre utsikt, så länge det inte påverkar scenariot något. Om spelaren sedan vill använda trädet för att hitta någonting (Iakttagelse) eller lokalisera sig (Vildmark), låt då det vara ett slag för respektive värde. Låt spelarna få ta ut svängarna och hitta på saker eller personer i miljön som de får interagera med. På så sätt ger du chansen till spelarna att få visa vad de har för rollpersoner. En fornletare kanske hittar något fornfynd att studera, en djurmutant kan ty sig till andra av samma art och en cirkusartist kan finna ett cirkussällskap att samtala med.

! Mantra: Kommer det här att påverka scenariot?

Undvik att göra tärningsslag i längsta mån. Det kommer annars att kännas som om du som spelledare motarbetar spelarna, vilket ger intrycket av att du är en motståndare. Det är ni tillsammans som spelar rollspel; det finns ingen ”jag och ni”; det finns ingen att överlista. Därför ska du endast avkräva slag när det är relevant och framförallt spännande för scenariot. Om spelaren vill hitta på en spelledarperson för att läka sår, ska den få göra det. Om spelaren vill hitta på en spelledarperson som vet någonting om scenariot, då ska du använda mekaniken. Om spelaren vill slå ned en bondlurk, låt den få göra det utan tärningsslag (med lämpliga följdeffekter i världen). Om spelaren vill slå ur information ur en bondlurk – information som är viktig för scenariot – använd mekaniken i systemet.

Genom att markera beskrivningsord, sänka Muta eller använda vissa typer av mutationer eller optioner får spelaren flippa tärningarna. Detta innebär att tiotalet istället betraktas som ental och entalet som tiotal. Om spelaren exempelvis slår 82 kan tärningarna bli flippade för att istället bli avlästa som 28. Eftersom grundegenskaper använder 2T10 kan de inte bli flippade.

” Slå endast för aktiva handlingar ”

Aktiva handlingar är när rollpersonen aktivt försöker åstadkomma någonting för att påverka scenariot medan passiva är när rollpersonen reagerar på någonting, som lägger märke till saker, undviker saker, läser av andra individer med mera. Passiva handlingar är sådana som du kan planera i förväg, som vem som råkar trampa på fällan, vem som hör vad, vem som hittar en ledtråd och liknande. Låt personen med det högsta eller lägsta värdet i en lämplig grundegenskap vara den som råkar ut för händelsen, exempelvis hur den med lägst Personlighet får en kula i sig vid ett bakhåll. Bland grundegenskaperna är det Personlighet och Intelligens som ofta är passiva medan Fysik, Smidighet är aktiva. Iakttagelse är i regel lika mycket passiv som aktiv.

” Slå endast ett slag för en handling ”

Kräv inte flera slag för en handling, då det bara är en form av dold modifikation (flera slag = lägre chans att lyckas). Det kan verka logiskt att vilja slå för Lönndom och Inbrott om rollpersonerna vill bryta sig in i ett hus för att få reda på information men det ska enbart vara ett slag för detta. Däremot får spelaren motivera själv vilka färdigheter som ska bli kombinerade genom att själv hitta på svårigheter och säga hur rollpersonen försöker överkomma dem. Eftersom rollpersonen är i en grupp av rollpersoner kan flera samarbeta på detta sätt. Någon kanske har Inbrott medan en annan har Lönndom. Fortfarande ska enbart ett slag ske. Vill du ställa krav på spelarna kan du alltid höja Svårighetsgraden. Misslyckade slag ger dig då chansen att hitta på nya problem som rollpersonerna blir ställda inför (”Varför misslyckas dem?”). Om de kombinerat Inbrott med Lönndom för att ta sig in i ett hus, var någonstans kan det ha gått fel? Försök att tänka utanför lådan. Det är alltid roligare att bli stoppad av en person än stoppad av ett föremål, exempelvis en låst dörr. En hund som börjar skälla mot rollpersonerna är roligare än att de trampar på en kvist. Hunden kan spelarna interagera med, men inte med kvisten.

För att hjälpa dig komma in i rätt banor så att du inte avkräver flera slag är det viktigt att målet för handlingen är tydligt. Det här kan vara riktigt klurigt då det ibland uppkommer »skenmål«. Spelaren kanske har en dold baktanke med handlingen. Varför ska rollpersonerna exempelvis slå för Inbrott för att ta sig in huset? Det är viktigt att du försöker ta ett steg bakåt och se helheten. Det är baktanken som bör ha varit målet, inte handlingen som leder fram till den. ”Jag vill hitta information med hjälp av Inbrott”. Spelaren får sedan själv beskriva hur detta går tillväga. Du kan också bli lurad av dig själv om du tycker det outtalade målet är uppenbart. Varför vill någon övertala en vakt? Varför vill någon klättra upp på en mur eller ta ut vakten på muren (se sista raden på sida 7)? Dessa mål är bara skenmål som är i förberedande syfte för huvudmålet.

Procentvärden får bli kombinerade med varandra. De lägre värdena ger lika mycket plus till det högsta som antalet enheter som de lägre består av. Så Ruffling: bodybombning 34 %, Akrobatik 45 % och Djurvana 60 % ger ett totalt värde på (3 + 4 + 60 =) 67 % när personen slåss på ett akrobatiskt sätt mot djur. Upp till fyra värden eller upp till fyra personer får kombinera värden på detta sätt. Grundegenskaper kan inte kombineras.

” Kombinera färdigheter skapar en känsla av individualitet ”

Går det att använda flera färdigheter för en handling ska ni inte bara använda det högsta värdet, utan även låta de lägre värdena få ta del av detta. För varje enhet som de lägre värdena består av höjer de det högsta värdet med ett. Så om rollpersonen har Åkdon 43 % och Reparation 78 % och vill reparera ett fordon ger detta (4 + 78 =) 82 % chans att lyckas. Det här gäller inte enbart en rollperson utan upp till fyra personer kan föra ihop sina värden på detta sätt, där ena exempelvis har Fordon och den andre Reparation. Ett enda slag sker och den spelare med högst värde är den som beskriver, men måste inkludera de andra i beskrivningen på något sätt. Färdigheterna i detta system är väldigt breda men genom att kombinera färdigheter blir rollpersonen mer utmejslad. Be spelarna att titta igenom färdigheterna för att kombinera dem till stridsfärdigheterna. Någon med Lönndom eller Vältalighet: *hota* tillsammans med en stridsfärdighet kommer att ge en mer säregen stil när den slåss. Upp till fyra färdigheter får kombineras på detta sätt, oavsett vem som har färdigheten, men det gäller att spelaren också kommer med en beskrivning som väver in alla färdigheter.

” Använd alltid det högsta värdet ”

Det kommer att uppstå tillfällen då spelarna hellre vill använda någonting i miljön när de slåss, istället för att använda vapnet i handen. Här återkommer mantrat ”Går det att göra på ett lätt sätt, så går det att göra på ett svårt sätt”. Om spelaren har vapnet i handen men vill kasta en stol på någon annan ska du låta spelaren få använda bonusen för vapnet ändå. Om du skulle påpeka att spelaren måste använda ett lägre värde kommer du att hämma personens påhittighet. Försök undvika den här subtila formen av negativ modifikation i den mån du kan. Detsamma gäller om det finns flera färdigheter som kan användas till en handling. Oavsett hur spelaren beskriver det hela, bör ni alltid använda det högsta värdet. Om det går att göra på ett enkelt sätt, ska det gå att göra på ett svårt sätt utan att det minskar chansen för att handlingen ska bli lyckat. Säg att spelaren kombinerar färdigheter och exempelvis använder ett åkdon ute i vildmarken. Är färdigheten Vildmark det högre värdet? Då lägger den grunden för slaget.

! Mantra: Varför misslyckas handlingen?

” Låt färdigheter vara mer än bara värden ”

Det blir lätt att spelarna sätter ut värden på färdigheterna och sedan enbart återkopplar till dem när de vill klara av handlingar. Låt spelarna få använda färdigheterna för att hitta på folk i omgivningen som de kan samtala med. Någon med Åkdon borde känna vrålåkare, kartografer med luftballonger, reparatörer, hemmabyggare, navigatörer, motormarodörer och vad nu kan anknytas till färdigheten. Färdigheterna behöver inte bara vara kunskap, utan kan även vara intressen, yrken, en personlighet eller resultat av saker som rollpersonen strävar efter. De säger med andra ord någonting om rollpersonens bakgrund.

Vissa färdigheter måste bli inriktade, alltså få en spetskompetens. Att använda färdigheten utanför sin inriktning är Svårt (-2). Undantaget är färdigheten Kunskap vars inriktningar är för särskiljande och därmed bör bli betraktade som egna färdigheter. I mångt och mycket är inriktningarna mestadels kosmetika och bara styr hur spelaren spelar ut färdigheten.

” Spelarna ska alltid lyckas ”

Eftersom detta system är filmaction med tyngdpunkt att få fram den känslan via spelarnas beskrivningar är det inte speciellt roligt om man misslyckas med precis alla slag. Därför är det inte svårt att optimera sin rollperson i detta system. Faktum är att spelarna *ska* göra det. Om ett slag ändå misslyckas, exempelvis Lönndomsslaget för att ta sig förbi vakten, ska du som spelledare kontra med varför slaget misslyckades och helst ska du även skapa ett ny problem som spelaren ska få försöka komma förbi. Återigen, rollspel ska vara ett bollande mellan spelledare och spelare. Rollpersonen kanske smiter förbi vakten men dörren leder in i en skrubb. På så sätt skapar du hela tiden nya situationer tills spelarna till slut kommer förbi hindret. Försök att ständigt alltid tänka utanför lådan och vilka yttre omständigheter som påverkar det misslyckade slaget. Om du inte kommer på någonting, fråga spelarna om de har något förslag på varför slaget misslyckas. Ni tillsammans har större tankekraft än vad du har ensam så varför inte utnyttja den resursen?

Då spelarens deklaration av handlingen består av mål och medel och då det är spelarens uppgift att efter ett lyckat slag binda samman dessa, kan det uppstå en kreativ utmaning för spelaren. Hur tar man sig förbi en vakt med hjälp av Sårvård, Framträda eller genom att använda Djurvana? Vissa kluriga spelare kommer att kunna överraska dig i vilket medel som de använder för att komma förbi eventuella hinder på vägen. Som spelledare bör du aldrig säga ”Det går inte att använda det medlet” utan istället luta dig tillbaka och njuta av spelarens kreativitet när du får höra den personens beskrivning. Försök uppmuntra kreativitet i denna form så mycket det går, antingen genom att innan slaget påpeka ”Ni får använda vad som helst, så länge ni kan förklara hur ni går tillväga” eller genom tydligt ge uppmuntran efter en beskrivning: ”Det där var coolt. Det är precis så ni ska använda systemet!”.

” Tärningsslag är i sig ingen utmaning ”

Att sitta och slå tärningar om vartannat i exempelvis en strid är ingen utmaning i sig. Det är bara sannolikhetsberäkning utifrån en slumpmetod. En spelledare gör det enkelt för sig om den slänger in en strid för att ”försvåra” för spelarna eller hittar på att det finns en låst dörr av samma anledning. Fast eftersom tärningsslag inte utmanar spelarna i sig är denna form av hinder relativt meningslös. Dessutom ska rollpersonerna alltid att lyckas med sina handlingar i detta system. Dels har de höga värden, som visserligen kan sänkas av satsningsregeln (se sida 20), men främst ska du som spelledare när de misslyckas med sina slag alltid förklara varför slaget misslyckas (”Varför misslyckas slaget?”).

Du ska inte bara ge en motivering över varför slaget misslyckas, utan även skapa en ny situation som spelarna kan ta sig vidare från. Att misslyckas med att klättra över en mur in till en trädgård kan förklaras med att det är vakthundar i trädgården. Nu har spelarna ett nytt problem att klara av. På detta sätt ska du hela tiden skapa nya hinder tills spelarna lyckas med tärningsslaget.

Erfarenhet används vid karaktärsskapandet för att köpa färdighetsvärden, Mutor och Inflytande. Spelaren ska räkna ihop alla grundegenskaper och dra av den summan från 100. Detta är antalet Erfarenhet som den får från början. Färdigheter kostar 1 för två första enheterna och ökar med 1 i kostnad per varannat steg, så 30 % och 40 % kostar 2 Erfarenhet var. En lathund för färdighetskostnad finns på rollformuläret.

” Det är spelarens uppgift att få rollpersonen att glänsa ”

Genom att väva in vilka värden som används, exempelvis när olika färdigheter kombineras, kommer spelaren att kunna ge ett intryck av att vara unik. Det är upp till spelaren att försöka framhäva sin rollperson på bästa möjliga sätt och utföra spektakulära manövrar. Du som spelledaren ska dock hjälpa till genom att slänga in de i problem som de får beskriva sig ur. Säg att en jätteautomat slänger en granat mot rollpersonerna. Det blir ett misslyckat slag och spelarna ska egentligen beskriva handlingen, men du säger ändå att automater slänger fram en granat som exploderar. Det är då upp till spelarna i sin nästa handling att förklara hur de kommer undan explosionen. På detta sätt skapar du kreativa utmaningar som spelarna måste komma förbi.

Var elak, nästan sadistisk, i vilka följdeffekter som du slänger in rollpersonerna i, men kom ihåg att så länge det är beskrivningar utan några som helst regeleffekter, kan de alltid kontras av beskrivningar från spelarnas sida. Det här innebär att även om motståndarna i en strid misslyckas med sina slag, så ska du inte ta det lugnt med beskrivningarna. Hade du tänkt att de skulle slänga rollpersonen utifrån ett tak, säg då att motståndarna gör det och lämna det till spelaren hur rollpersonen i sin handling sedan lyckas rädda sig ur situationen och komma tillbaka till striden igen.

” Erfarenhet är hårdvalutan i spelet ”

Det är via Erfarenheten som spelarna får chansen att hitta på nya mekaniker om sin rollperson. Bli inte lurad och tro att erfarenheten står för rollpersonens erfarenhet. Det är snarare spelarens erfarenhet som den samlar på sig medan spelmöten passerar. Genom att spendera Erfarenhet under själva spelmötet kan spelaren få påverka situationer som normalt hade misslyckats, som att höja bonus för föremål eller färdighetsvärden så att en handling lyckats i det fall slaget precis misslyckats eller för att köpa Muta eller Inflytande för att lösa problem som spelarna ställs inför.

” Gör skillnad på namngivna och namnlösa ”

Det finns två typer av spelledarpersoner. De namngivna som på något sätt är viktiga för handlingen och de namnlösa som finns som utfyllnad. De spelledarpersoner som spelledaren orkar namnge är huvudskurkarna och deras högra händer. Det är inte så viktigt att namnge mutant nr 3 i ett majningsföretag men däremot företagets ägare och dess förman. Det kommer att underlätta för dig att tänka i dessa banor då du helt kan ignorera sifferarbetet och istället koncentera dig på vad de har för funktion i scenariot (se sida 54 för riktlinjer på värden). Huvudskurken är personen som ligger bakom allting och drar i alla trådar. I många fall är det inte ens säkert att rollpersonerna stöter på skurken, utan istället någon av dess underhuggare. Ett enkelt trick, om du vill etablera en motståndare tidigt, är att skicka fram en underhuggare. för oavsett vad som händer är det fortfarande

Under spelets gång får spelaren försöka höja värden för 2 Erfarenhet. För färdigheter slår spelaren 1T100 och lägger till grundegenskapen som färdigheten baseras på. För Skrot slår spelaren 1T100 men får spendera kulor för att sänka Skrot. Om slaget är över nuvarande värdet höjs det med den högsta tärningen, så om slaget var 48 höjs värdet med 8. För grundegenskaper slår man 2T10 och om Resultatet är över nuvarande värdet höjs det ett steg.

huvudskurken som kommer att styra allting från sitt trygga säte.

Det är viktigt under spelet att du särskiljer vilka som är namnlösa och namngivna, då de kommer följa olika regler. Det är också snällare mot spelarna om du separerar dessa två kategorier. Det enklaste och mest rättframma är att säga ”Hon är en namngiven” eller ”De är namnlösa”, men det går att göra detta på ett snyggare sätt ”in-game”. Spelare fungerar som så att ju mer du beskriver en sak, desto viktigare kommer de tro att den är för scenariot. Så högerhänderna kan du ge någon egenhet, som bruten näsa, stor kroppsbyggnad, snabel med mera. Huvudskurkarna beskriver du mer ingående med en eller flera meningar medan namnlösa beskriver du i stil med ”...och så är det ett gäng mutanter där”. Använd med andra ord enbart klassen eller deras sysselsättning (bonnläppar, majningsarbetare, rebeller) för att beskriva de namnlösa. Det blir också tydligare om du benämner dem som en grupp.

Namnlösa i strid fungerar som kanonmat. Många spelledare brukar känna en förlust om deras spelledarpersoner dör, men för namnlösa bör du släppa detta tankesätt helt. De namnlösa är de som gör striderna roliga och finns för att spelarna ska få bolla med dem på kreativa sätt. Det enda du behöver bry dig om är hur många det är kvar. Om du dessutom låter grupperingar av namnlösa symboliseras av tärningar på initiativbrädet behöver du inte ens tänka på det! Släpp kontrollen helt över de namnlösa och låt spelarna få beskriva var någonstans motståndarna befinner sig och hur de på ett fantasimässigt sätt oskadliggör dessa. Ena stunden kan en namnlös vara i en tunna, skjutandes en pistol, så att spelarna kan välta tunnan och rulla den nedför en backe. Andra stunden kan en annan motståndare vara uppe på en balkong så att personen kan ramla över räcket när spelaren slår ut den. På så sätt behöver inte spelarna känna att de måste tänka på vad de får och inte får göra, utan kan exempelvis ta till westernklyschan med motståndaren som faller från balkongen.

” Vad är det tänkt att rollpersonerna har med sig? ”

Precis som ni aldrig ska slå tärningsslag om det inte påverkar scenariot ska ni inte heller slå slag för Skrot om det är någonting som rollpersonerna borde ha med sig. De borde ha mat med sig och de borde ha föremål som hör deras sysselsättning till. Det är därför viktigt att de skriver en smal sysselsättning på levnadsbanan, som verkligen säger vad rollpersonen brukar syssla med. ”Soldat” är väldigt brett medan ”före detta skyttevärnssoldat”, ”sprängningsexpert”, ”minröjare” eller ”spejare” är mer detaljerat. Låt månadskostnaden täcka det mesta och nöj dig med att spelaren förklarar hur rollpersonen tidigare köpt in varor och tjänster. Spela aldrig ut vanlig hamstring av alldagsföremål utan anta att rollpersonerna har gjort sådant i förväg. Anta också att de alltid har tillräckligt med resurser. Det är inte meningen att hjältarna i detta rollspel ska behöva svälta eller frysa.

> Närhelst rollpersonen behöver någonting ur sin packning slår spelaren för Skrot. Slaget är Mycket svårt om det knappast är troligt att rollpersonen har föremålet (högteknologiska saker), Svårt om det är begränsat till klassnivå, sysselsättning eller är ovanligt förekommande (elektroniska prylar), Krävande om det är vanligt förekommande. Lätt om det är logiskt att rollpersonen har med sig det och Mycket lätt om det kan anknytas till sysselsättningen. Skrot kan även kombineras med färdigheter.

” Var öppen med informationen ”

När det kommer till namngivna ska du beskriva dessa med några få egenskaper eller med upp till två meningar medan namnlösa ska du beskriva som ”...och så är det några...”. Det är viktigt att du särskiljer dessa två typer av spelledarpersoner så att spelarna får göra val utifrån informationen de får. Du ska även i början säga vad de olika personerna slås ut på, om det är olika värden. De namnlösa slås alltid ut om de får 10 i Skada (normal traumatröskel), oavsett vad de har för rustning, medan de namngivna kan vara mer särskiljande. Anledningen till varför du ska säga värdet är för att spelarna ska slå och sedan direkt börja beskriva, istället för att slå och sedan vänta på att du ska ge dem tillåtelse att börja beskriva. Det blir en onödig paus som drar ner tempot på striden. Dessutom kan avslöjandet av informationen göra spelarna mer benägna till att vilja satsa och därmed frivilligt sänka sina chanser att lyckas.

” Spelarna ska komma på beskrivningar medan det är de andras tur ”

Det kan ibland inträffa att en spelaren slår en tärning och det blir ett perfekt slag, varpå det står still för spelaren hur den ska förklara rollpersonens handling. För att få rätt actionstämning bör det vara så få pauser som möjligt. Spelaren ska direkt beskriva efter det att tärningen visar på ett lyckat resultat. För att undvika denna tankepaus bör spelarna tänka ut i förväg vad de ska göra medan det är de andras tur att göra sina rollpersoners handlingar. Då blir spelaren även mer förväntansfull när tärningslaget sker, då den ser fram emot att få använda sin uttänkta beskrivning och därmed glänsa med sin rollperson. Kom också ihåg att det är inte alltid fel att dra iväg en spektakulär beskrivning trots att attacken ger en låg Skada eller till och med är misslyckat, för det innebär att du som spelledare får möjligheten att kontra beskrivningen med en följdbeskrivning. Kontringen kan komma direkt eller så kan du vänta med beskrivningen tills det är spelledarpersonens tur och då väva in försvarsbeskrivningen med anfallsbeskrivningen. Detta skapar en illusion av att hela striden är en enda kontinuerlig handling.

” Förbered motståndarnas handlingar i strid ”

Som spelledare kan det ibland vara svårt att komma på idéer, men precis som spelarna ska hitta på beskrivningar i andras handlingar kan du fundera kring vad som ska komma härnäst. Titta på initiativbrädet (sida 18) och se vilka motståndare som kommer att få agera härnäst och mot vilken rollperson. Skräddarsy motståndet mot rollpersonerna. En automatrollperson slänger man inte ut genom fönstret, utan genom en dörr. Som spelledare har du en fördel. Du vet i regel var någonstans striderna kommer att äga rum och kan därför hitta på i förväg ungefär vilka saker som ska hända.

Det är viktigt att du i förväg skriver ned ett antal föremål på platsen och planerar hur

> I strid är Resultatet den Skada som anfallaren tillfogar försvararen. Skador blir utmarkerade med gem som man drar längs med en skala. Ett lyckat försvarsslag för en valfri Fysikfärdighet tar bort den Skadan helt. Har försvararen ingen färdighet kan istället grundegenskapen Smidighet bli använd, men drar då av Resultatet från Skadan. För att anfalla kan även grundegenskapen Fysik användas istället för en färdighet.

motståndarna använder dem. Nämn sakerna innan striden! Det blir roligare och fantasifullare om spelarna får höra hur den stora kyrkklockan som hängde som en ljuskrona under själva striden faller ner över en av rollpersonerna. Om du planterar föremål på detta sätt ger du också chansen till spelarna att få utnyttja miljön till sina handlingar.

" Använd den gemensamma tankekraften "

Om det någonsin uppstår en längre paus då spelaren inte vet hur den ska beskriva handlingen bör personen alltid fråga efter hjälp från de andra spelarna. Det här är någonting som inte ska bli en vana utan någonting som spelaren ska kunna stödja sig på vid inspirationsbrist. Även spelledaren bör ta hjälp av sina spelare de gånger då fantasin tryter genom att presentera mål och medel för spelarna.

" Låt striderna ta slut "

Det finns en gräns för hur mycket spelarna klarar av att variera sina beskrivningar och empiriskt testande har visat att efter 5-7 slag så börjar beskrivningarna tryta rejält. Efter att alla har passerat sjärnan på initiativbrädet två gånger bör du avbryta striden på något sätt. Det enklaste sättet att avbryta en strid är genom att berätta hur striden blir avslutad. Är spelarna i klar minoritet (det finns runt 1,5 motståndare för varje stridsbenägen rollperson) bör de hamna i trubbel, exempelvis bli övermannade och tillfångatagna. Är spelarna lika många eller fler än motståndarna kommer motståndet att fly fältet utan att spelarna får något att säga till om. Det går även att tänka sig att en tredje part sluter upp till striden och förändrar förhållandena. Kanske hjälper de rollpersonerna, kanske motståndarna eller så är de fiender till båda parter och övermannar båda två. Överväg att använda tredjepartstänket om det är en gråzon vilka som egentligen är ett övertag. Låt det ibland vara negativt för rollpersonerna och ibland positivt.

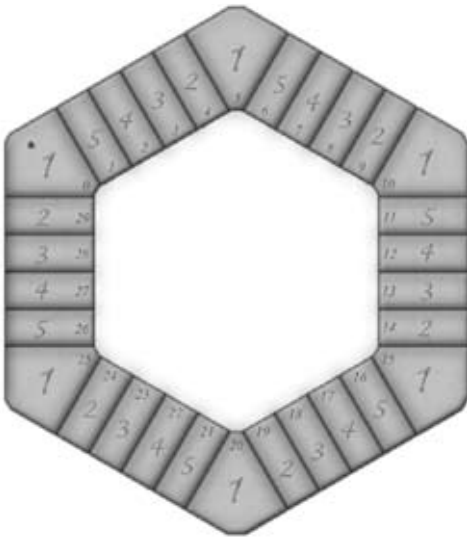
Det är viktigt att du tänker igenom striden i förväg så att du har någonting förberett. Skulle det vara en oförberedd strid är det bästa att blanda in någon tredje part. Under själva striden, fundera igenom vad i scenariot som kan dyka upp och ställa allting till ända. Det bästa är dock om rollpersonerna hinner slå ut alla motståndare innan striden måste avbrytas men detta magiska tal måste prövas fram. Om du är ny till systemet är det bästa att använda namnlösa motståndare, först i låga mängder och sedan öka antalet tills du finner en bra balans. Alternativt göra tvärtom: att slänga in mängder med motstånd och se hur många rollpersonerna hinner nedgöra. Det andra metoden är mer effektiv då du hittar balansen snabbare, men kan döda av någon rollperson. I speltest har fem rollpersonern klarat av runt 16-18 namnlösa. Fast kom ihåg att de behöver egentligen enbart slåss tills de är i en majoritet, för sedan flyr motståndet oavsett hur mycket av striden som är kvar. Endast hjärnlösa eller desperata typer står kvar och slåss när tio stycken av deras kamrater har strukit med.

Vid 25 i Skada dör personen om den inte lyckas med ett Fysikslag. Det går att slå ut någon tidigare genom att göra en kritisk skada, alltså när Skadan vid en attack uppgår till försvararens traumatröskel (Fysik + eventuell rustningsbonus). Om försvararen då inte lyckas med ett Fysikslag måste den flytta gemet till utslagen. Namnlösa gör aldrig några Fysikslag och får inte avvärja när de får kritiska skador. Skadan sänks med 1 per dag.

” Initiativbrädet är ett bokföringshjälpmedel ”

Med hjälp av brädet slipper du saker som att fråga vem som har högst initiativ, slipper alla tänkbara beräkningar, du slipper reda ut vem som är härnäst och du kan med lätthet se om det är någon spelledarperson som ska agera härnäst och börja tänka igenom dess handlingar i förväg. Det går även att använda brädet när du vill göra en utökad konflikt (se reglerna längst ned på sida 7).

Se till att spelarna använder färgade markörer, exempelvis glasstenar, på brädet. Då kan du använda tärningar av samma färg för att visa hur många motståndare som rollpersonen möter. Gemen som märker ut skador och röta på rollformulären kan också vara av samma färg som glasstenen, så att du enkelt kan komma ihåg vilken spelare som har vilken färg. Initiativbrädet är med andra ord ett väldigt bra hjälpmedel så att ni slipper undan bokföring med penna och papper.



Närhelst spelarna agerar, titta på initiativbrädet och se vilka av motståndarna som ska agera härnäst. Fundera kring vad som hände senast och försök spinna vidare på detta. På detta sätt kan du spela strider utan avbrott på grund av bristande inspiration.

” Låt mantran styra ditt spelledande ”

Mutiné med dess tillhörande modifikationer kräver ett annorlunda tankesätt från vad traditionella spelledare är vana vid. Till din hjälp finns de mantran du har stött på i denna text. Ta till dig dem och försök använda dem i de situationer som uppkommer medan ni spelar. Det kommer att underlätta för dig i din tolkning av de regler som detta system består av. Gå även tillbaka till sida 3 och läs igenom listan på konventionerna. Fundera kring vad de står för. Om du inte minns: läs beskrivningen av konventionen igen.

Går det att göra på ett enkelt sätt, så går det att göra på ett svårt.

Ge aldrig minus (eller plus) för hur spelaren beskriver sina handlingar. Använd alltid det högsta värdet om spelaren kunde ha använt det. Vill spelaren slå någon på käften när den har ett svärd, använd ändå svärdets bonus. Skulle spelaren vilja smyga fram och slå en vakt medvetslös kan två färdigheter användas: Lönndom och Ruffling. Skulle Ruffling vara högst ger Lönndom en bonus till slaget och vice versa om Lönndom skulle vara högst. Mekaniken ska anpassa sig efter spelarnas påhitt snarare än att de ska behöva rätta sig efter mekaniken.

Vem som ska agera i strid utgörs av initiativbrädet. Vid stridens början ställer alla ut en markör på brädet på samma värde som sin Smidighet. Högst börjar. Står flera kombattanter på samma ruta vid stridens början är det den med högst stridsfärdighet som agerar först. Under själva striden är det den person som stått längst på rutan som får agera först, så sätt dessa markörer längst in för att enkelt se turordningen.

Varför misslyckas handlingen?
Det är din uppgift som spelledare att hitta på varför rollpersonen misslyckas. Främsta anledningen är för att du ska skapa en ny situation där spelaren kan komma vidare med ett annat tärningsslag. Det underlättar också att tänka på detta sätt när rollpersonerna är i strid, för att slippa ”Han undviker”, ”Hon parerar”-beskrivningen som annars lätt kan ske.

Det här är även ett mantra du kan använda för att komma på utmaningar till spelarna. Säg att rollpersonerna är på väg till Hindenburg. ”Varför misslyckas dem?” är då frågeställningen som kan få dig i rätt tankebana om du vill hitta på hinder åt spelarna. Det kan vara alltifrån en bro som raserats till ett våldsamt åskväder som tvingar rollpersonerna att söka skydd.

Kommer det här att påverka scenariot?
Slå endast slag när det kan påverka scenariot! Annars får spelarna glänsa bäst de vill med sina rollpersoner. Låt spelarna få komma undan med manövrar som Blade eller Triple X skulle lyckas med så länge rollpersonerna endast påverkar sig själva. Börjar de däremot påverka andra personer som har med handlingen att göra så bör tärningarna rulla.

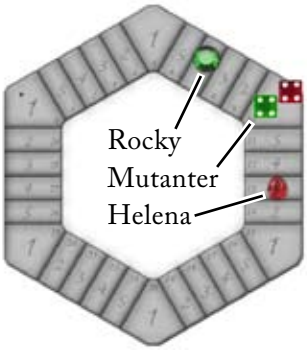
De är actionhjältar!
Ge aldrig minus (eller plus) för hur spelaren beskriver sina handlingar. Låt dem få komma undan med manövrar som du normalt inte skulle tillåta i andra rollspel. Det här är ett actionsystem och låt spelarnas manövrar spegla detta. Det här gör du lättast tillsammans med spelarna genom att gå igenom vilken typ av actiongenre som ni ska utöva. Explosionsaction (Die Hard, Rambo), väldigt överdriven action (Shoot ’em up, Blade), wuxia (Crouching Tiger, Hidden Dragon), swashbuckling (Zorro, Pirates of the Caribbean), splatter (Braindead, Planet Terror) eller brutalt våld (300, Bourne-filmerna). Gör det här först av allt innan ni ens sätter igång och gör rollpersoner. Ge lite exempel på filmer som ger spelarna en hum över hur strider kommer att se ut och kan ge inspiration till ett par karaktärer.

Ja, finns det?
Det här är ett mantra som du ska använda mot spelarna om de har ovanan att fråga spelledaren om vad som finns på platsen. Spelarna ska få hitta på saker i omgivningen för att antingen framhäva sin rollperson eller för att använda det som en del av handlingen. I de fall du känner att spelaren går över styr i sitt påhitt bör du bygga vidare på spelarens med orden ”...och” eller ”...men”. Använd ”och ” om påhittet är bra men du vill komma med en förklaring som gör beskrivningen mer logisk eller underhållande. Använd ”men” om du vill på något sätt begränsa spelarens påhitt.

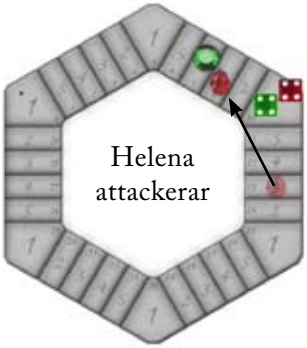
Det finns tre olika typer av handlingar i strid – fria, enkla och komplexa. Fria är att få säga något ord, att kasta sig på backen eller att förflytta sig. Enkla är att fly från striden, byta vapen eller plocka upp ett föremål. Komplexa är att anfalla och försvara sig. Fria handlingar tar 0 steg på brädet att utföra, enkla 5 och komplexa 10 steg. Markören flyttas moturs. Försvarsslag kräver inga steg om försvararen lyckas med sitt slag när anfallaren misslyckas.

En strid mellan två rollpersoner och åtta namnlösa

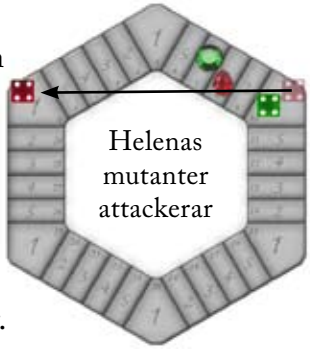
Spelledaren: Medan ni går nedför gatan märker ni att två oövervakade fålar går längsmed gatan, hur en sylta verkar helt övergiven samt att någon verkar ha övergivit att plocka ned tvätt på en tvättlina som går över gatan. Ut från soptunnor och ur gränder stormar det mängder med små mutanter. Sätt ut era markörer på initiativbrädet. Det är totalt åtta mutanter. Ni möter fyra var.
[Mutanterna har 50 % i relevanta värden och 10 i Smidighet.]
[Helena har 16 i Fysik. Rocky har 63 % i Ruffling och 23 % i Hiva.]



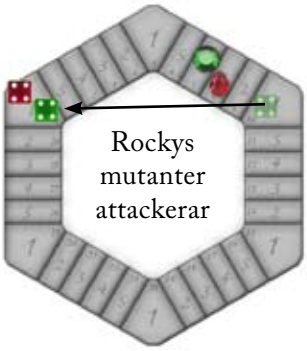
Spelledaren: Helena, du börjar. Deras traumatröskel är sju.
Helena: Ok, jag försöker anfalla en av dem med min Fysik.
Spelledaren: Då kan du inte göra kritiska skador. Vill du använda några stridsmanövrar?
Helena: Ja, jag **satsar** och gör en **ansats** för att flytta färre steg. Jag slog 10 (mot 12 [=16-2-2]), vilket blir 14 i Skada på grund av satsningen. Jag tar en av soptunnorna som en kravlade ut ifrån, stoppar den över en av mutanterna och kastar sedan soptunnan in i väggen.



Spelledaren: Då är det mutanternas tur. Ut ur tunnan kravlar en rosenrasande mutant. ”Ta henne!”, ropar han, och tre mutanter kastar sig ut från olika fönster för att angripa dig. Vill du avvärja attacken?
Helena: Ja. (Slår 9 mot 13 i Smidighet.) Jag lyckas och får dra av 9 i Skada.
Spelledaren: (Slår 92 mot 65 % [=50+5+5+5 för samarbete].) Du behöver inte flytta din markör för handlingen då de missar. Använd din nästa handling för att beskriva hur du undviker.

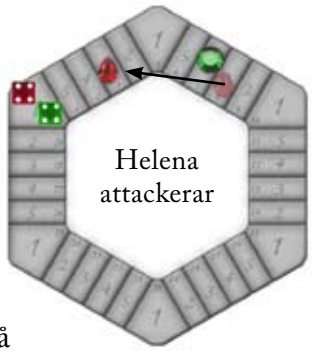


Spelledaren: Rocky, mot dig stormar det fyra mutanter från olika ställen. Vill du undvika?
Rocky: Jag kan inte. Jag har nackdelen i Rosenrasande, vilket gör att jag inte får undvika.
Spelledaren: (Slår 50.) Innan alla mutanter hinner fram svingar sig en mutant ned via klädstrecken och träffar dig i bröstet så att du glider iväg längsmed gatan. Du får 5 i Skada. Helena, din tur. Kom ihåg att blanda in hur du undviker.

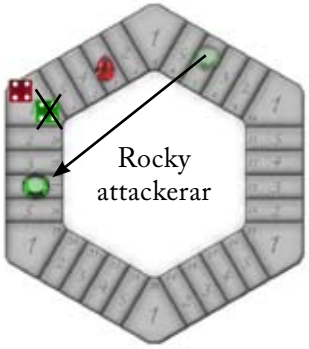


Handlingar i strid får bli modifierade av fyra stycken stridsmanövrar:
Satsa: anfallaren får sänka sitt värde med 2 enheter för att få +4 på Resultatet. Det här är en manöver som spelarna får använda även utanför strid.
Ansats: kombattanten kan dra av 2 enheter på anfalls- eller försvarshandlingen för att sänka inititivkostnaden med fem. Den kan å andra sidan också lägga till 2 enheter på handlingen men då ökar inititivkostnaden med fem.

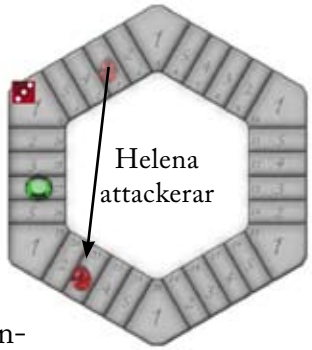
Helena: Mutanterna som kastar sig över mig; jag rullar undan så att de missar mig och träffar marken istället. Det är också min attack. Jag gör en **ansats** för att inte flytta så många steg. (Slår 14 mot 14 [=16-2]) . En av dem vrickar foten i landningen.



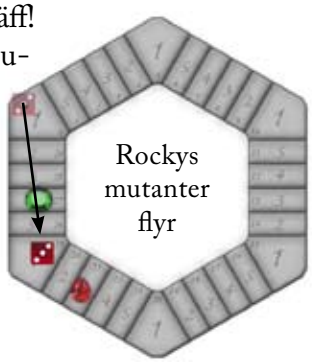
Rocky: Min tur. Av attacken jag fick emot mig så skjutsas jag in på en krog där jag glider in i ett bord. På bordet är någon sorts soppa serverad, gjord på grisblod, som väller över mig. De fyra mutanterna kommer efter mig när jag lösgör min granat och kastar den på mutanterna. Jag vill göra ett **slängskott**, **satsa** och träffa alla fyra.
Spelledaren: Det ger -6 enheter totalt. Du får max ha -4 enheter på en handling.
Rocky: Jag har Dubbelhjärna och får göra **ansats** gratis utan nackdel. Jag väljer att få +2 på handlingen. Jag använder Kunskap: krogar (83 %) och Hiva (24 %). (Slår 53 mot 45 % [=83+2-40].)
Spelledaren: Hah, miss! Stryk en kula för attacken.
Rocky: Jag har "Blir täckt i blod" som beskrivningsord. Någon som har lagt märke till hur jag blev täckt i blod?
Helena: Ja.



Rocky: Då flippar jag tärningar till 35 så att jag lyckas. Det blir 12 i Skada. Mutanterna kommer precis innanför dörren när de möts en granat som rullar mot deras fötter. Samtidigt tar jag skydd bakom ett bord. "Möken", är det enda en av dem hinner säga innan granaten går av och mutantröra blir den nya rätten inne på krogen.



Spelledaren: Stryk en kula för attacken. Helena, din tur igen.
Helena: Jag kommer upp på fötter efter rullningen och attackerar mutanten som gav ordern att attackera mig. Jag **satsar** och jag vill använda mitt imponerande kostym +2. (Slår 9 mot 16 [=16+2-2].) Träff! 13 [=9+4] i Skada. Jag tornar upp mig framför den liggande mutanten och säger: "Ge er iväg och jag sparar ditt liv."



Spelledaren: Samtidigt exploderar det i bakgrunden och kroppsdelar sprids ut över gatan. De tre återstående mutanterna och din mutant, Helena, flyr hals över huvud nedför gatan. De flyttar fem steg för att fly. Rocky, du hinner attackera innan de försvinner, .
Rocky: Jag nöjer mig att gå ut från krogen, samtidigt som jag torkar av det värsta av blodet från min jacka.

Finta: anfallaren får dra av valfritt antal enheter från sitt värde för att sänka försvararens med lika mycket.
Slängskott: går endast att använda med färdigheten Skjutjärn eller när kombattanten använder vapen med sprängverkan, exempelvis granater. Anfallaren få attackera flera personer men får lika många enheters avdrag på handlingen som attackerade motståndaren. Exempelvis ger 4 motståndare -4 enheter.

Rollpersonen

Detta är endast ett utkast av texten. Skicka gärna respons till rickard80@gmail.com

Du kommer nu att få läsa om de regelmekaniska delar som rollpersonen består av. Till din hjälp finns Rollpersonshäftet som är det enda som du behöver ta med dig till spelmötet. Däri finner du en genomgång av hur man skapar en rollperson och du hittar förslag på beskrivningsord, mutationer, optioner, vapen samt de viktigaste tabellerna som är bra att ha med sig på ett spelmöte. Här är en kort lista på nio punkter över hur en rollperson blir skapad.

- Välj klass: automat, mutant eller människa
- Slå fram värden i de sex grundegenskaperna
- Räkna ut din Erfarenhet
- Fyll i de sekundära värdena Inflytande, Muta, Skrot och Traumatröskel
- Hitta på två beskrivningsord
- Välj levnadsbana
- Köp färdighetsvärden
- Välj förmågor
- Hitta på utrustning

Klasser

Det finns tre klasser att välja bland, automat, mutant och människa, Med dessa tillkommer även en klassnivå som anger rollpersonens välstånd. Den är 1 för automater, 2 för mutanter och 3 för människor. Det går vid karaktärsskapandet att öka klassnivån maximalt ett steg för 2 Muta.

> 1. En automat får aldrig skada en människa eller, genom att inte ingripa, tillåta att en människa kommer till skada.
> 2. Såvida ovanstående lag inte bryts: en automat måste lyda order från en människa.
> 3. Såvida ovanstående lagar inte bryts: en automat måste skydda sin egen existens.

Automater

De består av metall-, gummi- och plastkomponenter och i vissa fall även mänsklig vävnad. Eftersom dessa ofta blir omprogrammerade är deras ursprungliga uppgift sedan länge bortglömd. Kunskapen om robotteknik är en trevande vetenskap vilket gör att omprogrammeringen ställa till problem som kraftiga personlighetsvinklingar eller deformering av de tre robotlagarna. En automat är en ovanlig syn, möjligtvis går det en sådan på var hundrade invånare i Pyrisamfundet, och är en egendom som i regel tillhör en människa. Det krävs två ägarbevis, en för automaten som visar vem som äger den och en för ägaren där det bland annat står var någonstans automaten blev köpt och hur länge den varit i ägarens ägo. Automater kan när som helst under spel omvandla resursen kulor till Erfarenhet. De får även optioner som ger spelteknikska fördelar.

> Rollpersonen är någonting som brukar kunna ta tid i anspråk. För att snabba på arbetet, utgå utifrån ett givet tema som exempelvis varitéartister, fribyggare eller en grupp desertörer. Låt spelarna diskutera sinsemellan och lägg själv fram några förslag på grupperingar. Detta gör att spelarna kan välja olika roller i gruppen och på så sätt får lättare att komma på ett koncept till sin rollperson.

Mutanter

Dessa kommer i alla tänkbara former och färger. Formerna står de muterade männsikorna för och färgerna djurmutanterna. I ett mänskligt öga är det ingen skillnad på dessa, utan är bara två olika ingredienser i en kläggpotta. Gemensamt hos mutanterna är att alla har drabbats av zonröta; en sjukdom som stannar kvar i kommande generationer. Livet som mutant är hårt med grovjobb under de ljusare timmarna. En del har kommit upp sig i livet men många stannar för alltid på de lägre pinnarna i samhällsstegen. Mutanters fördel är de mutationer som i sig kommer att ge vissa spelteknikska fördelar.

Människor

Människorna har i egenskapen av att vara arvet från förfäderna före katastrofen blivit härskarklassen i samhället och besitter i princip alla ledarpositioner. De är fysiskt överlägsna på alla sätt gentemot de degenererade mutanterna och enligt vissa även mentalt överlägsna. Det går ungefär en människa på var femte mutant, vilket gör att människorna står i klar minoritet i folkmängden. Det här har väckt den så kallade ”mutantfrågan” där människorna befarar att mutanterna kan ta över makten bara genom ren massa. Människors fördel är att de får Inflytande och även när som helst får omvandla dessa till Mutor (se sida 27).

En person kan befalla någon som ligger två klassnivåer under sin egna, som en människa (3) och en automat (1). Denna befallning måste åtlydas för att inte ge en reprimand. Vad detta straff består av beror på befallningen och vittnesrapporteringen men är allt ifrån tillsägning, böter eller beslagtagna ägodelar till piskrapp, bespottning eller andra offentliga bestraffningar. Fängelstraff existerar inte, utan är endast ett medel där brottslingar får vänta på sin dom, och dödsstraff skulle aldrig utfärdas för åtlydnadsvägran.

BESKRIVNING AV KLASSNIVÅER

1 *Tjänare*. Alla mekaniska individer. Får ha kulor men aldrig äga någon fastighet.

2 *Underklass*. Grovarbetare som jobbar på exempelvis gårdar, i manufakturer eller bryter metallfynd i majningsföretag. Bostaden är en enrummare eller en lägenhet som är delad med flera andra. Kvällsunderhållning består i att supa på tinnerhak, spela påker och andra hasardspel samt då och då besöka socker- eller bodybombningsmatcher.

3 *Medelklass*. Äger någon butik eller gård och bor i en egen lägenhet, möjligtvis med någon tjänstehjon. Tinnern har bytts ut mot tokjos eller billig konjack. Helgens nöjen är teater, körsång, orkestrar, danstillsställningar eller båtturer med tillhörande middagar som avslutning.

4 *Överklass*. Äger eller har en förälder som äger en affärsrörelse, en viktig byråkratiposition eller besitter en hög befälsposition. Bor i villa eller ett helt våningsplan med tjänstefolk och transportmedel. Nöjen kan vara enklare medelklassunderhållning eller tävlingar (rytt, jakt, kanot), teater- eller musikuppträdande i egna salonger, upplevelser som monsterskådning (mutanter eller dumdjur), fyrverkeri, luminansspel i undersköna trädgårdar, visning med bildlanterna (primitiv filmprojektor med pianoackompanjemang) och privata paviljonger med socialt umgänge, dans, poesiläsning och sång till piano.

5 *Gräddan*. Makthavarna i Pyrisamfundet.

Grundegenskaper

De sex grundegenskaperna är naturliga förutsättningar som blir formade under individens uppväxt och står för handlingar som alla kan utföra. Beroende på klass har grundegenskaperna olika värden. Människor är oförstörda av rötan och har högst grundegenskaper medan mutanter har två toppar i deras värden och automater endast en. Spelaren slår en gång för varje grundegenskap men placerar ut värdena efter alla slag är gjorda.

Människor slår 4T6 på alla grundegenskaper och tar bort den lägsta tärningen vid varje slag. Mutanter slår 4T6 och tar bort lägsta tärningen på två grundegenskaper medan resterande får 3T6. Automater slår 5T6 på en grundegenskap och tar bort de två lägsta tärningarna och 3T6 på de resterande. Endast mutanter slår för grundegenskapen Zonröta; de två andra klasserna sätter den till noll.

Fysik. Innefattar fysiska prestationer som att löpa, anfalla obeväpnad, simma, kasta föremål, klättra, hoppa, motstå gifter och röta och ger även rollpersonen sin traumatröskel (se sida 17). Fysik har inget med längden att göra, utan den anger snarare kroppsmassan. Om värdet är så lågt som 5 tyder det på påtaglig sjukdom, extrem förbränning/svält, väldigt ung individ eller dvärgism.

Smidighet. Kroppens motoriska funktioner som inkluderar balans, reaktionsförmåga, undvika anfall, smyga samt initiativ vid strid. Om Smidigheten är 5 eller lägre beror det på en permanent kroppskada, fysisk sjukdom (ex. hög Zonröta), darrighet eller annan defekt.

Iakttagelse. En person med 5 eller lägre i denna grundegenskap har koncentrationssvårigheter och låter gärna tanken fly undan i lekar eller dagdrömmeri. Iakttagelse står för de fem sinnena och används bland annat när individen ska lägga märke till saker på avstånd, höra saker, eventuellt känna lukter om luktsinnet är väl utvecklat, upptäcka saker via sonar med mera. För att gömma sig krävs ett slag för Iakttagelse, där spelaren vid ett lyckat slag får hitta på någonting i miljön som rollpersonen kan gömma sig i eller bakom. En person med hög Iakttagelse får mer intressant information

Om ni vill köpa grundegenskaperna börjar alla grundegenskaper på fem. Automater får sedan 30, mutanter 35 och människor 40 poäng för att höja värdena. Högsta värdet spelaren får sätta ut är 15. Automater och människor får fortfarande inte ha några värden i Zonröta.

om en plats, exempelvis när det gäller att hitta saker och personer, ledtrådar till ett problem eller om personen är på väg in i ett bakhåll.

Intelligens. Allmänbildningen skiljer sig från individ till individ beroende på var någonstans den växte upp. En farmares allmänkunskap består i att tolka väder, känna till nyttoväxter och rovdjur medan överklassens allmänkunskap består exempelvis i att känna igen personer och deras rang i sociteten. Intelligens står även för viljestrykan, den logiska och analytiska förmågan och är viktig för automater då det påverkar antalet optioner som de får (se sida 32). Någon med hög Intelligens får fler ledtrådar vid problemlösning och längre betänketid om en uppgift behöver bli avklarad på en viss tid. En Intelligens på 5 tyder på en trögtänkt person som har svårt att koppla ihop en sak med en annan.

Personlighet. Viktig för människor då den säger hur många Inflytande (se sida 27) människan får från början. Personlighet har ingenting med hur snygg individen är utan hur väl den för sig med andra och är viktig för det första intrycket och för att tolka känslor, vara förtroendeingivande, väcka uppmärksamhet, utröna sanningshalten i rykten eller se om någon annan ljuger. Någon med låg Personlighet möts med tveksamma blickar medan någon med högt värde får vänliga välkomnanden och ofta antas vara ledaren i gruppen.

Zonröta. Visar på graden av degenerering hos en mutant där ett värde på 5 knappt har någon synbar effekt medan om den uppnår 20 har skinn och mindre kroppsdelar som öron, näsa eller fingrar har fallit bort eller skiftat form kraftigt. Djurmutanter förändras mer mentalt och har gått mot sina djuriska primitiva instinkter. Zonrötan anger hur många mutationer (se sida 30) en mutant får från början.

ZONRÖTANS PERMANENTA EFFEKTER

0-6: *Inga direkta märkbara effekter*. Smärre pigmentförändring i huden, enstaka bleka fläckar på kroppen, några enstaka vårtor eller mörkare blodådror.

7-12: *Noterbara förändringar*. Djurmutanter är något mer djuriska till sättet. Människomutanter har fått utmärkande drag, som utstående panna, kantigt eller ihopsjunket ansikte, avvikande mått på mindre kroppsdelar som längre fingrar, bredare näsa, utstående haka, hängande kinder, klumpfot. Hudfärgen är något förändrad.

13-16: *Påtaglig degenerering*. Djurmutanter har antagit delar av djurets personlighet (anknyt till fabler eller gamla zoologiböcker). Människomutanter har förlorat symmetrin där ena örat kan vara större än det andra, ett ben kan vara längre än det andra med mera. Ansiktet är deformerat och huden har ändrat färg från det normala till beige, gult, grönt eller askgrått. Bölder och vårtor har uppkommit på kroppen och sår har gett kraftig ärrbildning. En del av finmotoriken har gått förlorad, vilket kan medföra annorlunda kroppshållning och gångstil.

17-20: *Kraftig mutering*. Djurmutanter agerar mer svart och vitt (fäktas eller fly-instinkter) och agera förvildat. Människomutanter har tappat mindre kroppsdelar som näsa, öron eller tår, håret har fallit bort fläckvist och hudområden har växt samman vilket påverkar rörelsemönstret märkbart. Fingrar, haka och axel eller ögonbryn och kind kan ha smält samman. Huden kan ha försvunnit och lämnat öppna hål med kött. Utväxter förekommer också, antingen av att skelettet börjat växa slumpmässigt, att vätskeansamlingar skapats på delar av kroppen eller av knutor av förtjockad hud.

21-24: *Abnormitet*. Djurmutanters mänsklighet är i princip borta. Människomutanter har inga drag av mänsklighet i ansiktet. De är en massa som helt deformerats av zonrötan och är en motbjudande syn till och med för mutanter. Talförmågan är nästan helt borta.

25: *Död*.

Röta

Vad rötan beror på vet ingen, men det är antaget att världen i stort är riskfri från det som bidrar till röta. Det finns dock folk som fortfarande blir utsatta för rötan som kan leda till zonröta. Förklaringar kommer av att de har varit i förbjudna zoner eller drabbats av röta på grund av de företeelser som kommer därifrån.

När rollpersonerna blir utsatta för röta bestämmer spelledaren ett värde – 5, 10 eller 15 – utifrån hur farlig rötkällan är. Detta värde avslöjas inte utan istället ska spelledaren välja några effekter i tabellen nedan för att ge spelarna en aning om att något är fel och hur kraftigt påverkade de är av rötan. För var dag som rollpersonerna fortsätter att utsättas för källan ökar detta värde med ett. Efter en vecka av kontinuerlig närhet till källan avslöjar spelledaren värdet på rötan. Alla ska då slå var sitt ett Fysikslag och sänka rötan med Resultatet. I fortsättningen höjer spelarna själva den rötan med ett steg per dag. Ifall rötan överstiger 24 är det istället Zonröta som blir höjt med ett per dag.

Om rollpersonerna varit borta från rötkällan under ett dygn gör spelarna ett Fysikslag och sänker rötan. Den resterande rötan försvinner och övergår istället till Skada. Skulle Skadan uppnå till rollpersonens traumatröskel blir denna utslagen och Zonröta höjs med samma värde som den lägsta tärningen visade i Fysikslaget. Överstiger det nya värdet i Zonröta då 4, 8, 12, 16 och 20 får mutanten köpa en ny förmåga eller ta bort en nackdel från en redan köpt förmåga. Automater kan aldrig få röta såvida de inte har tvåpoängsvarianten i optionen betapersonlighet.

Exempel: en mutant med traumatröskel 10 har fått 18 i röta men har nu varit ute ur zonen i ett dygn. Mutanten slår 2 och 5 på sitt Fysikslag och sänker rötan sju steg men får en kritisk skada, vilket innebär att den blir utslagen och dessutom måste höja Zonröta med den lägsta tärningen (2). Mutantens Zonröta var förut 9 så den går inte över någon gräns för att få en ny mutation. Mutanten blir med andra ord sängliggande på grund av rötans effekter men får inga permanenta förändringar. Nästa gång Zonröta höjs kommer en ny mutation att framträda.

RÖTANS TEMPORÄRA EFFEKTER

1-12: *Lätt röta*. Feber och ömhet i muskler och leder, Vissa upplever ljuskänslighet och en stelhet i nacken, Öm lever, trötthet, rinniga och kliande ögon, ”grus i ögonen”, öm hals, rinnig näsa, täppt näsa, nysningar och hosta, Värk i ryggraden.

13-16: *Röta*. Ögonfransarna ramlar av, huvudvärk, illamående och kräkningar, yrsel och är omtöcknad, nedsatt känsel eller kraft i en kroppsdel, Brun urin, oregelbunden feber, blåsor på huden, främst i armhålorna och ljumsken men även vid käke, mun och nacke, diarré, ögoninflammation, muskelsmärta, muskelsvaghet, minskad aptit. Sömnstörningar, koncentrationssvårigheter, irriterad hud, heshet, hosta.

17-20: *Svår röta*. Ledbesvär, förstorade lymfknutor, fläckvis håravfall, få syn- eller hörselpåverkan, kräkningar, hög feber, variga sår. Vårtor eller bölder på kroppen. Klåda, sprickor och blödningar i huden, gulsot, röda eller purpurfärgade utslag på kroppen, hosta - ofta blodig, hög puls, Stora mörka fläckar på kroppen ungefär som jättelika och mörka blåmärken. Frossa, torr hud, illamående.

21+: *Mycket svår röta*. Muskelförlamning, känselförlust, andnöd med snabb och ökad andning, bröstsmärtor, hjärtklappning, större vätskefyllda svullnader, hallucinationer, pip i öronen, utmattad, kramper, förlorar medvetandet.

Erfarenhet

Med Erfarenhet påverkar spelaren sin rollpersons värden. Antalet Erfarenhet som rollpersonen får från början beror på grundegenskaperna. Räkna ihop dessa värden och dra av summan från 100 för att få antalet Erfarenhet. Detta medför att automater i snitt får 10 mer Erfarenhet än de andra två klasserna. För dessa poäng får spelaren köpa färdighetsvärden och eventuellt Muta (10 Erfarenhet) och Inflytande (5 Erfarenhet). Kostnaden för detta står på rollformuläret.

Erfarenhet går att spara då spelaren under själva spelomgången kan spendera 2 Erfarenhet och få chansen att höja ett värde. För färdigheter ska spelaren slå 1T100 och lägga till grundegenskapen för den aktuella färdigheten. Blir slaget över värdet höjs värdet med den högsta tärningen, så slår spelaren exempelvis 49 höjs värdet med 9 procentenheter. För grundegenskaper slår spelaren 2T10. Visar Resultatet över det nuvarande värdet blir det höjt ett steg. Spelaren kan även försöka höja Skrot-värdet (se sida 35), vilket fungerar precis som färdigheter men istället för att lägga till en grundegenskap får spelaren i efterhand spendera kulor för att lyckas med slaget.

Under spelandet kommer spelaren att få ny Erfarenhet. För varje avklarat spelmöte som rollpersonen varit med om får den en Erfarenhet. Om de spelat klart ett scenariot får spelarna ytterligare 1-3 poäng var beroende på hur svårt det var och hur väl de lyckades. De kommer också att kunna få Erfarenhet av beskrivningsorden (se nästa sida).

Inflytande

Människor får från början 2+(Personlighet/4) Inflytande, avrunda alla decimaler uppåt. På rollformuläret, under raden för röta, finns det en lathund för beräkningen. När som helst under spelets gång får spelaren spendera Inflytande och säga en relation som rollpersonen har till någon annan med en motivering till hur relationen uppkom. Inflytande kan endast bli spenderade på personer som precis blir introducerade i scenariot men det spelar ingen roll om det är spelledaren eller spelaren själv som hittar på dem.

Om spelaren hittar på en helt ny person måste denna ha samma klassnivå som rollpersonen, så mutanter känner i regel bara andra mutanter och människor andra människor. Den nya personen måste även ha en anknytning via någon färdighet som rollpersonen har ett värde i, samma sysselsättning eller någon grupptillhörighet som rollpersonen tillhör eller en gång tillhört. Den bekanta är vänligt inställd till rollpersonen men på intet sätt skyldig denna en tjänst, utan hur personen reagerar på rollpersonens krav varierar.

Spelaren får även spendera Inflytande för att hitta på en oväntad händelse som involverar en okänd person. Händelsen kan exempelvis vara en avledande manöver eller andra situationer som skapar en ny väg genom scenariot. Om du som spelledare känner att spelaren inte får ut någonting av sin spenderade Inflytande bör den få tillbaka poängen men det som spelaren har hittat på kvarstår, vare sig det är en relation eller en händelse. I ett tärningsslag sänker Inflytande Svårighetsgraden ett steg.

Muta

Mutor har två användningsområden. De kan bli nyttjade till att flippa tärningarna eller för att köpa nya förmågor. Om Mutan används för att flippa tärningarna kommer den tillbaka när spelmötet är slut. Däremot försvinner de permanent om de används för att köpa nya förmågor. Oavsett hur Muta används ska spelaren hitta på någonting i miljön som rollpersonen använder sig av för att påverka handlingen. Det kan vara efterkonstruktioner: spelaren kanske redan har beskrivit mutationen men den har inte haft någon regeleffekt innan eller så kan mutationen ha uppstått efter ett besök i en förbjuden zon. För flippade tärningar är det vanligast att hitta på föremål i miljön som används just i den handlingen. Mutor kostar 10 Erfarenhet och man får ingen från början. Människor kan dock när som helst växla över Inflytande till Muta. För varje ny Muta som rollpersonen får blir ryktet höjt med ett.

Rykte

För varje Muta som rollpersonen får och för varje färdighet som uppnår omtalad nivå (90 %) blir ryktet höjt med ett. Med höjningen av ryktet känner folk igen rollpersonerna allt mer, vilket bidrar till känslan av att de faktiskt betyder något; rollpersonerna börjar känna sig framstående. Du behöver inte alltid slå, utan anta att någon känner igen rollpersonerna. Det ger ibland anledningar till varför rollpersonerna blir hyrda. Om ryktet är 5 eller mer kommer de ibland bli igenkända och övergår ryktet till 10 kommer uppmärksamheten de får vara påtagliga. Kom därför ihåg att skriva upp de aktningsvärda företeelser som rollpersonerna åstadkommit. Notera att inte enbart bra saker adderas till ryktet.

Att vara omtalad är både till gagn och last, eftersom ett känt ansikte öppnar vissa dörrar medan det stänger andra. Betrakta en omtalad person likt någon av dagens sporthjältar eller filmstjärnor. Paparazzi motsvarar att folksamlingar samlas för att skåda spektaklet som går omkring på stadens gator; sponsorer består av människor som vill hålla sig på god fot med den omtalade och massmediauppbådet består av reportrar i gazetter, musiker eller författare till billiga noveller. Det händer att en känd person går från att vara en omtyckt person till att bli bespottad; se på Michael Jacksons öde. I regel brukar det vara den sista företeelsen folk kommer ihåg, men märk väl att ett nedsmolkat rykte är något personen alltid får bära med sig i bagaget.

RYKTETS SPRIDNING

1-5:	Samtalsämne i bekantskapskretsen.
6-10:	Ett namn i det lokala området.
11-15:	Känd i de större städerna.
16+:	Omtalad även i grannländerna.

Beskrivningsord

Spelaren ska hitta på två beskrivningsord till sin rollperson som den ska försöka agera efter. Genom att aktivera ett av sina beskrivningsord får spelaren flippa tärningen. För att göra detta ska spelaren välja ett av orden och fråga de andra deltagarna om de märkt att spelaren försökt spela ut det. Om en person kan bekräfta detta får spelaren kryssa för sitt valda ord och flippa tärningarna. Spelaren får samtidigt en Erfarenhet. Ordet i sig behöver inte ha något med handlingen att göra. Varje ord får bli förkryssad en gång per spelmöte.

Beskrivningsord bör vara märkbara och någonting som spelaren med lätthet kan väva in i sina beskrivningar. ”Tystlåten” är ett dåligt beskrivningsord medan ”sniken”, ”fumlig” eller ”gnisslar” är saker som är lättare att få in i spelarens beskrivning av rollpersonens handlingar.

Orden är något som är framträdande hos rollpersonen och kan antingen vara visuella beskrivningar (tjock, eldigt hår), ljud som rollpersonen ofta gör (suckar uttråkat, surrar), saker som personen ofta säger (one-liners, hänvisar ofta till sin familj), personlighetsdrag (naiv, omtänkssam), drivkrafter (vill stiga i grader), moraliska värderingar (skulle aldrig umgås med en automat) och typiskt agerande av den rollpersonen (beskyddande mot hundmutanten). Spelaren får byta ut ett av beskrivningsorden i slutet av spelmötet.

Levnadsbanor

En rollperson tillhör en av fem levnadsbanor. Den bildade innebär kunskapare som specialiserat sig på någon av de företeelser som finns i Pyri. Den brottslige är de som slagit sig in på den kriminella banan. Den farande består av zonfarare, jägare, vrååläkare, sjömän med flera. Den rufflige har valt ett liv i strid och inkluderar bland annat soldater och muskler till kriminella. Den sällskaplige inkluderar affärsinnehavare, musiker, författare och liknande yrken. Levnadsbanorna påverkar vilka färdighetsval spelaren får göra inom bland grundegenskaperna. Alla levnadsbanor ger dock ett fritt val bland alla färdigheter.

Den bildade	*antal färdighetsval*
Intelligensfärdigheter	4
Iakttagelsefärdigheter	2
Personlighetsfärdigheter	2
Fria färdighetsval	1

Den brottslige	*antal färdighetsval*
Smidighetsfärdigheter	4
Intelligensfärdigheter	2
Personlighetsfärdigheter	2
Fria färdighetsval	1

Den farande	*antal färdighetsval*
Iakttagelsefärdigheter	4
Fysikfärdigheter	2
Smidighetsfärdigheter	2
Fria färdighetsval	1

Den rufflige	*antal färdighetsval*
Fysikfärdigheter	4
Intelligensfärdigheter	2
Personlighetsfärdigheter	2
Fria färdighetsval	1

Den sällskaplige	*antal färdighetsval*
Personlighetsfärdigheter	4
Smidighetsfärdigheter	2
Intelligensfärdigheter	2
Fria färdighetsval	1

Färdighetskostnad	*Okunnig*		*Intresse*		*Yrkeskunnig*		*Rutinerad*		*Omtalad*	
Procentvärde	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Erfarenhet	1	2	4	6	9	12	16	20	25	30

Färdigheter

En rollperson kommer att ha runt fem färdigheter från början. Detta kan vid första anblicken kännas lite, men färdigheterna är rejält breda. Genom att kombinera färdigheter med varandra kommer rollpersonen dessutom att bli mer unik, exempelvis kombinera Skjutjärn med PSI-förmåga när en rollperson slåss mot PSI-mutanter. Alla färdigheter är baserade på en grundegenskap. Vid rollpersonsskapandet köper spelaren värden i färdigheterna med Erfarenhet och i efterhand läggs sedan grundegenskapens värde till färdighetens. Så om spelaren köpt 40 % i Skjutjärn och har 12 i Fysik blir det slutgiltiga värdet 52 %. I spel kommer spelaren antagligen lägga till andra färdigheter och ha föremål som ger en bonus, så detta är på intet sätt det slutgiltiga värdet.

En del av färdigheterna ska inriktas, vilket är ett val inom en spetskompetens. På rollformuläret är det ett kolon bakom de färdigheter som ska bli inriktade. Precis som det inte spelar någon roll vilken färdighet som används i ett slag, så länge en motivering sker, så spelar inriktningen ingen roll i hur färdigheten används. De särskiljer bara en rollperson från en annan. Någon kanske manipulerar andra genom att hota dem via Vältalighet medan någon annan föredrar att vara förförisk. Om spelaren vill använda färdigheten utanför sin inriktning blir slaget Svårt (-2).

Kom ihåg att du bara ska slå slag om det är viktigt för scenariot. I övriga fall kan du lika gärna utgå från värdet. Är personen ifråga okunnig eller yrkeskunnig? Borde en yrkeskunnig komma undan med den manövern? Om så, säg ”ja”.

FYSIK

Hiva. För att kasta saker, mestadels i strid. Det kan vara vad som helst som stolar, knivar, andra mndre individer med mera. Om personen har något kastvapen har den alltid tillräckligt med vapen för en hel strid.

Ruffling: *obeväpnad, piskor, skaftvapen, stångvapen, svärd*. Stångvapen innefattar längre tvåhandsvapen som trästav, högrepe eller spjut. Skaftvapen innefattar påkar och yxor. Svärd inkluderar även knivar. Färdigheten inkluderar även brottning, fasthållning, kast, fällning, avväpning och liknande. I många fall krävs ett perfekt Resultat för att få igenom sådana manövrar.

Skjutjärn: *bössa, energivapen, pickadolver, tunga vapen*. I bössa ingår även armborst. Tunga vapen innefattar kulsprutor, granatkastare, raketgevär och liknande. För anfall i denna färdighet, såvida det inte handlar om svartkrutsvapen eller armborst, ska en kula bli struken. Svartkrutsvapen har PÅL 9 (se sida 36).

Slungvapen: *bågar, slungor*. Utöver svartkrutsvapen är dessa vapen vanligast i Pyri. Personen har kunskap om att kunna tillverka egna projektiler.

SMIDIGHET

Akrobatik. Allt som innefattar rörliga manövrar med kroppen, som att hoppa, klättra, göra volter, gå på rep och andra balansakter, slippa ur bojor med mera. Att kombinera den här färdigheten med någon stridsfärdighet tyder på akrobatiska manövrar i strid. Det behöver inte vara ninjaaktig wuxia utan spelaren kan ta inspiration från wrestling eller swashbuckling (ex. Zorro).

Fingerfärdighet. Kunna plocka saker ur någons ficka eller på annat sätt sno till sig saker. Kan även utföra enklare illusionstrick som att få saker att försvinna i handen.

Inbrott. Innefattar allting som har med att ta sig in där personen normalt inte har tillträde till. Forcerar lås och andra låsningsmekanismer med hjälp av improviserade verktyg som nålar, ståltrådar och dylika saker.

Lönndom. Förklär sig och antar rollen som någon annan. Används också för att smyga, gömma sig eller när personen vill skugga någon annan.

IAKTTAGELSE

Djurvana. Lokaliserar, fångar och identifierar vilda dumdjur. Kontrollerar tama dumdjur. Resultatet anger hur många ord spelaren får säga vid en order. Har utmärkande kunskap om dumdjur och kan även utföra sårvård på dem.

Skeppning. Allting som hör en sjöman till, som att hantera båtar, känna igen flagg, känna till hamnstäder, navigera och förutspå väder (spelaren bestämmer vädret för närmaste veckan).

Vildmark: *botanik, fjäll, skog, träsk, zoner*. Spårar, hittar mat, orienterar sig, förutspår väder (spelaren bestämmer vädret), slår läger. Färdigheten anger även kännedom om platser och städer.

Åkdon. Innefattar all sköns transportmedel, från riddjur till motoriserade färdmedel. Ger även kunskap om fordonen, exempelvis reparation.

INTELLIGENS

Kunskap: Specialfärdigheter när spelarna tycker att färdighetslistan inte räcker till. Inriktningarna i dessa färdigheter är att betrakta som helt egna så det går inte att använda färdigheten utanför sin inriktning. Kunskapsfärdigheterna ersätter aldrig andra färdigheter. Det går exempelvis inte att ha Kunskap: *åkdon*, som då skulle fungera precis som ursprungsfärdigheten.

PSI-förmåga: *hjärnvrängare, kroppsvridare, naturluring.* Teoretisk kunskap om PSI-mutanter. För att få använda den praktiska delen av färdigheten krävs PSI-mutation som kostar 2 Muta.

Reparera. Praktiskt när pålitligheten har sjunkigt väldigt mycket. Resultatet av ett slag blir det nya PÅL-värdet, men det kostar en kula. Automater får efter strid tillbaka lika mycket Skada som Resultatet av ett slag i Reparation. Spelaren måste beskriva hur Skadan sänks.

Sårvård. Innebär allt från att lägga förband och ben tillrätta till att ha huskurer mot sjukdomar och skavanker. Efter en strid sänks Skadan med Resultatet med vård från Sårvård. Spelaren måste beskriva på vilket sätt Skadan sänks.

Teknologi: *hemmabyggen, fornfynd*. För att känna igen fornfynd och för att skapa egna uppfinningar. Se mer om det senare i Hemmabyggen (sida 36). Skulle det handla om elektroniska prylar är slagen Mycket svåra (-4). Mer avancerad teknologi än så innefattar inte färdigheten.

PERSONLIGHET

Bildning. Färdigheten innefattar kultur, skrivkunnighet, geografi, samhällsfrågor, lagar, historiska händelser och för överklassen skvaller om societet. När någon slår perfekt i denna färdighet är det som om personen har spenderat Inflytande.

Framträda: *[en cirkuskonst], dans, historieberättande, poesi, snabeljazz, riff raff, skådespeleri.* Kunna uppträda inför publik, skriva egna verk och känna till de flesta krogarna med några av besökarna. En gång per spelmöte får personen Inflytande om perfekt slag sker i färdigheten vid uppträdande inför en större publik.

Undre världen. Känner till de mer mörkare sidorna i städerna, som hälare, ficktjuvar, brottsliga gäng, vakter, tjallare och liknande drägg. Ett perfekt slag i denna färdighet är likställt med att ha spenderat Inflytande.

Vältalighet: *bluffa, förföra, hota, smickra, övertala*. Kan lägga orden för att manipulera andra och besitter kunskapen för att kunna läsa andra för att se om de ljuger eller tyda känsloyttringar.

Mutationer

Rollpersonen får lika många poäng som 2+(Zonröta/4), avrunda alla decimaler uppåt. Uträkningen finns markerad på rollformuläret under raden för rötan. Alla förmågor kostar två poäng utan en nackdel och en poäng med nackdelen. Undantaget till detta är Flippad förmåga som alltid kostar en poäng samt PSI-mutant som kostar 2 Muta. Mutationer är främst visuella och bör ge en beskrivning till mutanten. Notera dock att spelaren får hitta på mutationer som helst till sin mutant men behöver inte betala för dem, utan endast låta det vara beskrivningar. Man får exempelvis ha gälar och simhud, även om man inte köpt mutationen, men det ger ingen regeleffekt. Detta banar dock till att spelaren senare under spelets gång får köpa nya mutationer för Muta och då får använda gälarna som en del av mekaniken. Det kostar en Muta att köpa en mutation med nackdel och ytterligare en för att köpa bort nackdelen.

Flippad förmåga: Får användas en gång per spelmöte så förmågan bör skrivas upp vid cirklarna i förmågerutan. När den blir ikryssad flippas tärningarna, alltså entalet blir tiotalet och vice versa. Så någon som exempelvis slår 81 kan vända på tärningarna så att de visar 18. Personen måste komma med en motivering över hur förmågan spelar in. Denna förmåga får bli vald flera gånger men en ny punkt i listan nedan ska då väljas (eller hittas på).

Alfahanne, antenner, aparmar, blixtsnabba reflexer (ex. fascettögon), djurlukt, eldkastare, extra kroppsdelar (armar, ben, huvuden, munnar, ögon), feromoner, flockbeteende, förstärkt [sinne] (syn, lukt, hörsel), giftig (hud, bölder, tänder), grodtunga, gräsätare, grävare, halt sekret, hoppförmåga, horn, huggtänder, hypnotisk röst, imitatör, jaktinstinkt, kameleont, klor, kroppskontroll, liten, långa fingrar, nattsyn, päls, riktningsknöl, robust, skataktig, snabel, sonar, sprinter, stor, strömalstrande, sugkoppar, svans, syraspottare, taggar, teleskopögon, revirtänkande, vingar, överböjlig, [djur]gener (katt, apa, råtta etc).

Bytesdjur: Är först i strid till kostnad av en Muta (får tillbaka den i slutet av spelmötet). Alla Iakttagelseslag är dessutom Lätta (+2 enheter) i grund.

Nackdel: Vid våldsamma situationer får mutanten panik – flytta 10 initiativsteg efter markören blivit utsatt – om inte ett Intelligensslag lyckas.

Djurgosing: Inflytande gäller även för djur.

Nackdel: Mutanten ogillar skarpt en djurart, även djurmutanter som är av den sorten.

Dubbelhjärna: Att göra en ansats i strid ger varken minus eller tar längre tid.

Nackdel: Större hjärna ger känsligare skalle. Rustningsbonusen sänks med tre.

Energikropp: Ignorerar 10 Skada från eld, elektricitet och strålning.

Nackdel: Mindre energikällor (ex. batterier, e-pak) som vidrörs av personen förlorar sin kapacitet.

Gälar och simhud: Kan andas under vatten och alla grundegenskapsslag under vattnet är Mycket lätta (+4 enheter).

Nackdel: Måste sänka sig själv i vatten minst en gång om dagen, annars blir alla slag Svåra (-2 enheter) på grund av uttorkning.

Harmlöst utseende: Personlighetsslag för att inte bli attackerad i början av en strid. Det harmlösa utseende kan kan exempelvis komma av att se extremt gullig ut.

Nackdel: Personen tas inte på allvar. Vältalighetsslag är i grund Svåra (-2 enheter).

Järntjusare: Kan dra till sig metall. Den totala mängden uppgår till mutantens egen Fysik. För att dra ett föremål från någons hand kräver ett motståndsslag med Zonrötan mot motståndarens Fysik. Blir slaget perfekt kan mutanten dessutom fånga föremålet i sin hand.

Nackdel: Hantering av järnföremål är i grund Svåra (-2 enheter) i de fall som tärningsslag behövs.

Krypare: Det är i grund Svårt (-2 enheter) att träffa mutanten med avståndsvapen.

Nackdel: Det är i grund Svårt för mutanten att hantera avståndsvapen.

Lyte: Kan sänka en i förvald grundegenskap 1T6 steg istället för att slippa slå ett Fysikslag när kombattanten har fått 25 i Skada och riskerar att dö. Om grundegenskapen når noll så dör rollpersonen.

Nackdel: Varje gång förmågan blir använd sänks även Personlighet ett steg.

Muta: Får en Muta. Kom ihåg att Ryktet ökar med ett. Kan endast bli köpt när rollpersonen skapas men får köpas flera gånger.

Nackdel: Av en negativ anledning höjs Ryktet med tre.

PSI-mutant: Se nästa sida. Kan endast bli köpt för 2 Muta! Detta gäller även under spelets gång.

Rosenrasare: Ignorerar skademodifikationer och kan kämpa vidare även när mutanten är utslagen. För varje ny skada måste ett Mycket svårt Fysikslag (-4) göras för att inte dö.

Nackdel: Får inte försvara sig mot attacker.

Silverskinn/-päls: All skada från laser, maser, plasma och energigranater halveras. Dock ej troligt att de påträffas.

Nackdel: Personer med IR-syn har Mycket lätt (+4) att hitta mutanten.

Sårslutare: Mutanten läker en Skada per timme.

Nackdel: Slag för zonröta är i grund Svåra (-2).

Tjockhuding: Ger en rustningsbonus.
Nackdel: Ger -1 i Personlighet per spenderad poäng.
Ögon i nacken: Upptäcker alltid eventuella förföljare.
Nackdel: Känsligare områden sänker traumatröskeln med ett.

Optioner

Rollpersonen 2+(Intelligens/4) poäng till optioner, avrunda alla decimaler uppåt. Varje option kostar en poäng om det tillkommer en nackdel eller två poäng utan nackdelen. Undantaget är Tidigare yrke som endast kostar en poäng. För att köpa fler optioner senare i spelet eller få stryka nackdelar kräver att automaten spenderar Muta. Automater har dock specialförmågan att de får omvandla kulor till Erfarenhet. Spelaren måste motivera omvandlingen med hur rollpersonen gör sin uppgradering.

Batteriladdare: Automaten har hjälteammo (tar aldrig slut) om den har energivapen eller andra högteknologiska vapen.
Nackdel: Dessa vapen får PÅL permanent sänkt med 1, t.ex. från oo till 9 (se Pålitlighet, s. 36).
Betapersonlighet: Automaten har en särpräglad personlighet med en starkt karakteristisk känslostämning eller med ett beteendemönster som inte finns bland människor. Automaten är såpass mänsklig att den har mänsklig vävnad i sig, vilket innebär att den kan få zonröta.
Nackdel: Automaten kan inte få zonröta.
Cyberdeck: Kan surfa i cyberrymden men det är inte troligt att automaten stöter på något fungerande nätverk.
Nackdel: Kan inte påverka nätverket.
Databank: Automaten får en extra inriktning i en färdighet. Denna option får bli vald flera gånger med nya inriktningar.
Nackdel: Slag utanför inriktningarna är Mycket svåra (-4 enheter).
Intercom: Kan kommunicera med radiosändare inom tio mils avstånd.
Nackdel: Kan avlyssna samtal men inte skicka.
Lingo-modul: Förstår alla stora forntidsspråk.
Nackdel: Automaten talar enbart den gamla språken. En av de andra rollpersonerna förstår automaten och spelaren får tala fritt om den rollpersonen finns i närheten.
Modifierad beteendespärr: De tre robotlagarna som automaten måste lyda under har antingen modifierats eller helt tagits bort.
Nackdel: Ändringarna innefattar enbart mutanter i alla dess former.
Plåtpansar: Höjer rustningsbonusen med 2 per poäng.
Nackdel: Sänker Smidigheten ett steg.
Påbyggnad: Fäster en pryl på sig som ger +1 enhet.
Nackdel: Prylen får permanent sänkt PÅL med 1.
Tidigare yrke: När optionen kan motiveras flippas tärningarna vid ett slag, alltså entalet blir tiotalet och vice versa. Så någon som exempelvis slår 81 kan vända på tärningarna så att de visar 18. Detta kan göras en gång per speltillfälle så skriv upp optionen vid en cirkel i förmågerutan. Då det endast är yrken antas automaten besitta de delar som yrket kräver. En timmerhuggare har exempelvis en sågklinga.

Avfallshanterare, busschaufför, byggnadsarbetare, dansare, idrottsdomare, grävare, lagerarbetare, läkare, snickare, städare, reparatör, sanitör, sekreterare, soldat, svetsare, timmarhuggare.

PSI-mutanter

Hur många PSI-mutanter det finns är oklart men det är fler än vad folk tror. PSI-mutanternas rädsla för att bli utstötta och den officiellt nedlagda PSIPO gör att de sällan är öppna med sina förmågor. Trots det, händer det incidenter som gjort att de antagligen blivit efterlysta på något sätt. Spelaren bör komma på minst 1-2 sådana incidenter där rollpersonens Rykte ger en aning hur allvarliga konsekvenser de har fått.

För att få använda färdigheten PSI-förmåga praktiskt kräver att spelaren köper mutationen PSI-mutant för 2 Muta. Att använda färdigheten under spel är som vilken annan färdighet som helst. Spelaren säger vad den vill uppnå och slår ett slag mot färdigheten. Skillnaden är att beroende på effekten av förmågan kommer rollpersonen även att få röta och i värsta fall få höja Zonröta.

På vilket sätt som mutanten förändrar sin omgivning med sin förmåga varierar utifrån vilken

inriktning som spelaren har valt i förväg. *Kroppsvridare* manipulerar sin egen eller andra kroppar för att anpassa sig till omgivningen. *Hjärnvrängare* skapar illusioner och skentankar. *Naturluringar* påverkar vädret, djuren och naturen.

När mutanten använder sin förmåga ska den välja en av tre grader – den stridande, den manipulerande eller den skapande. Den stridande används för anfall och försvar i strid, där en attack ger Resultatet i Skada. Den manipulerande används i regel utanför strid och förändrar sådant som redan finns runtomkring rollpersonen. Skulle den användas i strid ger den ±2 enheters bonus, som kan förklaras med klor, nedsatt syn etc. Den skapande används när mutanten skapar någonting från ingenting alls. Skulle den graden bli använd i strid ger den ±4 enheter beroende på mutantens intention.

I bästa fall ska den skapande nivån aldrig bli använd. Spelaren ska bli uppmuntrad till att alltid vilja manipulera det som redan är existerande, exempelvis skapa en skylt utifrån ett järnrör istället för att skapa en skylt utifrån intet. Detta för att det ger en bättre effekt till stämningen i spelmötet om spelaren vill använda saker i omgivningen. Spelaren får hitta på saker i miljön som går att manipulera, som järnröret i exemplet ovan, så att den inte känner sig hämmad i sin kreativitet. PSI-mutanten ska kunna göra allting med sin förmåga; det är bara spelarens fantasi och kreativitet som sätter gränserna.

Varje gång ett slag ett slag sker i denna färdighet riskerar mutanten att få röta som är beroende på grad, varaktighet och räckvidd. Denna röta sänks sedan med Resultatet av slaget, så i bästa fall får mutanten ingen röta alls. Skulle mutanten få 10 eller mer röta vid ett enda slag höjs dock Zonröta ett steg direkt, vilket bland PSI-mutanter brukar kallas för »resonans«.

Grad	*Röta*
Stridande	4
Manipulerande	8
Skapande	12
En extra effekt	+4

Som du ser i tabellen ovan ökar varje grad rötkostnaden med 4 och varje extra effekt i samma grad eller under ökar kostnaden med ytterligare fyra. Rötan blir sänkt med en per timme så du som spelledare måste bli noggrann med att ge tidsuppgivelser i timmar när det är en PSI-mutant med bland rollpersonerna.

Räckvidd	*Röta*
Beröring	±0
Inom synhåll (kan inte avvärjas)	+4
Liten yta (kan inte avvärjas)	+8
Stor yta (kan inte avvärjas)	+12

Räckvidden är i grund beröring och kan sträckas ut ytterligare för ytterligare 4 röta per steg. Alla steg utöver den första går inte att avvärja i strid. Liten yta innebär ett rum eller en mindre innergård medan stor yta kan täcka en hel stad. Att inkludera eller exkludera en person ger 4 extra röta.

Varaktighet	*Röta*
Direkt / Koncentration	±0
En scen	+4
Ett spelmöte	+8
En kampanj	+12

Normalt är en effekt omedelbar eller kan upprätthållas vid koncentration. Koncentrationen bryts om mutanten får Skada, ramlar, springer eller förlorar målet utom synhåll. En scen är relativ och kan vara en händelse, exempelvis en strid eller jakt, när en längre stund på samma plats eller en färdsträcka Rötan försvinner inte under tiden för varaktigheten. PSI-mutanten har däremot möjligheten att avsluta effekten när som helst.

KROPPSVRIDARE

Manipulerar kroppen till att få förstärkta egenskaper eller helt nya förmågor som kroppen normalt inte besitter. Förslag på effekter:

Stridande: Orsakar elchocker via förstärkt statisk elektricitet, brännskador genom att höja kroppsvärmen något enormt, bristningar av blodkärl samt förvrida eller bryta lemmar. Avvärjer via en ohygglig snabbhet, osynlighet, extrem böjlighet, stålhud som absorberar skadan, att hoppa iväg med ett jättelikt hopp, göra anfallaren kraftlös, långsam eller få den att snubbla.

Manipulerande: Förändrar Fysik, Smidighet, Iaktagelse, Zonröta eller traumatröskeln tre

steg i någon riktning. Förändringen av traumatröskeln förklaras genom att man ändrar hudens och kroppens bens egenskaper så att de blir försvagade eller förstärkta (läderaktig hud). Förändrar en förmåga som varelsen har såsom balans, språngförmåga, längd, förflyttning, smärttålighet, luktsinne, uthållighet, bollsinne, alkoholresistens eller vighet. Förändringen ger en Lätt eller Svår modifikation (±2 enheter) när det går att motivera när förmågan används.

Skapande: Skapar en fysisk förmåga såsom nattsyn, vattensyn, att klättra på väggar likt spindlar, att producera gift, ge klor eller vingar, förmåga att andas gifter, giftresistens, sjukdomsresistens eller ökad köld- eller eldtålighet. Har även förmågan att göra sig osynlig eller paralyserar en individ.

HJÄRNVRÄNGARE

Förvrider uppfattningsförmågan hos andra. Förslag på effekter:

Stridande: Får offret att skada sig själv eller fiender att attackera varandra. Som avvärjningar skapar mutanten illusioner av sig själv, får sig själv att försvinna eller inbillar anfallaren att den attackerar mutanten när anfallaren i själva verket står stilla eller angriper någonting annat.

Manipulerande: Förändrar ljudet, antingen så att det förstärks eller försvagas, missljuder eller får ljudet att verka komma från ett helt annat håll. Höjer Svårighetsgraden ett steg när den förhäxade använder sinnen som syn, hörsel, smak, lukt och känsel. Berövar förmågan att uppfatta illusionisten eller gör personen klumpig och långsam. Mutanten låter förtroendeingivande och lyssnarna låter denna tala till punkt och finner sig i att bli olämpligt avbruten av mutanten. Sinnesvrängaren förvränger existerande ting eller varelser så att de får annorlunda utseenden, ger sken av värme, kyla eller att de förhäxade besitter egenskaper som de inte har, såsom nattsyn. Ändrar eller förstärker en lukt, ändrar en smak eller färg på ett föremål. Får talangen att genomskåda illusioner och lögner. Känner alla mutanter och människor inom räckvidden och förnimmer den allmänna känslostämningen.

Skapande: Skapar röster i någons huvud, illusioner, exempelvis kopior av föremål eller tvångstankar av att exempelvis vilja dansa, slåss, sjunga, skingras eller följa efter mutanten. De förvrängda kan också komma att idolisera mutanten eller bli förälskade, även om det inte behöver vara en fördel i alla fall, till exempel om personen är gift, har andra åtaganden som denna försummar eller genom att dyka upp vid olämpliga tillfällen. Berövar helt förmågor som att flyga, se eller egen fri vilja. Skapas fysiska humanoider har de samma värden som mutanten men inga förmågor och agerar självmant, även om de alltid lyder alltid mutantens ordrar. Denna har därutom förmågan att ge ett föremål minne så att de absorberar antingen ljud eller bilder för senare uppspelning.

NATURLURING

Kontrollerar miljön runtomkring oss med fokus på växterna, djuren och vädret. Förslag på effekter:

Stridande: Naturens råa kraft är stor. Att få växter att kraftigt accelerera i sin tillväxt gör att saker och ting bryts sönder. Mutanten har även full kontroll över alla djur och insekter och får dessa att, i den mån djuret inte skadar sig själv, angripa ett utpekat mål. De mentala flödena styrs även om för att föråldra ett djur eller växt tills de söndervittrar. Avvärjningar sker genom att naturen lägger snarskank på anfallaren eller att djur slänger sig mellan anfallaren och mutanten och blockerar åtkomsten på så sätt. Även vindar och blixtar kan på samma sätt hindra anfallaren från att nå mutanten.

Manipulerande: Påverkar nederbörd, dimma, solens styrka på himlen och temperaturförändringar upp till ±10 grader. Kroppens form förändras till att anta mer djuriska skepnader. Kan hela djur eller få kontrollen över dem.

Skapande: Mutanten skapar djur med Intelligens 5 och växter från ingenstans och får dessa att utvecklas i en otrolig takt. Stormar och orkaner kan väckas. Växter och varelser tilldelas egenskaper som de normalt inte har, exempelvis får fågelvingar att växa ut ur en människas rygg eller ger växter förmågan att gå.

Skrot

Under sin tid i Pyrisamfundet har rollpersonen samlat på sig en mängd prylar och mackapärer, vilket symboliseras av värdet i Skrot. Närhelst spelarna vill se om deras rollpersonerna har ett visst föremål i deras packning slår de ett slag mot Skrot. Detta slag modifieras utifrån hur vanligt förekommande prylen är samt om det är någonting som hör till rollpersonens sysselsättning. Hantera Skrot som vilket procentvärde som helst, vilket innebär att den får kombineras med relevanta färdigheter eller andras Skrotvärden. Skrot kan inte användas för att plocka fram kulor!

> Det är inte meningen att spelaren ska slå nya slag för nya prylar om första slaget misslyckas för en viss pryl. Minns konventionen ”Endast ett slag per handling”.

Spelaren får lika många enheter i bonus att föredela på föremål som rollpersonens klassnivå. En människa kan exempelvis ha ett föremål som ger +2 enheter till en handling samt ett +1-föremål. Endast den högsta enhetsbonusen får bli använd, så människan i exemplet ovan kan maximalt få +2 enheter, även om den använder båda sina föremål. Det räcker att föremålet är aktivt i handlingen på något sätt för att tillgodose sin bonus, som att använda en *keps +1* för att ljudlöst slå in en ruta.

Föremål som ger mellan 2 och 3 enheters bonus får ett beskrivande ord som utmärker dem och om bonusen är +4 är föremålet uppseendeväckande. Rustningar ger inte bonus till färdigheter, utan en rustningsbonus som höjer traumatröskeln.

Om spelaren under spelets gång slår perfekt slag i Skrot ger föremålet 1 enhetsbonus. Det går även att höja föremålsbonus genom att spendera 2 Erfarenhet och slå ett lyckat Skrotslag, modifierat negativt med föremålets nuvarande bonus. Kulor får bli spenderade för att höja Skrot. Lyckas slaget höjs föremålets bonus med en enhet. Ett *renoverat skomakeri* +3 kräver med andra ord 2 Erfarenhet och ett lyckat Skrotslag med tre enheters avdrag för att bli ett *omtalat skomakeri* +4. Skomakeriet kan få ännu högre bonus, men det är relativt onödigt då högsta modifikationen endast får vara fyra enheter (se sida 9).

Kulor

Kulor är en abstraktion som tjänar två syften. Dels kan de i efterhand höja Skrot med en enhet per spenderad kula, så att ett Skrotslag ändå blir lyckade. Dels kostar det en kula för varje attack med Skjutjärn eller kast med granater oavsett hur många skott eller granater som skickats iväg. Vad kulor kan vara spelar ingen roll; det är e-pak, granater eller ammunition av olika kalibrar. De är en bristvara i Pyrisamfundet så därför är det brukligt med svartkrutsvapen, armborst, pilbågar, slungor eller hemmabyggen med ammunition som invånarna själva kan producera. Dessa typer av vapen kräver med andra ord inga kulor.

Rollpersonen får lika många kulor från start som klassnivån. Automater har förmågan att de under spel får spendera kulor som om de vore Erfarenhet. För att höja Skrotvärden ska spelaren spendera 2 Erfarenhet och slå över sitt nuvarande värde. Spelaren får efter slaget betala kulor för att temporärt sänka sitt Skrot med 10 och på så sätt ändå lyckas med slaget. Skrot blir vid ett lyckat slag höjt med den högsta tärningen i utfallet, så om de visar 24 är det 4 som Skrot blir höjt med. Kulor får även bli spenderade om spelaren försöker höja enhetsbonus för ett föremål.

Månadskostnad

Det är inte meningen att spelarna ska betala för varor eller tjänster som att de sitter i en kantina och dricker tinner, går till barberare eller lämnar en kula i dricks. Varje månad sänks Skrot en enhet om spelaren inte betalar lika många kulor som antalet enheter Skrot består av. 43 % Skrot ger alltså en månadskostnad på 4 kulor. För enkelhetens skull: om spelaren inte höjt Skrot är månadskostnaden densamma som klassnivån. Vad som ingår i månadskostanden beror helt på Skrotvärdet, se Klasser (sida 24) för riktlinjer. Skrot 30 % är 40 % i Skrot tyder på ett lyxliv.

Här nedan följer riktlinjer för hur många kulor du ska ge spelarna per scenario. Rollpersonerna antas vara med om ett scenario per månad.

- Lika många kulor som totala klassnivån.
- +2 kulor per person med skjutjärn.
- +1 kula per person i ren givmildhet.

Pålitlighet (PÅL)

Fornfynd kommer sällan i gott skick vilket symboliseras av värdet i pålitlighet (PÅL). Ett föremåls PÅL går från helt trasigt 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 och slutligen till helt funktionsdugligt på 00. Varje gång entalet vid ett slag visar på föremålets PÅL misslyckas handlingen. PÅL sänks dessutom ett steg, från exempelvis 9 till 8. Tärningarna får bli flippade för att undvika denna effekt. Har ett föremål 00 i PÅL blir PÅL sänkt ett steg om båda tärningarna visar 00. Notera att PÅL inte bara sänker chansen att lyckas utan även chansen att få perfekta slag.

> Om du vill så kan du slå 1T10 varje gång som rollpersonerna finner en pryl. Slaget anger det PÅL som föremålet har. Skulle tärningen visa 0 är föremålet helt obrukbart.

För att reparera ett föremål krävs en kula och ett slag mot Reparation. Resultatet av slaget blir det nya PÅL-värdet och ett misslyckat slag gör att föremålet går sönder helt och aldrig kan bli reparerat. Föremål med enhetsbonus kan motverka detta genom att sänka bonusen ett steg. Ett föremål tar 1T10 dagar för att bli reparerat, modifierat med enhetsbonusen. Ett föremål +2 tar två extra dagar att reparera.

Hemmabyggen

Att tillverka tillfälliga hjälpmedel är något många Pyri-bor praktiserar. Kunskapen om fornfyndens egentliga funktion må ha gått förlorad, men det innebär inte att de kan få nya nyttosätt. För att kunna skapa föremål krävs färdigheten Teknologi som kombineras med Skrot. Är Skrotvärdet högst bygger rollpersonen föremålet av de delar som den har i packningen medan om Teknologi är högre har rollpersonen som av en händelse redan byggt prylen (i stil med Oppfinnarjocke). Föremål i omgivningen får bli inkluderade i beskrivningen av hemmabygget (i bästa MacGyver-stil) Andra färdigheter får också spela in. Kunskap: *sprängämnen* är exempelvis vanlig hos pärodlare som vill skydda sina skördar mot kutbockar och annan ohyra.

> Kläder och personliga utstyrslar får spelaren hitta på när som helst till sin rollperson. Om det är någonting som ger en krydda till rollpersonen, som att rollpersonen röker pipa, bör inga Skrotslag bli gjorda, utan slag sker enbart om det är någonting som spelaren vill använda för att lyckas med en handling.

De föremål som kan byggas är i regel mekaniska eller krutbaserade; tillverka elektroniska prylar är Mycket svårt (-4 enheter). Spelaren ska deklarera vad den vill att hemmabygget ska kunna klara av för uppgift och sedan slå ett slag. ”Jag vill ta mig upp på taket (mål) med hjälp av ett hemmabygge (medel)”. Lyckas slaget avläses det på fyndtabellen. Detta föremål måste bli inkluderat i beskrivningen av hemmabygget som en del av det mekaniska. Spelaren får flippa tärningen vid avläsningen på fyndtabellen så ett slag på 26 innebär inblandning av pryl 26 eller 62. Det flippade resultatet står inom parantes i tabellen. Tolka resultaten på fyndtabellen brett. Ett cykellås kan se ut på många olika sätt. Det är inte heller säkert att rollpersonen ens vet om att det är ett cykellås, även om spelaren vet det.

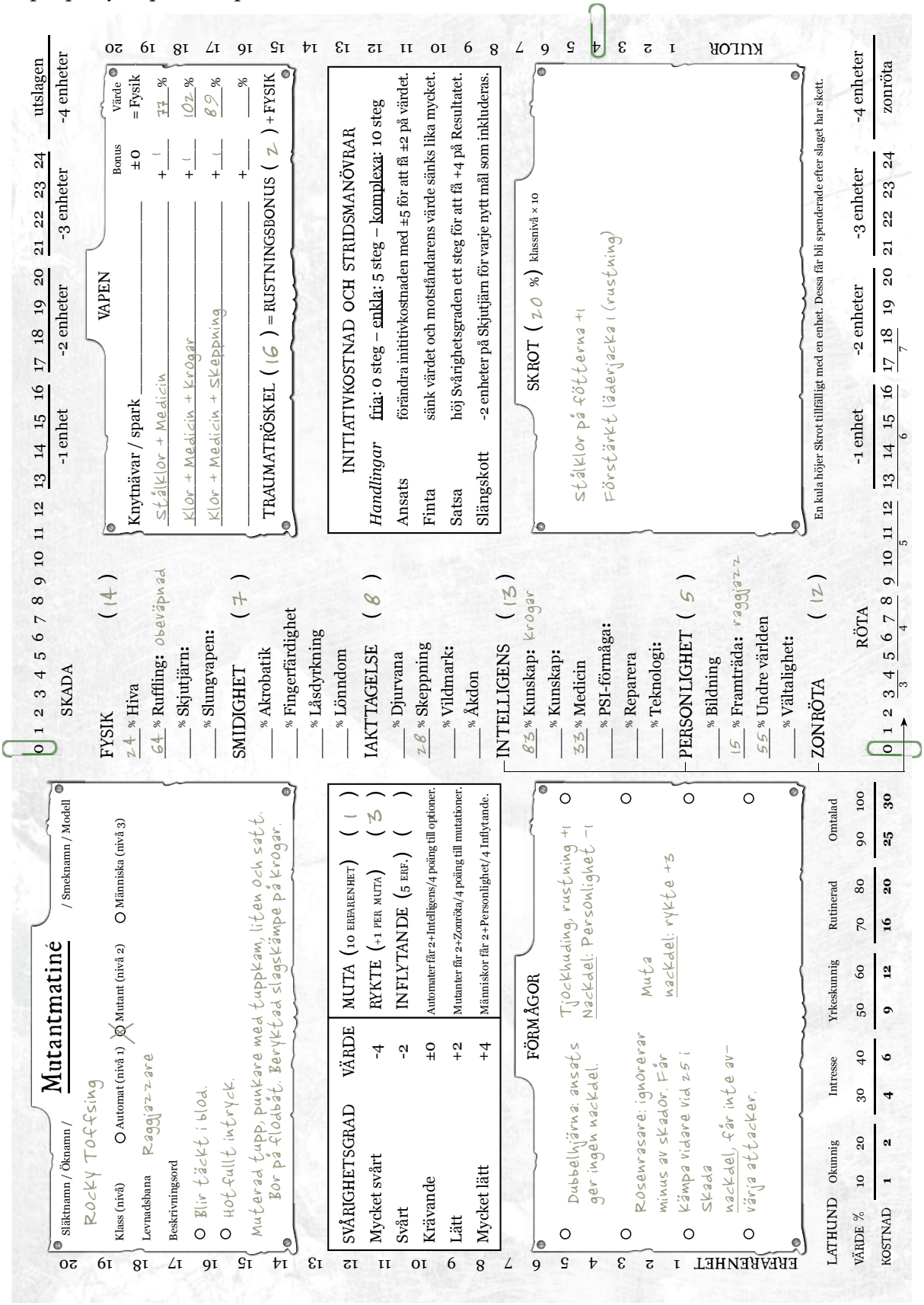
Spelaren får lägga till vilka delar som helst till hemmabygget i rimlig mån. ”Den här metallmojängen som består av två delar, en U-formad järndel och en järndel som är som en rulle (cykellås) låser jag så att det blir en krok. Jag fäster den i ett rep (tillägg) och slänger den upp på taket”. Klarar inte spelaren av att beskriva hur det framslagna föremålet är en del av det mekaniska klarar inte rollpersonen av att bygga något. Slaget kan med andra ord misslyckas, trots att tärningarna visade under färdighetsvärdet. Vid första användningen fungerar föremålet men sedan har det ett PÅL-värde som motsvarar Resultatet av slaget. I exempet ovan där tärningarna visade 26 får hemmabygget med andra ord 8 i pålitlighet vid fortsatt användande.

FYNDTABELL

01. Svetsglasögon (brandsläckare)
02. Flytväst (pepparkvarn)
03. Äggklocka (schweizisk armékniv)

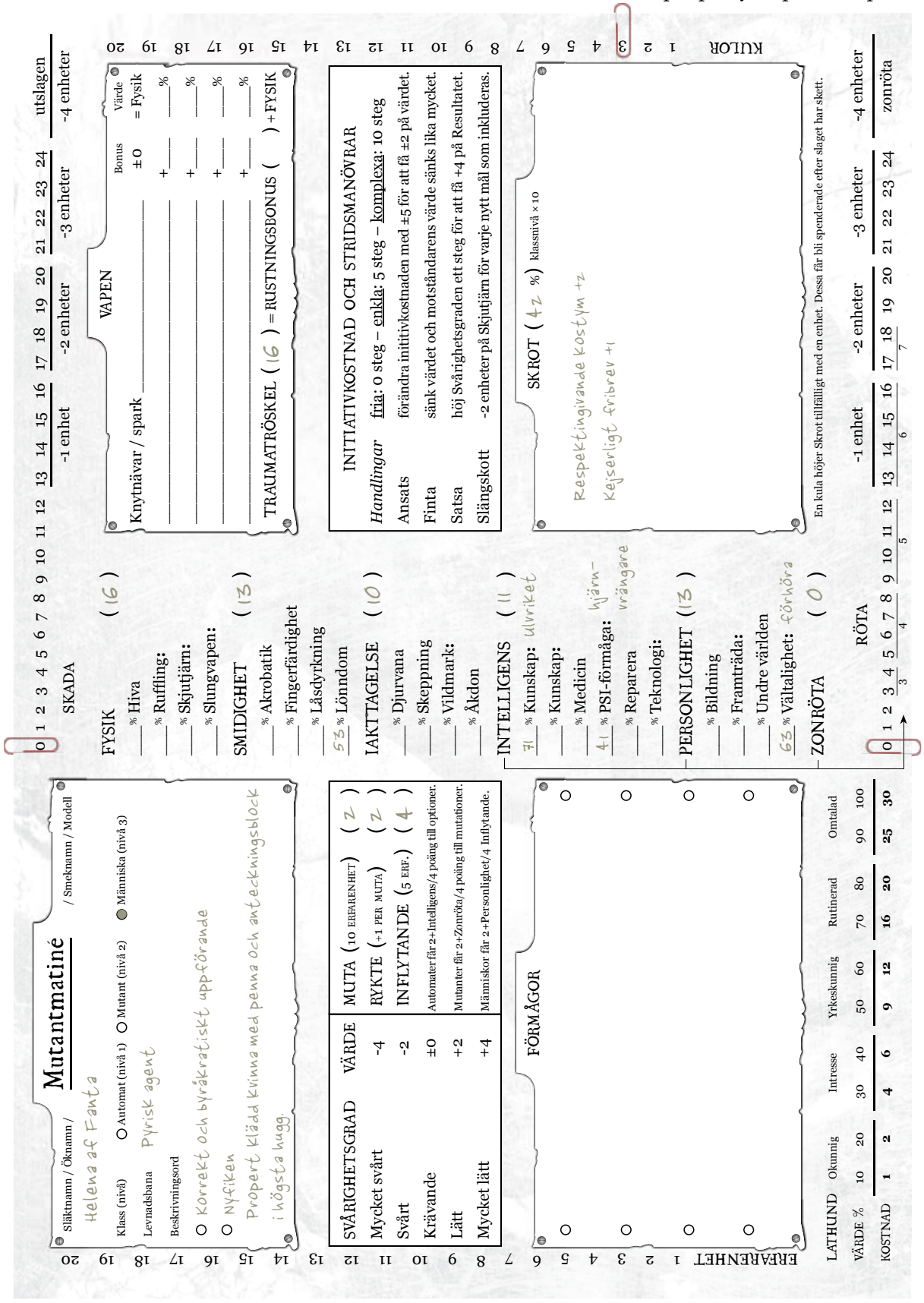
04. Pump (knäppetält)
05. Hårspray (boxhandskar)
06. Hoppstylta (vaxfrukt)
07. Flaskborste (skateboard)
08. Trafikskylt (plastgran)
09. Gasmask (spett)
10. Brandsläckare (svetsglasögon)
11. Motor
12. Gökur (borr)
13. Laserpekare (megafon)
14. Rockring, plastik (kamera)
15. Våg (förlängningssladdar)
16. Tidning (stilett)
17. Spraylim, burk (wokpanna)
18. Barbiedocka (bordsfläkt)
19. Strykjärn (flaska med båt inuti)
20. Pepparkvarn (flytväst)
21. Borr (gökur)
22. E-pak
23. Elvisp (trädgårdsslang)
24. Gräsklippare (vindflöjel)
25. Silvertejp, en rulle (sockerkaksform)
26. Cykellås (väckarklocka)
27. Kastspö (läskback)
28. Hjälm (munspel)
29. Cykelslang (osthyvel)
30. Schweizisk armékniv (äggklocka)
31. Megafon (laserpekare)
32. Trädgårdsslang (elvisp)
33. Sprängämne
34. Engångsgrill (harpun)
35. Träningsredskap, omonterad (plastfolie)
36. Glaskulor, i påse (saltsyra)
37. Förstärkare (halogenlampa)
38. Tändvätska (skokräm)
39. Paraply (slinky)
40. Knäppetält (pump)
41. Kamera (rockring)
42. Vindflöjel (gräsklippare)
43. Harpun (engångsgrill)
44. Dykarutrustning
45. Handbojor (golfklubba)
46. Däck (blomkrukor)
47. Whiskey (förstoringsglas)
48. Gummisnoddar, i påse
49. Backspegel (kolv)
50. Boxhandskar (hårspray)
51. Förlängningssladdar (våg)
52. Sockerkaksform (silvertejp)
53. Plastfolie (träningsredskap)
54. Golfklubba (handbojor)
55. Paraglider
56. Våffeljärn (bowlingkäglor)
57. Myntrör (piltavla)
58. Valthorn (luftmadrass)
59. Julgransstjärna (ficklampa)
60. Vaxfrukt (hoppstylta)
61. Stilett, trasig fjädermekanism (tidning)
62. Väckarklocka (cykellås)
63. Saltsyra, flaska (glaskulor)
64. Blomkrukor (däck)
65. Bowlingkäglor (våffeljärn)
66. Mina
67. Ståltråd (krucifix)
68. Hamsterhjul (bok)
69. Stämpel (joystick)
70. Skateboard (flaskborste)
71. Wokpanna (spraylim)
72. Läskback (kastspö)
73. Halogenlampa, i ställ (förstärkare)
74. Förstoringsglas (whiskey)
75. Piltavla, fåtal pilar ingår (myntrör)
76. Krucifix (ståltråd)
77. Gummibåt
78. Ljusstake, trearmad (lockpipa)
79. Hårfärgningsmedel (datormus)
80. Plastgran, ihopfällbar (trafikskylt)
81. Bordsfläkt (barbiedocka)
82. Munspel (hjälm)
83. Skokräm (tändvätska)
84. Vattenkokare (gummisnoddar)
85. Luftmadrass (valthorn)
86. Bok (hamsterhjul)
87. Lockpipa, för ankor (ljusstake)
88. Autoinjektor
89. Fallskärm (zippotändare)
90. Spett (gasmask)
91. Flaska, med båt inuti (strykjärn)
92. Osthyvel (cykelslang)
93. Slinky, leksak (paraply)
94. Kolv (backspegel)
95. Ficklampa (julgransstjärna)
96. Joystick (stämpel)
97. Datormus (hårfärgningsmedel)
98. Zippotändare (fallskärm)
99. Dammsugare

Exempel på nyskapade rollpersoner



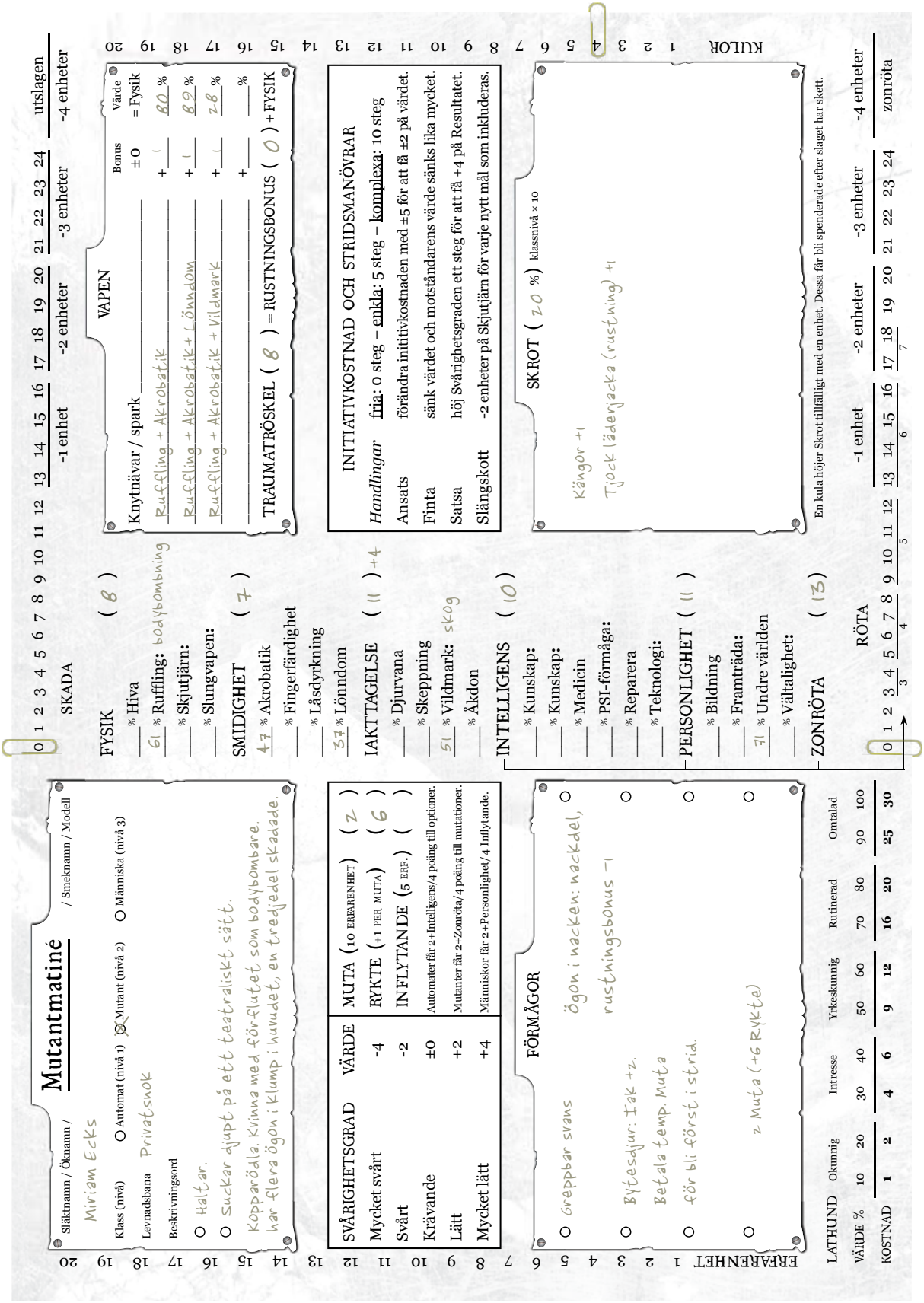
Notera kombinationer som Krogar + raggjazz, Krogar + Undre världen etc.

Exempel på nyskapade rollpersoner



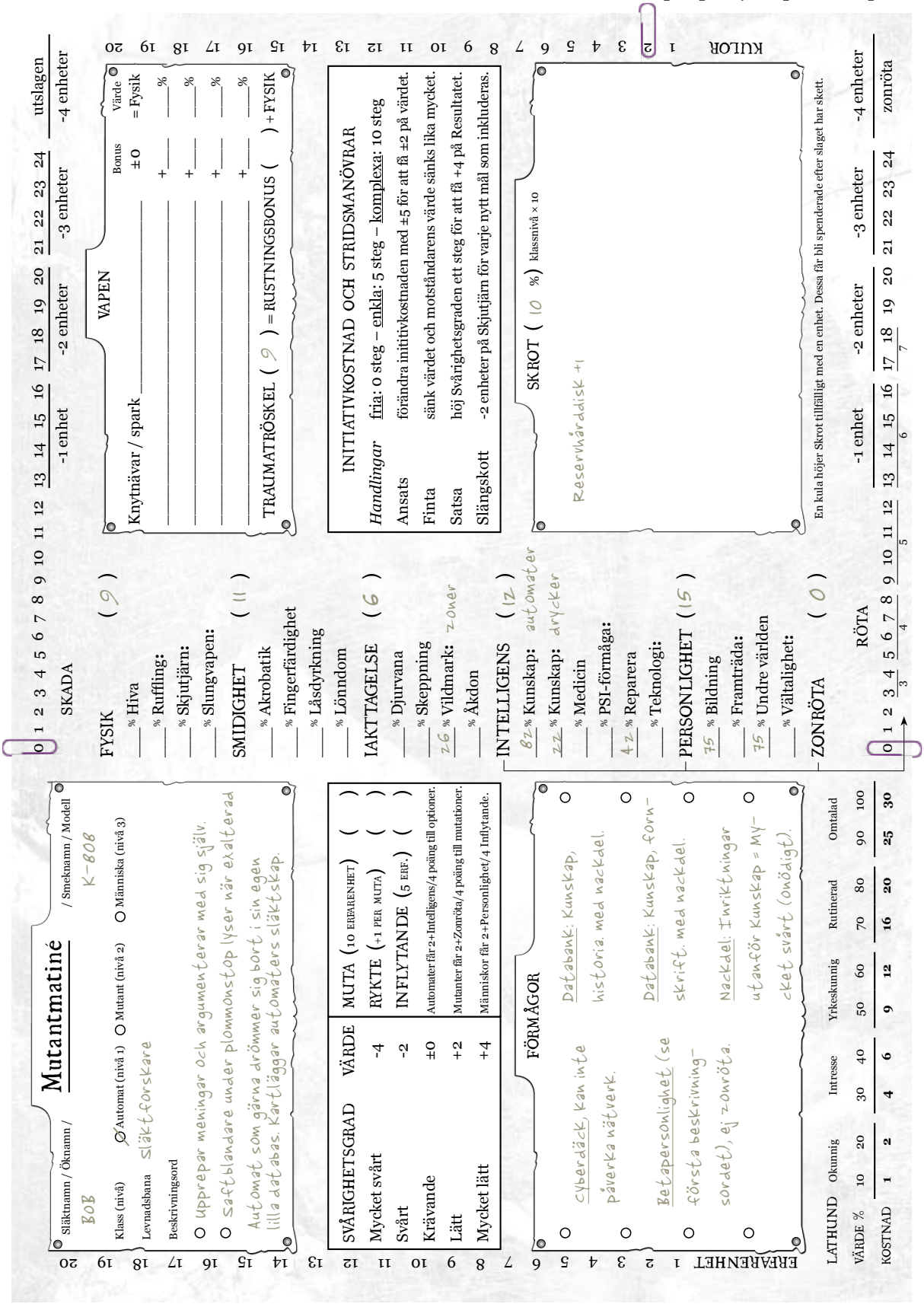
Spelaren har höjt Skrot för 4 Erfarenhet, men de dåliga höjningsslagen krävde också 3 kulor.

Exempel på nyskapade rollpersoner



Kängorna kommer att kunna bli användna bland annat med Lönndom och Ruffling.

Exempel på nyskapade rollpersoner



Notera tillämpningen av förmågan Databaser, där nackdelen helt kan bli ignorerad.

Scenariot

Detta är endast ett utkast av texten. Skicka gärna respons till rickard80@gmail.com

Tryningsbladet

ÅR 96 GÖBORG, SÖNDAGEN 17 APRIL SCENARIOT

EN NY SCENARIOSTRUKTUR

Rollpersonerna är från början kompetenta och spelarna ska framhäva vilka rollpersonerna är genom att beskriva handlingen av sina egna slag. Eftersom rollpersonerna alltid ska lyckas med vad de försöker åstadkomma skulle det kunna innebära att det inte går att skapa några hinder för spelarna.

Utmana inte via värdena

Lösningen på detta är enkel: skapa inte utmaningar som är baserade på tärningsslag. Faktum är att ett tärningsslag aldrig är någon utmaning för spelarna. En strid är ingen utmaning, även om det ger sken av att vara ett hinder. De slår en plastbit och jämför resultatet mot ett värde. Ingen hjärna i världen blir utmanad av detta.

Därför spelar det ingen roll om de försöker ”powergejma” för de kommer ändå inte få någon nytta av det. Du kommer nu att lära dig scenariostrukturen »fisktank« som lämpar sig väl för deckargåtor och intrigspelande. Det är en typ av struktur som skapar situationer där spelarna måste pussla ihop företeelser i scenariot för att förstå vad det är som försiggår.

Fem enkla steg

Att skapa en fisktank är en enkel procedur i fem steg. De tre första stegen handlar om att skriva scenariot. Först kommer du på händelser som dels är upptakten till scenariot och även sätter en stämning. Runtomkring dessa händelser skriver du ned personer och föremål. Scenariot framträder sedan när du börjar binda samman och förklara hur alla dessa saker hänger samman. Händelserna får då en bakgrund och scenariot fylls med folk som har personliga mål. Mål som kommer att komma i konflikt med det rollpersonerna åstadkommer.

Fem steg för scenarioskapande
Steg 1: hitta på händelser
Steg 2: hitta på personer och föremål
Steg 3: skapa relationer
Steg 4: fundera kring ett händelseförlopp
Steg 5: fundera kring lämpliga nyckelscener

De två sista stegen är förberedelser för att spela scenariot. Du ska först fundera kring vad som borde hända om rollpersonerna inte fanns. Det här steget kommer att hjälpa dig att improvisera fram de följdeffekter som rollpersonernas agerande kommer att skapa och även skapa händelser utanför rollpersonernas kontroll.

Det slutliga steget är att hitta på de scener som presenterar scenariot för spelarna. Scener som visar för spelarna vad som egentligen pågår i scenariot. Scener som gör att spelarna kommer att förstå varför saker och ting händer.

Varför »fisktank«?

Namnet är myntat av Anders Troberg och är en medveten direkt översättning av »fish tank«. Den står för symboliken att rollpersonerna är fiskar i ett akvarium. Spelledaren släpper sedan ned en hoper pirayor för att se vad som händer.

Fisktanken i film & TV

Exempel på fisktankar från TV är TRUE BLOOD, HEROES och LOST samt de flesta HBO-serier såsom DEADWOOD och ROME. Från film har vi en enkel fisktank som baseras på en händelse i Akira Kurosawas YOJIMBO, som finns i varianterna EN HANDFULL DOLLAR och LAST MAN STANDING.

Definition: relationskarta

En relationskarta innehåller skelettet för ett scenario. Den ser ut som en tankekarta fylld med informationsfyllda bubblor kallade »fraktioner«. Alla dessa bubblor är ihopbundna med linjer, »relationer«, som förklarar hur bubblorna hänger samman.

Definition: scen

En scen utspelar sig på en plats under en begränsad period. En scen byter till en annan om rollpersonerna går till en annan plats eller när en längre tid förflyter. Scenbyten är något som sker naturligt i rollspel, men att vara medveten om scener underlättar planeringen av spelmötet.

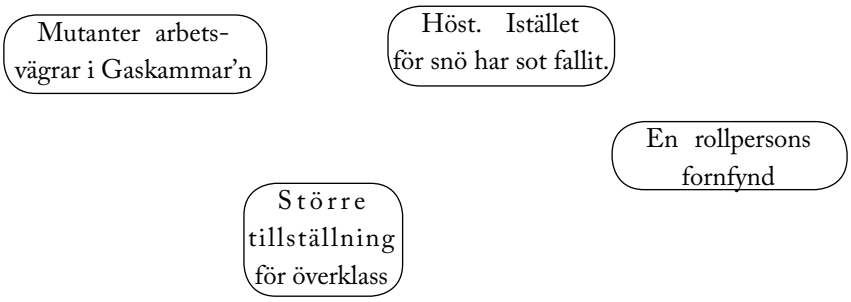
Tryningsbladet

SCENARIOT GÖBORG, SÖNDAGEN 17 APRIL ÅR 96

STEG 1: HITTA PÅ HÄNDELSER

Ett scenario börjar normalt inte i ett viloläge. Någonting måste ha hänt för att utlösa en kedja av följdeffekter som ger upptakten till scenariot. Typiska händelser i Mutant handlar om miljön i form av djur, natur eller väder, om motsättningar mellan grupperingar (exempelvis fribyggare och handelshus, Ulvriket och Pyrisamfundet, Lejonorden och Nimrodbrigaden), om klasskampen mellan mutanter och människor, om zonernas och fornfyndens hemligheter och om Pyrisamfundets fortsatta uppbyggnad och utökning.

Typiska händelser i Mutant
- Miljö
- Motsättningar
- Klasskamp
- Zoner/fornfynd
- Uppbyggnad/utökning



I detta scenario kretsar händelserna kring väder, fornfynd, klasskamp samt motsättningar mellan handelshus.

Händelserna sätter också en stämning i scenariot då det är världsspecifika händelser. Förmedla dessa händelser i form av rykten till spelarna precis när ni sätter igång och spelar.

När du ska hitta på händelser är det lätt att låsa sig i varför händelsen har inträffat, men du ska helt strunta i detta då det framkommer i det tredje steget när du skapar relationerna. Det är lagom att ha runt tre händelser. Detta skapar ett läge med flera delhandlingar där det är upp till spelarna att lista ut vilka personer som hör till vilka händelser. Att ha fler händelser än så gör det svårare att hålla samman scenariot.

KOLLIDERANDE UTMANING

En kolliderande utmaning är när spelarna måste göra ett avgörande val. Det sker exempelvis när två eller flera drivkrafter kommer i kollisionskurs. Du skapar dessa utmaningar genom att ha drivkrafter som relationer. Genom att binda samman flera fraktioner med olika eller samma drivkrafter till en och samma fraktion så skapar du förutsättningen för en kolliderande utmaning. I detta scenario är det rollpersonens föremål som skapar en kolliderande utmaning, där flera personer är ute efter föremålet.

Det går även att skapa ett helt scenario som bygger på en frågeställning, där du tvingar fram ett ställningstagande hos spelarna. I regel handlar det om en pest eller kolera-fråga, där det egentligen inte finns något rätt svar. Det kan vara frågor som ”Skulle du göra allt för kärleken?” eller ”Är det rätt att offra tio liv för att möjligtvis rädda hundra?”. Superhjälte–filmer har ofta dessa typer av utmaningar. Batman kan plöja rakt igenom tjugo namnlösa utan att bli svettig men han är handfallen när han ställs inför valet att rädda sin käresta eller den som kan sätta käppar i hjulet för maffiaverksamheten i Gotham City. Det viktiga med frågeställningen är dock att det inte finns något uppenbart svar.

Gryningsbladet

ÅR 96 GÖBORG, SÖNDAGEN 17 APRIL SCENARIOT

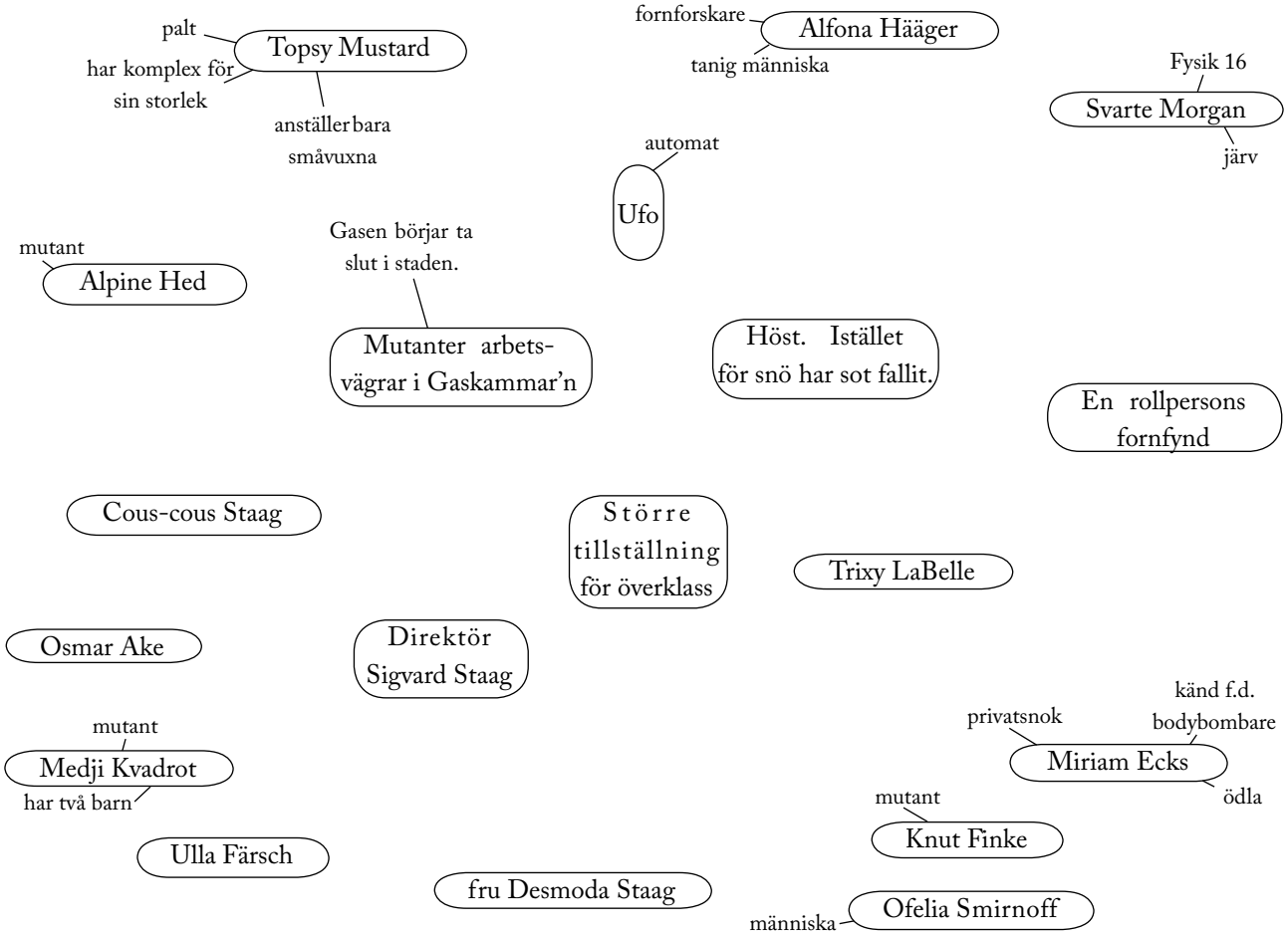
STEG 2: SKAPA PERSONER OCH FÖREMÅL

Det är nu dags att skriva ned de namngivna karaktärerna, vilka har en framträdande roll i scenariot. Spåna fritt och strunta i vilken del de ska fylla i scenariot då det kan blockera din kreativitet. Det är lagom att ha runt 7-10 personer och föremål. Det kommer att skapa tillräckligt många brytpunkter för att trassla till det för spelarna. Fortfarande finns det dock ingen handling, utan den framkommer i nästa steg. Något du ska undvika är att skriva ned platser. Personer och föremål går att förändra för att passa in på spelarnas agerande. Ett föremål kan byta ägare eller byta funktion precis som en person kan förflytta sig eller förändra sitt tankesätt. En plats är däremot statisk och finns alltid kvar på samma ställe. De fungerar istället som element där scener blir utspelade.

Vad krävs av spelledaren?

Organisationsförmåga. När det kommer till att spela ut scenariot genomgår spelledaren två faser. Den första är presentation, där spelledaren ger lösa bitar av scenariot till spelarna.

Därefter börjar fas två, där spelledaren måste koordinera scenariot, så att det reagerar på det rollpersonerna gör. Det kan antingen forma sig kring spelarnas planer eller reagera på det spelarna gör. Det är här organisationsförmågan kommer in.



Termen »fraktioner« står för alla de händelser, personer och föremål som förekommer i ett scenario. En fraktion kan ha ett eller flera »attribut« som beskriver fraktionen.

Gryningsbladet

SCENARIOT | GÖBORG, SÖNDAGEN 17 APRIL | ÅR 96

Två saker att tänka på

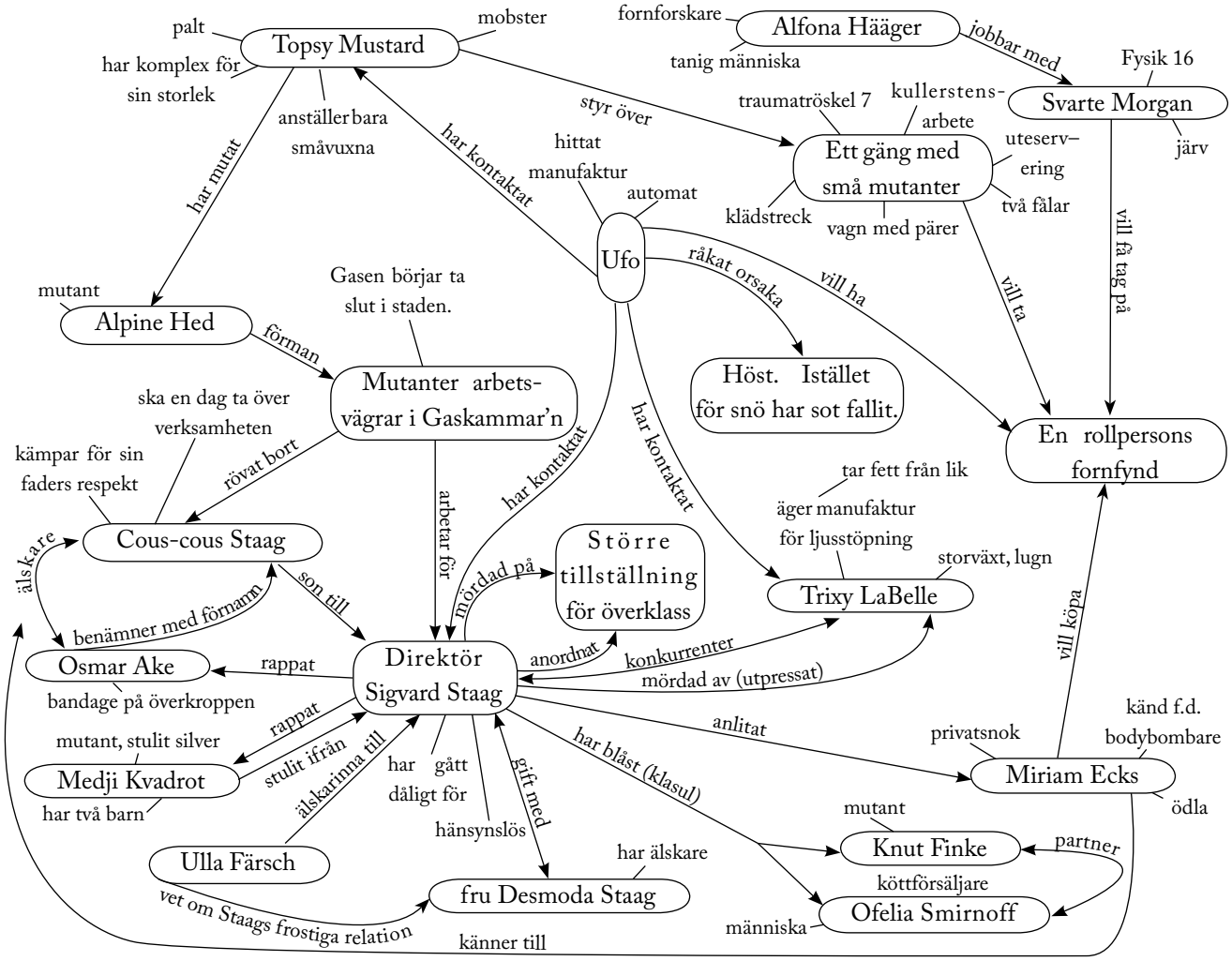
Det finns två sidoeffekter med fisktanken såsom den är uppställd i denna text.

Det första är att det egentligen inte finns något slut, utan det beror helt på hur spelarna agerar i scenariot. Detta gör det svårt att uppskatta hur lång tid scenariot kommer att ta.

Det andra är att spelarna kommer vara ovana vid att det är flera handlingar och kommer att förvilla bort sig. Båda dessa sidoeffekter är också fisktankens styrkor.

STEG 3: SKAPA RELATIONER

Relationer är förklaringar över hur fraktionerna i scenariot hänger samman. Det kan vara ett släktskap, en umgängeskrets (vän, arbetsrelation eller käresta), en drivkraft eller ett dåd. Det är relationerna som ger bakgrunden till ett scenario, skapar handlingen och som anger de slitningar som finns mellan fraktionerna. Titta på pappret där alla fraktionerna finns utsatta. Dra sedan linjer på måfå mellan alla fraktioner. Varje linje är en relation som du ska förklara. Det spelar ingen roll om du förklarar relationen direkt eller efter du har dragit alla linjer. Anledning till varför platser är så dåliga fraktioner är för att deras relationer till andra är svåra att förändra. En plats kan förändra sina attribut, från "skitig" till "städad" eller få nya attribut, "nedbränd", men det är svårt att skapa nya relationer till platser under speltillfället. De skapar aldrig någon situation och de går inte att interagera med.



Tryningsbladet

ÅR 96 GÖBORG, SÖNDAGEN 17 APRIL SCENARIOT

STEG 4: FUNDERA KRING ETT HÄNDELSEFÖRLOPP

Scenariot är i rörelse när rollpersonerna kommer in i handlingen och det eftersträvar att vilja fortsätta den rörelsen. Rollpersonerna kommer att förändra scenariot med sina ageranden men den kommer hela tiden vilja återgå till sin ursprungsplan. Därför är det bra att ha ett uttänkt händelseförlopp. Det gör att du lättare lättare kan improvisera ihop konsekvenser av det som rollpersonerna påverkar då du redan vet vilket slutresultat som fraktionerna eftersträvar.

Dessutom kan händelseförloppet skapa situationer som står utanför rollpersonernas makt. Det finns dock scenarion som från början är i viloläge. I filmen YOJIMBO är det två konkurrerande ligor som slutit fred. Detta förhållande blir inte förändrat förrän huvudpersonen kommer in i handlingen. De två fraktionerna är med andra ord vilande där de väntar på att rollpersonerna ska utlösa en händelse.

En överblick

Detta scenario har två delhistorier. Dels handlar det om ett fornfynd som en av rollpersonerna har kommit över och dels handlar det om ett mord på en direktör. Var någonstans scenariot utspelar sig spelar ingen större roll men längst upp på sidorna finns en ledtråd om platsen.

Hur händelseförloppen tar form kommer att variera beroende på vem spelarna kommer att peka ut som mordoffer i den ena delhistorien och vem som får tag på fornfyndet i den andra delhistorien.

Vad krävs av spelarna?

Spelarna måste vara initiativtagande. De måste vilja utreda saker och ting och pyssla ihop en information med en annan. Om de inte gör det, utan sitter och bälgar tokjos på ett hak för att vänta på en uppdragsgivare, kommer scenariot att stanna av. De måste även vilja vara kreativa, annars går mycket av charmen med det här spelet till spillo.

Ge rollpersonen drivkrafter

Då spelarna måste vara drivande i scenario krävs det att du tydligt planterar mål och värderingar hos rollpersonerna. Så länge spelarna har mål att följa kommer de att automatiskt vara intitiativtagande. Du gör dig själv en stor tjänst om du i i ett tidigt skede skapar dessa målsättningar hos rollpersonerna.

KREATIV UTMANING

Kreativa utmaningar är när spelarens kreativitet är satt på prov. Mycket i systemet skapar kreativa utmaningar, där spelaren måste beskriva hur den använder ett medel för att få fatt på sitt mål. Därför ska du förutsätta att spelarna alltid lyckas med sina handlingar. Problemet för dem är att beskriva hur de lyckas.

Försök i början att nöta in att de endast ska säga mål och medel innan slaget. Om de använder en stege (medel) för att ta sig upp på en mur (mål) behövs ingen vidare beskrivning efter slaget, men om de vill ta sig upp på en mur med hjälp av Åkdon blir det en kreativ utmaning för spelaren.

Hemmabyggen, Muta och PSI-förmåga skapar också kreativa utmaningar. Hemmabyggen och Muta genom att spelaren måste blanda in föremål i sin beskrivning. PSI-förmåga skapar en utmaning genom att spelaren helst ska manipulera något redan existerande och genom att kunna anpassa sin inriktning för att göra vad som helst. I alla dessa tre fall får spelaren hitta på saker i miljön som rollpersonen använder sig av.

Hitta på problemen men aldrig lösningarna, för det ska spelarna stå för. Försätt de i situationer som de måste ta sig ur. En bro rasar och en rollperson faller ned i klyftan. Hur räddar den personen sig? Medan ni spelar, ställ dig ibland frågan ”Varför misslyckas dem?” för att skapa situationer där rollpersonerna stöter på problem.

Du har all rätt att vara nästan sadistisk, för du vet att de ändå kommer att klara situationen. Frågan är hur. Skulle de misslyckas med vad de nu försökte med, fortsätt ställ frågan ”Varför misslyckas dem?” för att hitta på ett nytt problem. När de väl lyckas med ett slag har de tagit sig förbi alla hinder på vägen.

Tryningsbladet

SCENARIOT GÖBORG, SÖNDAGEN 17 APRIL ÅR 96

STEG 5: FUNDERA KRING LÄMPLIGA NYCKELSCENER

Då har vi slutligen kommit till det sista steget där nyckelscenerna blir skapade. Spelarnas uppgift i fisktanken är att komma fram till alla de relationer som finns i scenariot. Via nyckelscener ska du presentera alla fraktioner och på så sätt ge chansen till spelarna att avslöja deras relationer. Det behöver inte vara en nyckelscen per relation, utan det bästa är om en nyckelscen avlöjar flera relationer.

Det är via att pussla samman relationerna som den utforskande utmaningen uppstår. Du som spelledare bör ha som mål att varje person som rollpersonerna interagerar med ska avslöja en relation. Att avslöja relationer är också ett bra sätt att belöna när spelarna hittar på nya personer. Då känns det givande för spelarna att hitta på saker eftersom de känner att de bidrar med något till scenariot.

> ! Det bästa om en nyckelscen avslöjar flera relationer.

> ! Du bör ha som mål att varje person som spelarna interagerar med ska avslöja en relation.

Variera dig

Det finns andra sätt förmedla relationer: rollpersonerna kan se hur två fraktioner uppför sig mot varandra, de kan snappa upp skvaller på en allmän plats eller via bekanta, de kan ha tillräckligt högt i relevanta värden (i regel Intelligens, Bildning eller Undre världen), de kan finna föremål som binder en fraktion med en annan och de kan hitta anteckningar som avslöjar relationer.

Alla nyckelscener finns på sida 51.

Scenariots beskrivningsord

Precis som du kan ge beskrivningsord till namngivna kan du också ge beskrivningsord till ett scenario. Det är en lista på mellan 3-10 ord som du kontinuerligt försöker flika in i dina beskrivningar. Det här skapar en genuin stämning i spelmötet.

Har du få ord behöver du inte känna något krav på att nämna orden ofta, för annars kommer spelarna uppfatta detta och irritera sig på det. Har du många ord kan du försöka få in dem så ofta som möjligt.

Hur många ord som är lämpliga varierar från spelledare till spelledare men se till att använda dig av lukter (sump, krutrök), adjektiv (brunt, sotigt), yrken (daglönare, aristokrat), händelser (sport, slagsmål), föremål (dumdjur, gaslampor) och även omständigheter (misär, förtryck).

UTFORSKANDE UTMANING

Den utforskande utmaningen uppkommer naturligt i fisktanken och består i regel av två delar. Den första är informationssamling, där du presenterar vilka fraktioner som förekommer i scenariot, och sedan är det spelarnas uppgift att ta reda på alla relationer som finns. Det är alltså relationerna som är scenariot. Ju mer de utforskar, desto mer information kommer de att få. Till slut kommer de att förstå vad scenariot handlar om. Det är då den andra delen blir gällande. Vad ska spelarna göra med informationen? Om de vet att flera olika personer är ute efter rollpersonens förmål, vilken sida ska de välja? Om de tror sig veta mördaren, vad ska de göra åt det?

Så för att den här typen av utmaning ska fungera bör det inte vara svårt att få tag på ledtrådarna. Det svåra ligger i att pussla samman rätt information och sedan göra någonting vettigt av den informationen. Information kan komma på många olika sätt. Du kan ge de i början av scenariot i formen av rykten som rollpersonerna har snappat upp. Du kan låta de få ta del av dokument där relationer blir avslöjade, tala med folk som avslöjar information om sig själv eller andra eller låta rollpersonerna hitta föremål på ett ställe som tillhör en fraktion. På så sätt kommer spelarna att koppla samman en sak med en annan. Det gäller bara att leta på rätt ställe, ställa rätt frågor och sammankoppla rätt saker. Klurigheten ligger i att sortera ut rätt saker ur ett massivt informationsflöde.

Tryningsbladet

ÅR 96 GÖBORG, SÖNDAGEN 17 APRIL SCENARIOT

HÄNDELSEFÖRLOPPET FÖR SCENARIOT

Den vildmarksutforskande automaten Ufo har under sina resor upptäckt en manufaktur som kan alstra ström. Efter halvdussinet månader av zonfarande lyckades han hitta den reservdel som saknades. Fast försöket att få igång manifakturen har bara resulterat i att den spytt ut otroliga mängder aska vilket har blivit nederbörd över staden och en stor del av omnejden. Reservdelen förstördes och Ufo insåg att han var tvungen att skaffa hjälp och gick till direktör Staag, ljustillverkaren Trixy LaBelle samt paltmobstern Topsy Mustard för att få finansiärer och arbetskraft.

Offer för rötkälla

En av rollpersonerna har ovetandes kommit över reservdelen (välj någon av deras prylar som ger bonus). Rollpersonen kom över föremålet för 2-4 veckor sedan och det är en rötkälla. Rollpersonerna börjar med andra ord med 5 i röta från början, vilket kan bli beskrivet som en förkylning. Denna ökar sedan med en per dag, så se till att anteckna rötan någonstans.

Sonens älskare

Direktör Staag, sin vana trogen, ville gå bakom ryggen på sin bundsförvant och hyr återigen in privatsnoken Miriam Ecks för att få tag på reservdelen så att han själv kunde få kontrollen över manufakturen. Hon har tidigare förföljt hans son Couscous och rapporterat att han har en mutantisk älskare, en tjänare i det egna hemmet vid namn Osmar Ake. Om detta konfronterar Sigvard Staag sin son och älskaren under sin tillställning.

Sonen kommer in och ser hur sin far rappar Osmar över ryggen med sin käpp. Sonen lyckas förmå fadern att sluta och Osmar flyr ut från rummet, genom köket och bort från huset. Sonen blir skarpt tillrättavisad av sin far som alltid varit besviken på sin sons mjäkighet men nu även fått bevis på hur mycket röta sonen har i huvudet. Sonen återgår till festen men kommer efter någon timme tillbaka för att prata med sin far men upptäcker att han blivit mördad.

Motivet bakom mordet

Mördaren är Trixy LaBelle, som direktör Staag utpressade (hon blandar in fett från lik i ljusen) till att slå sig ihop med honom. Hon blev arg, de började bråka, den storvuxna kvinnan knuffade honom såpass hårt att han föll baklänges och dödades av att slå nacken i kanten på en chiffonjé. I ren vredesmod sparkade hon honom i huvudet och knäckte hans käke ur led. När hon ögonblicket därefter kom till sans blev hon förskräckt över vad hon gjort och drog in honom under sängen och återslöt sig till festligheterna.

Nu följer ett teoretiskt händelseförlopp: Direktör Staag har

forts. nästa sida

Följ rollpersonens koncept

Ibland kommer det hända att rollpersonens koncept bryter mot vad rollpersonen borde kunna klara av. Om spelaren har ”flyger” som beskrivningsord och inte kan ta sig över en ravin på grund av ett misslyckat slag, ge då en förklaring till varför konceptet inte fungerar för just denna handling.

Använd spelarnas påhitt

När spelarna hittar på en spelledarperson eller ett föremål, skriv upp den på relationskartan. När du senare behöver improvisera fram hur rollpersonerna får ledtrådar eller behöver ytterligare en person i handlingen, använd dig då av spelarnas påhitt. Genom att göra på detta sätt stärker du spelarens känsla av att kunna bidra med någonting till spelmötet. Skriv även upp misstankar i form av relationer som spelarna slänger ur sig. I bästa fall kan du implementera dessa i scenariot.

Lösa trådar

Känn aldrig pressen att du ska förklara allting i scenariot. Precis som i det riktiga livet uppkommer det saker som man inte förstår. Det här skapar också öppningar som du kan spinna vidare på till nästa scenario. Känn aldrig att du avslöjar för mycket. Det som är uppenbart för dig är aldrig uppenbart för spelarna. Avslöja alla fraktioner som finns i scenariot, att upptäcka relationerna är upp till spelarna att ta hand om.

Gryningsbladet

SCENARIOT GÖBORG, SÖNDAGEN 17 APRIL ÅR 96

Låt de få känna sig smarta

Rollpersonerna är ifrån början kompetenta och ett tärningsslag ska bara skapa nya hinder som en förklaring till varför slaget misslyckades (mantrat: ”Varför misslyckas slaget?”). Ett tärningsslag i sig är ingen utmaning, men den kan skapa en kreativ sådan. När du slänger in hinder till spelarna, tänk inte på hur de ska komma förbi hindret.

Om du har en färdig lösning är risken stor att du låser dig vid den lösningen och motarbetar spelarnas lösningar. Du besparar dig mycket möda om du istället överlåter till spelarna att hitta på lösningen och du tillåter de dessutom att komma med kreativa lösningar. Forma scenariot kring rollpersonerna. Om spelarna känner att de flyter fram i scenariot har du lyckats med detta.

Skapa konsekvenser

När du spelleder scenariot kommer rollpersonerna att påverka en fraktion. Titta då på relationskartan och se vilka andra fraktioner som blir påverkade av detta. Vad kommer de fraktionerna göra åt rollpersonernas inverkan? På detta sätt kommer du att kunna skapa följdeffekter av rollpersonernas agerande.

Ha gärna rollpersonerna som en fraktion på relationskartan och dra linjer från de påverkade fraktionerna. På så sätt kommer du kunna organisera så att händelser runt rollpersonerna kommer att få konsekvenser senare.

HÄNDELSEFÖRLOPP, FORTS.

blivit mördad på sin egen tillställning. Hans son blir samtidigt bortrövad av sumpgasarbetare och förd till arbetslägret. Där kommer förmannen, fröken Alpine Hed, skicka ett kravbrev till direktör Staag om att förhållandena i lägret ska bli bättre, annars kommer de att fortsätta arbetsvägra. Nu har de dessutom sonen, vilket förmannen desperat hoppas kommer kunna sätta tryck på herr Staag.

Upplösningen

Fru Staag är helt utom sig. Inte nog med att hennes make har blivit mördad, hennes son och den ende arvtagaren är dessutom borta (dör sonen blir hon arvtagerska). Den pyriska armén får nys på detta och går in för att kväsa de upproriska mutanterna.

Det blir en kort sammandrabbing då mutanterna kommer att inse att de inte har någon chans, men sonen blir mördad av en mutant under stridigheterna. Vem mördade direktör Staag då? Tjänaren Osmar Ake sågs springa ut ur residens Staag med blodig rygg, vilket är bevis nog för polismyndigheten att anhålla och döma mutanten till avrättning.

Delhistoria 2: fornfyndet

Eftersom det är fyra fraktioner som är ute efter fornfyndet kommer det hända olika saker beroende på vem som i slutändan får tag på prylen. Automaten Ufo, individen som orsakade askregnet, har kontaktat Staag, ljustillverkaren Trixy LaBelle och mobstern Topsy Mustard för att förelå en affärsuppgörelse för att ge ström till staden. Den högstbjudande står för startkostnader och arbetskraft medan Ufo står för kunskapen. Får automaten tag på fornfyndet kommer han gå ihop med högstbjudande fru LaBelle och ge ström till staden.

Mobster och privatsnok

Får Topsy med sina små mutanter tag på fornfyndet kommer han tvinga Ufo att sätta igång manufakturen. Direktör Staag går bakom ryggen på Ufo och hyr Miriam Ecks. Om hon får tag på fornfyndet kommer hon att återvända till rollpersonerna och berätta att det är direktör Staag som var hennes uppdragsgivare. För nu när han är död säljer hon gärna tillbaka föremålet till rollpersonerna. Rollpersonerna kan gå igenom Staags papper och hitta någon anteckning om manufakturen och Ufo och på så sätt förstå vad som pågår.

Fornforskaren

Alfona Hääger är i sin tur på jakt efter fornfyndet just för att det är ett fornfynd. Hon har inte riktigt förstått funktionen med prylen, annat än att den finns med i någon gammal forntida manual, men förstår att den är viktig. Får hon tag på föremålet försvinner hon från staden med sin följeslagare, järven Svarte Morgan, i jakt efter nya fornfynd.

Gryningsbladet

ÅR 96 GÖBORG, SÖNDAGEN 17 APRIL SCENARIOT

NYCKELSCENER FÖR SCENARIOT

Den första scenen i scenariot bör vara en nyckelscen, där du på något sätt får in rollpersonerna i scenariot och samtidigt presenterarså många fraktioner som möjligt. Det enklaste sätter är att helt sonika konstatera ”Ni har fått i uppdrag att...” men det går också att plantera in mål hos rollpersonerna som gör att de vill ta initiativ i scenariot.

Detta scenario kommer att börja i Staags residens på en större tillställning. Vad rollpersonerna har för anledning att vara där är upp till spelarna att hitta på, men det är bra för scenariot om någon av rollpersonerna, som känner varandra sedan tidigare, är nära vän till antingen fru Desmoda Staag eller till sonen Cous-cous. Någon rollperson skulle även kunna vara polis. Detta gör att spelarna gärna tar på sig att försöka lösa mordmysteriet.

Tillställning hos Staags

Höst, nästan såpass kallt att vattnet har frusit. Alla rollpersonerna är snuviga (effekten av rötan från fornfyndet). Det är en större tillställning i Staags residens och alla som är något är där.

På grund av sotnedfallet har aristokraterna anlänt i extrakläder som de tagit av sig när de kommit in. Tjänare som följt med har blivit avdammade men de lämnar ändå sotiga avtryck där de går och vad de tar i.
Alla har samlats i en stor sal med fönsterutsikt ut över den askgrå trädgården. Mörkret har fallit men motas bort av gaslyktor och sång vid klaviaturspel (piano). Salen är två våningar hög. En trappa leder från golver upp till en inomhusbalkong som mynnar till rummen på övervåningen.

Mingel med gräddan

Låt spelarna få förklara vad de gör där. Skulle de samtala med personer, låt diskussionämnena vara några av direktörs Staags relationer, som att han har älskarinnor, sitt förhållande till sonen som just nu fyller salen med sin bedrövna blick, om upproret hos mutanterna ute på Staags gasfält, missnöje över hur han kan slösa med gas när resten av staden är i mörker, någon berättar hur ”Ofelia Sminoff där borta” ändå dykt upp på tillställningen medan Knut Finke inte ville ha något att göra med Staag efter han blåst de båda genom att hävda kontraktsbrott och vunnit genom att ha haft en bättre duellant.

Under tiden folk minglar ser rollpersonerna hur Cous-cous Staag rusar nedför trappan från övervåningen och ut genom en glasdörr för att försvinna ut i trädgården in i en labyrinthäck. Skulle någon rollperson följa efter kommer den att se hur Cous-cous blir införd i en fåledriven vagn av ett gäng mutanter.

forts. nästa sida

Avslöja hellre för mycket

Var inte rädd för att du tror att du avslöjar hela scenariot. Försök presentera alla fraktioner på en gång och avslöja relation efter relation allt eftersom rollpersonerna rör sig vidare i scenariot. Även sådana saker som du tror kommer avslöja hela scenariot är inte helt uppenbara för spelarna.

De kommer att blanda ihop relationer och inte veta om det bara är en skenspår som de har fått. Dessutom bör aldrig inte svårigheten ligga i att få reda på informationen utan vad spelarna ska göra med den.

Kör spelarna fast och inte vet hur de ska ta sig vidare är det ditt fel som spelledare. Du har inte gett de tillräckligt många relationer. Om det händer bör du se vilka nyckelscener som du har kvar och sedan presentera mer information där än vad du hade tänkt dig ifrån början. Det är roligare för spelarna att ha för mycket information än att ha knapphändig information.

Ja, finns det?

Spelarna får alltid hitta på saker i miljön som troligtvis borde finnas där. En del spelare kommer i början vilja följa ovanan att fråga spelledaren om miljön. Ställ motfrågan ”Ja, finns det?” tills det går upp för spelaren att det är fritt fram att fylla ut miljön. Du har alltid valet att kunna begränsa det spelaren hittar på genom att fylla på beskrivningen med en mening som börjar på ”...men”.

Tryningsbladet

SCENARIOT GÖBORG, SÖNDAGEN 17 APRIL ÅR 96

Låt spelarna utveckla spelet

Det spelar ingen roll vilken färdighet (vilka färdigheter som kombineras) som spelaren använder i en handling, så länge den kan komma med en motivering. Det är i motiveringarna de kreativa utmaningarna ligger. Vad nöjd med att spelarna är påhittiga än att de alltid använder samma färdighet om och om igen.

Låt färdigheterna och grundegenskaperna vara öppna för tolkningar. De går exempelvis att använda tvärtemot vad de är tänkta att användas till. Man skulle exempelvis kunna använda Iakttagelse för att undvika bli upptäckt då man upptäcker de andra först eller använda Lönndom för att se var någonstans det vore lämpligast att hålla ett bakhåll.

Två typer av nyckelscener

Det finns två typer av nyckelscener: vilande och fria. De vilande väntar på att spelarna ska skapa dem, antingen genom att rollpersonerna uppsöker en plats eller person eller genom att rollpersonerna utlöser en viss situation.

De fria nyckelscenerna är sådana som kommer att inträffa, oavsett vad rollpersonerna gör. I detta introduktionscenario är alla scener förknippade med fornfyndet fria scener då rollpersonen blir uppsökt av olika fraktioner medan alla scener som hör mordet till är vilande.

NYCKELSCENER, FORTS.

Tillbaka till salen

Folk tar ingen vidare notis om Cous-cous och en grill-janne (läs: östermalmsstekare) ställer sig i trappen och utropar att de ska leka kurragömma. Det blir genast liv och rörelse och grilljannen i trappan är den som börjar räkna. Är någon rollperson med, säg hur den kommer in i ett gemak på övervåningen med en stor säng.

Fynd på mordplatsen

Under sängen kommer rollpersonen att lägga märke till direktör Staags lik, exempelvis genom att en arm sticker ut under sängen. En närmare undersökning visar att kotorna är krossade och käkbenet är helt av.

På golvet finns en fin fornfyndsbrosch (en ratt till en gammal oljelampa), det finns blod på en chiffonjé, direktör Staags käpp har blod på sig och det finns sotspår som leder ut ur rummet och ned till köket via tjänaravdelningen. På chiffonjén finns det ej underskrivna kontraktspapper på en sammanslagning mellan Sigvard Staags företag och ljustillverkaren Trixy LaBelle.

Vad händer härnäst?

Vad som händer härnäst beror helt på spelarna, men är de handfallna tar den smått hysteriska fru Desmoda Staag och ber rollpersonerna att hjälpa henne styra upp detta på ett diskret sätt. Polissstyrka kommer att bli inkallad, men huruvida de gör något beror på spelarnas agerande.

Börjar rollpersonerna fråga ut tjänare och de förfärade gästerna som vill bege sig hem kan du avslöja alla hitintills onämnda relationer som Sigvard Staag har till sig. Se dock till att nämna förhållandet med sonen en gång till, för att få spelarna att tro det är viktigare än de andra relationerna.

Osmars märke

Genom att samtala med någon i köket kommer spelarna få reda på att en tjänare vid namn Osmar Ake rusade ut genom köket med smärta i ansiktet. När de söker upp honom öppnar han i bar överkropp med bandage på överkroppen.

Han blir chockad när rollpersonerna säger att direktören blivit mördad. Han ger även ett förfärat intryck när han slås av tanken om Cous-cous skulle kunna ha gjort det (personlighet 12+ eller Vältalighet 60+ för att se känsloyttringen). Det säger han dock inte till rollpersonerna, annat än om han blir presssad, men skulle ändå framhärda att så aldrig skulle kunna vara fallet.

”Vi är bara vänner”

Sonen ville göra allt för allt för att imponera på sin far, då han var arvingen till familjeföretaget, men fadern såg aldrig hur han

forts. nästa sida

Tryningsbladet

ÅR 96 GÖBORG, SÖNDAGEN 17 APRIL SCENARIOT

räckte till. Osmar skulle aldrig säga att han och sonen var ett kärlekspar men skulle kunna avslöja att de är vänner.

Han var på festen men fick gå hem tidigare då han var sjuk (ingen påtaglig sjukdomssymtom syns). Han blev överfallen på vägen hem och fick söka upp vän för sårvård (egentligen: blev rappad av direktörens käpp).

Den klåfingriga tjänaren

Rollpersonerna kan få reda på att tjänaren Medji Kvadrot förra veckan blev rappad av direktören då hon stulit silver. Hon är en ensam mamma med två barn, varav ena var väldigt sjuk.

Hon skulle normalt inte behöva stjäla men behövde pengarna till sjukvård. Hon gick hem tidigare från tillställningen då hennes barn var febersjuka. Hon kan avslöja att Osmar och unge herr Staag verkade ha ett nära förhållande och att makarnas förhållande till varandra var frostigt.

Älskarinnan Ulla Färsch

Hon får kännetecknа en av de älskarinnor som direktören hade. Hon påstår att hans fru inte nämnvärt brydde sig då hon hade egna älskare. Det är dock något hon hört ryktesvägen och inte av direktören själv.

Ofelia och Knut

Mutanten Knut är glad över att någon fått nog av direktörens tjuvknep och gjort något åt det. De har levererat större mängder stekar till Staag som senare undslapp betalning genom att hävda kontraktsbrott och hänvisa till någon klasul i kontraktet.

De ville dra honom inför rätten men människor löser sådant med dueller och de förlorade. De vet om att hans affärer hade gått dåligt på sistone.

Konkurrenten LaBelle

Hon är väldigt lugn och om hon blir tillfrågad om hon känner igen broschen tvekan hon och säger sedan nej (Personlighet 14+, Vältalighet 70+: hon ljuger). Vid frågan om vem som kan ha mördat Staag säger hon att Knut Finke ville se honom död.

Angående kontraktet mellan henne och Staag så ville direktören utöka sin verksamhet, men att hon var tveksam till att vilja slå sig ihop med någon som Staag.

På fältet Gaskammar'n

Gasproduktionen till staden har upphört i då mutanterna börjat arbetsvägra på grund av för dåliga arbetsförhållanden. Gasen gör dem sjuka och arbetstiderna (12 timmar per dag + 2 timmars resa fram och tillbaka till staden) är för krävande. Dessutom har lördagssteken blivit indragen.

Direktör Sigvard Staag, som äger fältet Gaskammar'n, har insett att fältet inte längre producerar den mängd gas som krävs till staden och har börjat se sig om efter andra alternativ. Den sänkta produktionen har dessutom sett till att han fått låta tjugo personer gå.

forts. nästa sida

Engagera spelarna

Spelgrupper har en tydlig hierarki där vissa är mer dominerande än andra. De dominanta kommer att agera på egen hand bara du ger dem ett mål att sträva efter, så se alltid till att istället försöka aktivera de tysta spelarna. Spelledarpersoner talar med dem, de råkar i trubbel, de lägger märke till saker etc.

Om spelarna ibland blir involverade i diskussioner kring vad de ska göra eller grälar sinsemellan är bara bra. Att samtala med varandra tyder på engagemang. När de diskuterar, ta och vila upp dig eller förbered nästa nyckelscen. Be om en sammanfattning om du har missat något.

Diskutera ofta

Eftersom det är mycket namn och många relationer kan det vara bra att ibland ta en paus och börja gå igenom vad spelarna har kommit fram till. Det här kan du även göra in-game genom att plantera in att rollpersonerna har någon som de ska rapportera till.

Se scenariot ur deras ögon. Gå in och diskutera med dem, lägg fram vissa personer som du anser dig vara glömda. Ställ frågor för att se om de har listat ut vissa relationer, typ "Har mutantupproret någonting att göra med mordet?" eller "Varför ville direktören ha tag på fornfyndet?".

Se diskussionerna som förberedelser, för om du får reda på spelarnas planer har du lättare att forma scenariot kring deras påhitt.

Gryningsbladet

SCENARIOT | GÖBORG, SÖNDAGEN 17 APRIL | ÅR 96

Namngivna och namnlösa

Gör skillnad på dessa två grupper av spelledarpersoner. Ju mer du beskriver en person, desto viktigare tror spelarna att personen är. Beskriv de namnlösa i formen av grupperingar för att ytterligare särskilja dem från namngivna.

De namngivna har mål och värderingar medan de namnlösa är ansiktslösa individer som är styrda av någon namngiven eller inte har någon del i handlingen.

För att underlätta anteckningarna för dig som spelledare följer nu riktlinjer för vilka värden spelledarpersoner bör ha. Under spelandet behöver du endast tänka vilken roll personen fyller i scenariot och applicera rätt värden utifrån det.

- *Huvudskurk*: Traumatröskel 8-15, relevanta värden 70 % Grundegenskaper: 14.
- *Högerhand*: Traumatröskel 8-15, relevanta värden 60 % Grundegenskaper: 12.
- *Namnlös*: Traumatröskel 5-10. Relevanta värden: 50 % Grundegenskaper: 10.

Personifiera mera

För att göra namngivna mer minnesvärda bör de ha en särskiljande egenhet. Då kommer spelarna ha lättare att komma ihåg personerna i scenariot.

Mutant ger mycket gratis i personlighetsväg då man lätt kan få djurdrag till djurmutanter. Gör detta med alla klasser och ta inspiration från djur för att improvisera fram personlighetsdrag.

NYCKELSCENER, FORTS.

Gaskammar'n ligger cika en timmes promenadväg ifrån staden. Sumpmarken är omgiven av taggtrådsstängsel och vakter med hemmabyggebössor står posterade här och var längsmed stängslet. Att smyga sig in bland tälten och metalltankarna för att lokalisera Cous-cous är Krävande (±0) för en mutant. Att vilja frita sonen höjer Svårighetsgraden ett steg. Icke-mutanter höjer Svårighetsgraden ytterligare ett steg då de är ovanliga i lägret.

Två vakter står vid ingången. Beroende på spelarnas klass och agerande kan de få tala med förmannen Alpine Hed. Hon är en av en grupp mutanter som nu styr lägret. De har fått nog av de dåliga arbetsförhållandena och kan tänka sig att förhandla om högre lön (tre extra kulor per halvår), ett fast halvårskontrakt (de flesta här är daglönare), få skyddsutrustning eller kortare arbetstid (minst 30 minuter).

Mutkolven

Fröken Hed är egentligen mutad av mobstern Topsy Mustard för att skapa en oro kring gastillverkningen. En plan som han skapat i förberedelse till att ta över strömfakturen. Det enda hon vill är att bromsa gasproduktionen såpass att invånarna i staden inser svagheten i att förlita sig på gasfältet. Att kidnappa sonen var inte hennes idé.

Anländer dessutom den pyriska armén vill hon inte sätta upp ett motstånd. Ett antal mutanter har dock sugits in i den rebelliska andan och gör ett föga imponerande motstånd innan de slutligen inser sin överman.

Möte med privatsnoken

Under festen skulle privatsnoködlan Miriam Ecks kunna ta kontakt med rollpersonen med fornfyndet. Annars kan du slänga in henne när som helst. Hon föreslår att köpa den för två kulor, vilket är normal en månadslön. Hon kan tänka sig att gå upp i pris till fyra kulor eller ännu mer om du som spelledare märker att spelaren inte vill bli av med föremålet.

När det kommer fram att direktören har blivit mördad vill hon sälja tillbaka föremålet till rollpersonerna. Låt det gärna gå en dag innan detta sker, så att spelarna får slå slag för rötan.

Möte med fornforskaren

Är rollpersonen ensam eller i sällskap med högst en person kommer den att bli upptryckt mot väggen av järven Morgan. Alfona kommer att fråga var någonstans rollpersonen fått tag på fornfyndet och efter ett svar lugna ned järven och be honom att släppa rollpersonen.

Hon vill köpa föremålet och kan tänka sig att ge ett annat fornfynd för det. Spelledaren får bestämma en lämplig pryl som antingen ger enhetsbonus eller fyller en uppgift.

forts. nästa sida

Tryningsbladet

ÅR 96 GÖBORG, SÖNDAGEN 17 APRIL SCENARIOT

En obehaglig tystnad

När rollpersonerna transporterar sig någonstans i staden kommer de att märka hur tyst det har blivit, att en sylta med uteservering är tömd, någon har lämnat en vagn med pärer på gatan, ett klädstreck mellan två hus högt över rollpersonernas huvuden har bara till hälften är avplockad, två fålar går på gatan utan övervakning och ett arbete med kullersten har övergivits.

Överfall

Ut ur diverse krypin, som soptunnor, sidogator och fönster tränger det fram en grupp små mutanter. De kommer att attackera med hjälp av de saker som nämnts här ovan, exempelvis tackla in en person i kaféets stolar och bord. Någon med Undre världen 50 % kommer att förstå att detta är delar av Topsy Mustards mutanter.

Planen med överfallet

Fyra av mutanterna kommer att rikta in sig på rollpersonen med fornfyndet och två lyckade anfallsslag kommer först få ned den på backen och sedan tar de föremålet. Inga Skador blir utdelade i dessa slag. Sedan försöker överfallarna att försvinna därifrån. Drar striden ut på tiden (alla passerar stjärnan två gånger) kommer polisen anlända, vilket gör att mutanterna flyr fältet.

Ett meddelande

Rollpersonerna kommer att få ett ett meddelande till den plats där de huserar: ”Jag vill tala om ett av fornfynden som en av er har. Det är en fråga om hälsa och välstånd. /Ufo”. Om rollpersonerna sover på en otillgänglig plats kommer en springsjas att lämna meddelandet.

Möte med Ufo

Det finns även i meddelandet en hänvisning till en sjaskig sylta, där Ufo känner igen rollpersonerna. Automaten kommer avslöja att fornfyndet är en rötkälla, alltså något som gör de i prylens närhet sjuka. Han kan tänka sig att köpa föremålet för fyra kulor. Pressas han på information kan han tänka sig att avslöja att den är en viktig del i en komponent som han har hittat.

En affärsuppgörelse

Han kan även tänka sig att vilja sluta ett affärsavtal med ägaren till fornfyndet, där rollpersonen kommer att stå som finansiär. Beroende på Vältalighetsvärdet hos rollpersonen så kan avtalet handla om att rollpersoen får 2 kulor i månaden upp till att klassnivå höjs ett steg och att rollpersonen även i fortsättningen kan ignorera månadskonstnaden.

* * *

Nu har du fått tagit del av hur man skapar ett scenario till Mutiné. I princip behöver du endast ta med dig relationskartan som finns på nästa uppslag till spelmötet. Mer än så ska du inte behöva med med dig till spelmötet.

Förbered uttänkta strategier

Olika rollpersoner bör möta olika typer av attacker. Storväxta individer får folk som klänger på dem eller motståndare som häller eller slänger ned stora saker på dem. Automater väger en hel del och blir gärna krossade eller inskjutsade i andra saker. Små individer blir omkringslängda eller utkastade.

Om du planerar in en strid, skriv också upp ett antal saker i miljön som spelledarpersonerna kan använda sig av. När rollpersonerna först kommer till platsen kan du räkna upp alla dessa saker. Detta tjänar två syften: först så ger du chansen till spelarna att använda dessa saker men framförallt så förmedlar du till spelarna ditt syfte med platsen.

För normalt bör du beskriva platser torftigt men om du bryter mot detta och beskriver detaljerat skickar du en signal till spelarna. Detta kommer att ta några spelmöten, men spelarna förstår sedan vad som förväntas av dem när det kommer en detaljerad platsbeskrivning.

Ha alltid en namnlista redo

Det kommer att komma tillfällen då du måste improvisera fram spelledarpersoner. Se till att ha ett tiotal namn beredda innan ni sätter igång och spelar. Glömde du namnlistorna kan du låta en sysslolös spelare få hitta på namn. Här är två användbara namngeneratorer:

www.tinyurl.com/mutantnamn1
www.tinyurl.com/mutantnamn2

Förnamn

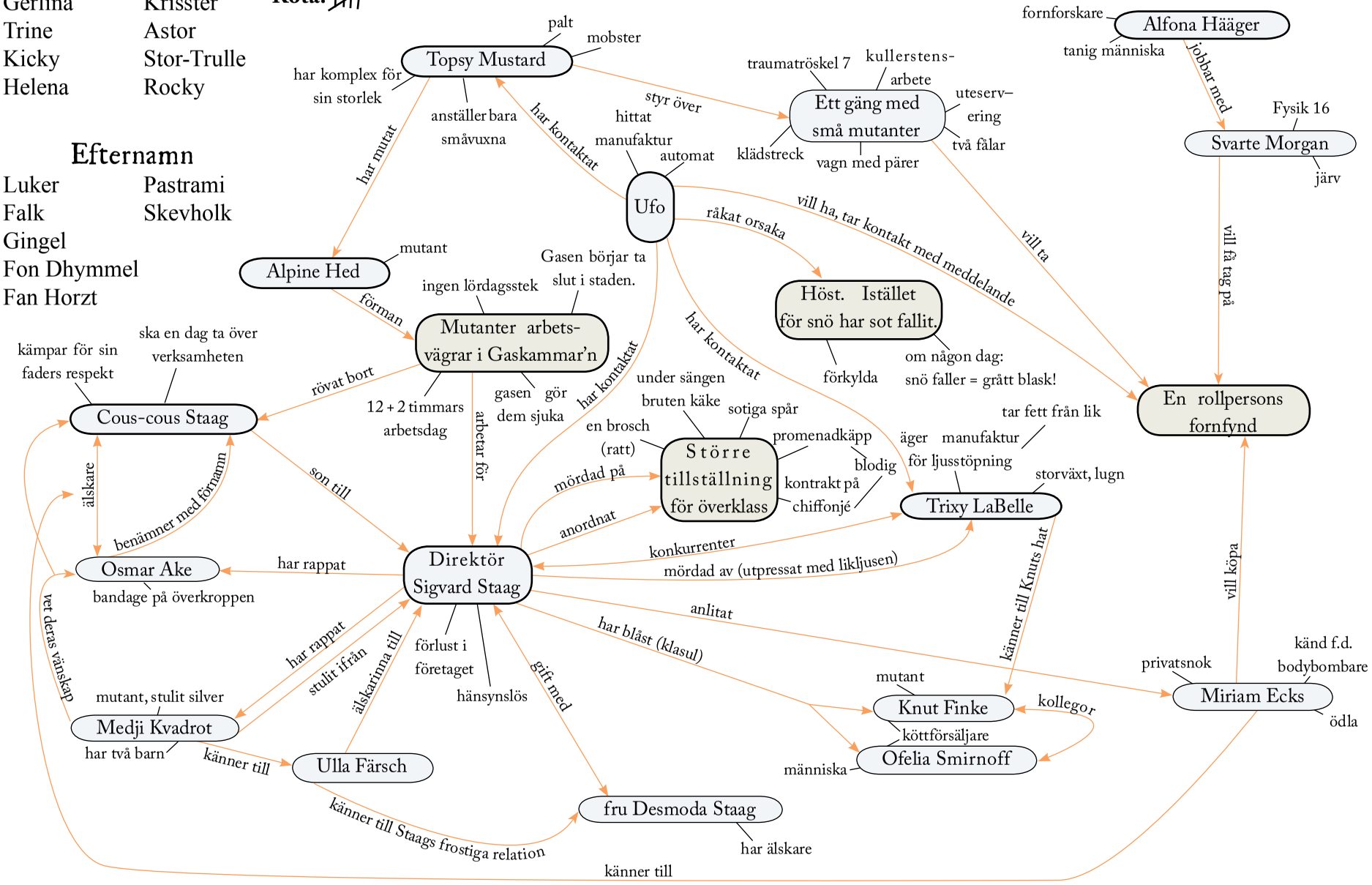
Gerlina
Trine
Kicky
Helena
Krisster
Astor
Stor-Trulle
Rocky

Efternamn

Luker
Falk
Gingel
Fon Dhymmel
Fan Horzt
Pastrami
Skevholk

Beskrivningsord: sotigt, missämja, käkben, kotor, slagsmål, naket, skelett, sorglöst, slitigt, daglönare

Röta: ~~IIII~~



(I Visa-menyn, klicka Rotera vy / Medsols.)

Riktlinjer för konvertering från Mutant till Mutiné

Det är två viktiga saker som rent världsmässigt skiljer sig från Mutant: undergångens arvtagare. Det första är att de skjutjärn som inte är svartkrutsvapen är väldigt ovanliga. Att sådana saker kostar kulor gör de mindre åtråvärda för spelarna. Högteknologiska vapen är i sin tur oerhört sällsynta.

Den andra skillnaden är att det inte finns mynt, utan bara kulor. Detta kan vålla problem spelledare som stirrar sig blinda på vad som finns i äventyret.

Det enklaste sättet för att ordna detta är genom att överblicka scenariot och fördela kulor över hela scenariot. Rollpersonerna bör få minst så att de klarar sin månadskostnad. En månadslön för en vanlig mutant är 2 kulor. Utöver detta kan spelledaren ge lite extra om någon har vapen som kräver kulor eller om spelledaren inte vill att rollpersonerna jämnt ska gå omkring fattiga. Fast månadskostnaden skapar alltid en morot för rollpersonerna att vilja äventyra; ha detta i minnet!

KONVERTERA ROLLPERSONER

Gör nya rollpersoner och försök anpassa de så gott det går till Mutiné. Det blir bara fel och oanpassat om man ska försöka konvertera regler mellan två system.

KONVERTERA SPELLEDARPERSONER

När det gäller att konvertera spelledarpersoner finns det två sätt: ett lätt och ett komplicerat.

Det lätta sättet

Använd dig av mallarna. De ger dig all information som du behöver för att spela Mutiné. Ibland kan du slänga in namnlösa monster som har Fysik uppåt 40. Använd då Fysik som attackvärde och personifiera attackerna med stridsmanövrarna.

- *Huvudskurk*: Traumatröskel 8-15, relevanta värden 70 % Grundegenskaper: 14.
- *Högerhand*: Traumatröskel 8-15, relevanta värden 60 % Grundegenskaper: 12.
- *Namnlös*: Traumatröskel 5-10. Relevanta värden: 50 % Grundegenskaper: 10.

Det avancerade sättet

I princip är det bara att ta värdena rakt av med följande saker som behövs konverteras.

- Storlek i Mutant är Fysikvärdet i Mutiné.
- Intelligens i Mutiné innefattar Vilja i Mutant.
- Hantera eventuella gifter med samma regler som för röta (sida 26). Bestäm en styrka, antingen 5, 10 eller 15. Detta ger Skada på offret. Låt personen slå ett Fysikslag för att sänka Skadan med Resultatet. Om Skadan inte helt blir sänkt så drabbas offret av de eventuella följdeffekter som giftet medför.

Utöver detta är det en hel del saker som du kan ignorera.

- Pansar. Låt det vara inbakat i traumatröskeln.
- Vapenskada. Ta procentvärdena rakt av.
- Vapentyp. Låt det vara inbakat i färdigheten.
- Kroppspoäng. Alla kan ta 25 i Skada i Mutiné.
- Förflyttning. Det är inte längre intressant.
- För större monster, ignorera vapenfärdigheterna och slå istället mot Fysik. Det är klart bättre för en terrorrobot, modell Hämnare, att slåss med sin Fysik 40 istället för sin Stridssåg 120 %. Stridsmanövrarna gör att roboten blir mer flexibel när den har 40 i värde.
- För större monster, om de har attacker som involverar skjutjärn eller som ger sprängverkan så får du använda stridsmanövern Slängskott, trots att du använder Fysikvärdet.

GENERELLA RIKTLINJER

Mutiné är byggt för strider mot någon namngiven samt en hoper namnlösa eller strid mot ett stort monster. Strunta i specifika föremål och låt saker som vapen, rustning och dylika saker bara vara beskrivningar som färgar deras ageranden.

Om du vill göra en strid svårare, släng in fler namnlösa. Det är mer episkt att slåss mot horder av personer än bara en handfull. Varje namnlös ger +5 % till värdet så med andra ord ger två namnlösa samma bonus som ett föremål +1.

Sannolikheter för att slå ett visst tal eller högre för grundegenskaper

#	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
3T6	100	99,5	98,2	95,4	90,7	83,8	74,1	62,5	50,0	37,5	25,9	16,2	9,3	4,6	1,9	0,5
4T6	100	99,9	99,6	98,9	97,2	94,3	89,5	82,5	73,1	61,7	48,8	35,5	23,2	13,0	5,6	1,6
5T6	100	100	99,9	99,8	99,2	98,1	95,9	98,1	86,0	77,5	66,1	52,6	37,7	23,4	11,4	3,55
2T10	94	90	85	79	72	64	55	45	36	28	21	15	10	6	3	1

Siffrorna är procentangivelser. Markeringarna anger medelvärdet. 2T10 är ett grundegenskapsslag.

Sannolikheter för procentslag

Värde	<—flippad	PF	PF: flippad	PF: satsad	PF: satsad, flippad
10%	18 %	---	---	---	---
20%	35 %	1 %	2 %	---	---
30%	50 %	3 %	6 %	4 %	8 %
40%	63 %	6 %	12 %	9 %	18 %
50%	74 %	10 %	20 %	15 %	30 %
60%	83 %	15 %	29 %	22 %	43 %
70%	90 %	21 %	36 %	30 %	54 %
80%	95 %	28 %	41 %	40 %	63 %
90%	98 %	36 %	44 %	50 %	70 %
100%	99 %	45 %	45 %	60 %	75 %

<—*flippad*: chansen att lyckas om ett normalt slag blir flippat. *PF*: chansen att få perfekt slag.

Visar hur sannolikheten för lyckade slag minskar med sänkt PÅL

PÅL	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
9	9 / --	18 / --	27 / 1	36 / 3	45 / 6	54 / 10	63 / 15	72 / 21	81 / 28	89 / 36
8	8 / --	16 / --	24 / --	32 / 1	40 / 3	48 / 6	56 / 10	64 / 15	72 / 21	79 / 28
7	7 / --	14 / --	21 / --	28 / --	35 / 1	42 / 3	49 / 6	56 / 10	63 / 15	69 / 21

Första talet visar chans att lyckas i procent. Det andra talet chansen för perfekt slag.
Detta visar att +1 enhet och PÅL 9 (+2 och PÅL 8 etc.) i princip tar ut varandra vid värden över 50 %.

Register över vad du får med Mutiné

Ansats *(s. 20)*. En stridsmanöver som sänker eller höjer inititivkostnaden för en komplex handling med 5. Detta höjer respektive sänker Svårighetsgraden ett steg.
Attribut *(s. 45)*. Egenskaper hos en fraktion i ett scenario. Halt, fiskmutant, brummar och 40 år gammal är exempel på attribut.
Automat *(s. 23)*. En mekanisk individ.
Beskrivningsord *(s. 28)*. Ett ord eller en mening som spelaren ska spela ut. Ger chansen att en gång per spelmöte får flippa tärningar. Rollpersonen får då även en Erfarenhet.
Enhet *(s. 8)*. Tio procentenenheter. Används i regel i modifikationer.
Erfarenhet *(s. 26)*. Poängresurs som styr förbättringen av rollpersonen.
Finta *(s. 21)*. En stridsmanöver där anfallaren får dra av valfritt antal enheter för att sänka sin motståndares värde med lika mycket.
Flippade tärningar *(s. 10)*. När man vänder på tiotalet och entalet. 83 blir 38.
Fysik *(s. 24)*. En grundegenskap som inkluderar uthållighet, stryktålighet och styrka.
Fraktion *(s. 24)*. En händelse, person eller föremål i ett scenario.
Fraktion, svag. En fraktion som inte har så stark koppling till scenariot. Man känner igen svaga relationer genom att de har 1-2 relationslinjer.
Fraktion, vilande. En fraktion som väntar på en utlösande faktor, ofta är det rollpersonerna som utlöser denna faktor.
Färdigheter *(s. 29)*. Etableringar av hur rollpersonen klarar av uppgifter den ställs inför. En rollperson har runt fem ifrån början.
Förmågor *(s. 30, 34)*. Mutationer eller optioner.
Grundegenskaper *(s. 24)*. Sex grundläggande färdigheter som alla besitter. Fysik, Smidighet, Intelligens, Personlighet, Iakttagelse och Zonröta. Människor startar med 0 i Zonröta.
Handlingar *(s. 14)*. Det finns tre typer av handlingar i strid; fria, enkla och komplexa.
Hemmabygge *(s. 36)*. En pryl som rollpersonen får sätta ihop med skrot från sin packning.
Iakttagelse *(s. 24)*. Grundegenskapen består av de fem sinnena.
Inflytande *(s. 27)*. Poängpott där spelaren får introducera relationer till nya spelledarpersoner.
Initiativbräde *(s. 18)*. Bokföringshjälpmedel som hanterar initiativ i strid.
Initiativsteg *(s. 18)*: Den tid det tar att utföra en handling. 0 för fria handlingar, 5 för enkla och 10 för komplexa.
Inriktningar *(s. 12)*. Spetskompentenser inom färdigheter. Att använda en färdighet utanför sin riktning är Svårt (-2 enheter).
Intelligens *(s. 24)*. Grundegenskapen innefattar allmänbildning samt analytisk och logisk förmåga.
Kombinera värden *(s. 11)*. Får kombinera upp till fyra procentvärden. De lägre ger lika mycket plus till den högsta värdet som antalet enheter de består av. 34 % ger +3 % till ett annat värde. Skrot och färdigheter är procentvärden.
Levnadsbana *(s. 28)*. Rollpersonens sysselsättning som ska specifieras ytterligare.
Klass *(s. 23)*. Finns tre stycken: automat, mutant eller människa.
Klassnivå *(s. 24)*. Finns fem nivåer. Bestämmer rollpersonens rikedom och sociala ställning.
Kulor *(s. 35)*. Höjer Skrot i efterhand med en enhet. Skjutjärn och granater kräver en kula per anfallsslag.
Mantra *(s. 18)*. Meningar som hjälper dig som spelledare att applicera rätt regler för rätt situation.
Mekanik *(s. 5)*. Regler som säger hur man går tillväga för att avgöra en handling.
Muta *(s. 27)*. Poängpott som kan användas för att flippa tärningar eller köpa nya förmågor.
Mutanter *(s. 23)*. Djurmutanter, muterade människor eller ett mellanting mellan de två.
Månadskostnad *(s. 35)*. Innefattar kostnaden för vardagsgöromål, som mat, rumshyra med mera. Varje månad måste rollpersonen betala lika mycket kulor som enheter i Skrot (normalt sin klassnivå) eller sänka Skrot en enhet.
Människor *(s. 23)*. Den rikare procenten i Pyrisamfundet.
Namngivna *(s. 54)*. Spelledarpersoner som har en viktig del i handlingen.
Namnlösa *(s. 54)*. Underhuggare, lakejer och liknande som inte har någon viktig roll i scenariot.

Nyckelscen *(s. 48)*. En av spelledaren planerad scen som visar upp en del av scenariot, där scenen presenterar nya fraktioner och relationer.
Nyckelscen, fri *(s. 52)*. En scen som spelledaren kan slänga in när som helst, oavsett vad rollpersonerna har gjort.
Nyckelscen, vilande *(s. 52)*. En scen som väntar på att rollpersonerna ska ta sig till en person, plats eller utlöser en händelse.
Konvention *(s. 5)*. Riktlinjer för hur man tillämpar rätt regler för rätt situation under spel.
Personlighet *(s. 24)*. En grundegenskap som handlar om att läsa andra och ge ett gott första intryck.
PSI-mutant *(s. 32)*. Mutanter med förmågan att kunna kontrollera sin omgivning med tanken.
Pålitlighet [PÅL] *(s. 36)*. Ett värde som anger hur stabilt ett föremål är. Sänker chansen för att lyckas med en handling.
Relationskarta *(s. 43)*. Scenarioskelettet som spelledaren utgår från vid ett spelmöte. Innehåller fraktioner med tillhörande attribut och relationslinjer.
Relationslinje *(s. 43)*. Ett streck som binder samman två fraktioner i ett scenario med tillhörande text om varför de hör samman.
Resultat *(s. 6)*. Summan av de två tärningarna som används i ett slag.
Rustningsbonus *(s. 35)*. Ett värde som adderas till traumatröskeln.
Rykte *(s. 27)*. Ökar i takt med att Muta införskaffas. Runt fem i Rykte börjar kändisskapet bli påtagligt och runt tio påträngande.
Röta *(s. 26)*. Temporör zonröta som man får av strålning.
Satsa *(s. 20)*. Stridsmanövern går att använda även utanför strid. Genom att ta -2 på handlingen får man addera +4 till Resultatet.
Scen *(s. 43)*. En situation som utspelar sig på en plats. En scen byter till en annan när tid passerar eller om rollpersonerna tar sig till en ny plats.
Skada *(s. 17)*. Alla kan ta maximalt 24 i Skada innan de riskerar att dö.
Skenmål *(s. 17)*. Mål som bara sker i förberedande syfte till huvudmålet. I handlingen ska alltid huvudmålet bli deklarerat, aldrig skenmålen.
Skrot *(s. 35)*. Det värde som spelaren slår emot för att se om rollpersonen har en viss pryl.
Slängskott *(s. 21)*. Stridsmanöver. Kan endast göras med Skjutjärn eller vapen med sprängverkan. Får inkludera flera i attacken men får -1 enhet för varje person.
Stridsmanövrar *(s. 20)*. Finns fyra stycken som påverkar anfallshandlingar. Satsa, ansats, finta och slängskott.
Smidighet *(s. 24)*. En grundegenskap som hanterar kroppens motoriska funktioner.
Svårighetsgrad *(s. 9)*. Fyra olika modifikationer, Mycket lätt, Lätt, Svår, och Mycket svår.
Traumatröskel *(s. 17)*. Den Skada som en person måste ta av ett enskilt anfall för att direkt bli utslagen.
Utmaningar *(s. 44, 47 och 48)*. Kreativa, kolliderande och utforskande är tre utmaningar som du ska bygga dina scenarion kring. Dessa utmanar spelarna på ett sådant sätt att de inte kan nöja sig med att slå en tärning för att undkomma problemet.
Zonröta *(s. 24)*. En grundegenskap som visar hur degenererad en mutant är.

Jag vill att du som läsare och spelledare gör mig en tjänst. Efter det första spelmötet vill jag att du skickar mig ett mail som säger ”Jag har spelat ett spelmöte och sedan gått tillbaka och läst igenom konventionerna en gång till för att se vad jag har glömt”. -- rickard80@gmail.com