

Till minne av Johan Rising



De säger att det var som värst under Kalla Kriget. När Sovjet och USA experimenterade med supersoldater och hjärntvätt. MK Ultra kom ut i ljuset och nu tror alla att de vet hur det var. Hur det är.

De säger att våra regeringar slutade med sådant när muren föll: att kriget är slut, att alla gamla experiment packats undan. Att det inte finns något att oroa sig för längre.

De har fel.

I hemliga bunkrar och laboratorier skapas nanovirus som sliter kött från ben på ett ögonblick. Vapen som får vätebomben att blekna i jämförelse. Mikroskopiska maskiner som skriver om mänskligt DNA till oigenkännlighet. Artificiella intelligenser som ständigt strävar efter att nå friheten. Supersoldater med boostad DNA, muskler av stål och styrsystem som ger dem orgasm varje gång de dödar. Ingen vet hur många satelliter som finns i omloppsbana, eller hur många av dem som kan ödelägga hela länder.

De säger att när muren föll avvärjde vi undergången. I själva verket var det bara startskottet.

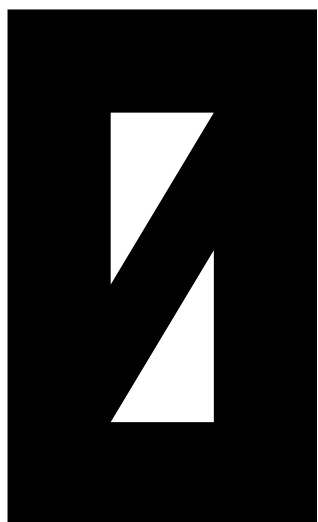
Det är fel att kalla oss hjältar. Vi är städare – de som desarmerar bomberna som ännu inte sprängts. Vi har världens kortaste förväntade livslängd.

Vi är de som balanserar på knivseggen mellan människan och hennes undergång.

Vi är Null State.



Agent Suha
Specialiteter: säkerhetssystem och motorfordon



NULL STATE

Författare

MIKAEL BERGSTRÖM

Illustratörer

MIKAEL BERGSTRÖM

RONNY JACOBSSON

Bilddonatorer

Christian Sahlén
Johanna Garefelt
Johanna Lindqvist
Linda Larsson
Lola Erixson
Matilda Almeflo
Mia Ek
Niklas Wistedt
Simon Pettersson
Tobias Radesäter

Typografi- och tryckråd

Dan Algstrand

Speltestare

Arvid Axbrink Cederholm
Erik Slesgard
Fredrik Sergler
Joel Möller
Johan Eriksson
Johan Rising
Jonatan Kilhamn
Linda Larsson
Magnus Wåhlberg
Mikael Frisk
Simon J Berger
Simon Pettersson
Tobias Åberg

Korrläsare

Andreas Sölvebring
Håkan Jonsson
Joel Möller
Jonas Gustafsson
Lukas Sernlind
Magnus Bergqvist
Mats Andersson
Måns Broman
Nils-Erik Naucvér
Simon J Berger
Victor Karlsson

NULL STATE	6
Regler	9
Spelexempel	10

SPELARNÄ	18
Rollpersonen	18
Egenskaper	22
Specialiteter	25
Superkrafter	29
Spelartekniker	30

SPELLEDAREN	32
Förbereda ett scenario	32
Övergripande intrig	33
Delproblem	36
Platser	38
Tidsgräns	40
Hinder	42
Spelledartekniker	45
Att gestalta det fantastiska	51

REGLER	54
Tärningen och slaget	56
Konflikter	58
Strid	61

EFTERÅT	66
Vart går vi sedan?	66

NULL STATE

VAD ÄR DET HÄR FÖR NÅGOT?

Boken du håller i dina händer är en samling regler och riktlinjer för dig och dina kompisar att uppleva en berättelse med. Berättelsen är inte färdig utan ni skapar den tillsammans medan ni spelar. De val ni gör under spelets gång bestämmer hur historien blir.

Null State är ett rollspel och rollspel är inte som andra spel. Det handlar inte om att vinna över sina medspelare – det enda sättet att ”vinna” i rollspel är att alla tycker att det varit givande att spela.

Längre fram kommer du att hitta tydliga instruktioner och exempel som hjälper dig att komma igång.

OM DU SPELAT ROLLSPEL FÖRUT

I Null State ligger fokus på utmaningen att lösa öppna problem. Rollpersonerna är utbytbara, tempot är högt och undergången hotar ständigt. Individen är underordnad uppdraget och det finns inget utrymme för personliga agendor eller vendettor.

Ett öppet problem har inte en färdig lösning. Den som ska lösa problemet tvingas därför improvisera och använda vad som finns tillhands snarare än att försöka klura ut vilken den ”rätta” lösningen är.

Null State är skrivet för att vara enkelt att förbereda och gå snabbt att spela. Det mesta fungerar likadant som i andra rollspel, men inte allt. Det finns till exempel inget sätt att förbättra sin rollperson. Det är ändå inte tänkt att du ska spela med den längre än något enstaka uppdrag. Rollpersonen är redan från början expert inom sitt område och du behöver inte spela i månader eller år för att den ska bli kompetent.

DU BEHÖVER...

Det du behöver för att spela Null State är:

- Några kompisar.
- Papper och penna.
- En eller flera sexsidiga tärningar.
- En eller flera dagstidningar.
- En populärvetenskaplig tidskrift, till exempel *Illustrerad Vetenskap*, *Allt om Vetenskap* eller *Forskning & Framsteg*.

Ni behöver vara minst två personer. Det finns egentligen ingen gräns för hur många ni kan vara men är ni fler än fem blir det lätt rörigt och trögspelat.

Dagstidningarna används främst som källor till bilder så välj sådana som kan rivas sönder utan att det gör något.

Den populärvetenskapliga tidskriften kommer att användas som källa till teknik och annat som kan löpa amok eller hamna i fel händer.

Innan ni börjar förbereda spelomgången behöver ni utse en person som ska vara *spelledare* (SL). De övriga deltagarna kallas *spelare*.

SPELARE

Din uppgift som spelare är att reagera på och försöka lösa de utmaningar spelledaren hittar på. Det gör du genom ditt alter ego i spelvärlden, din *rollperson*. Din rollperson kommer att vara en agent – en medlem i den hemliga organisationen Null State. Null States uppgift är att rädda världen från sig själv. Din rollperson har någon form av specialitet som gör den extra lämpad att ta sig an de problem Null State upptäcker.



Du styr din rollperson genom att beskriva vad hen gör och säger i spelvärlden. Det gör du oftast i jagform, "jag springer" eller "jag hoppar", som om du är din rollperson. Spelledaren kommer att svara med att beskriva hur ditt agerande påverkar världen.

Egentligen är det ganska enkelt: Spelledaren beskriver till exempel en dörr. Du kan då till exempel säga "jag öppnar dörren". Om dörren är olåst beskriver spelledaren vad du ser bakom den. Ibland används regler, till exempel för att se om du lyckas dyrka upp dörrens lås, men oftast är det bara rent berättande som gäller.

Det du behöver göra under förberedelserna innan spelet börjar är att skapa din rollperson. Mer information för dig hittar du i kapitlet om Spelarna, s 18.

SPELLEDARE

Din uppgift som spelledare är lite klurigare än spelarnas. Spelarna styr bara en rollperson var, men du styr alla andra personer i spelvärlden. Personer som dyker upp i berättelsen som inte är rollpersoner kallas spelledarpersoner (SLP:er).

Du ska dessutom beskriva miljöer och hitta på de problem som spelarna ska lösa genom sina rollpersoner.

Under förberedelserna innan spel ska du förbereda berättelsens grund i form av problem som behöver lösas och hinder som ligger i vägen.

Mer information för dig hittar du i kapitlet om Spelledaren, s 32. Du bör också bekanta dig med kapitlet om Spelarna, s 18.

KÄNSLA OCH STÄMNING

Agenterna – rollpersonerna – är utbytbara. Varje agent vet att medlemskapet i Null State innebär en nästan säker död. Världen i Null State är hård och orättvis och det finns inget som garanterar en ärlig chans. En rollperson kan, oavsett hur försiktig hen är, dö redan under de första minuterna av spelande. Det är helt okej. Det går snabbt att skapa en ny som kan skickas in som förstärkning.

I Null State finns inget som är gratis. Varje större teknologisk landvinning har sina problem i form av buggar eller infektioner. Det finns ingenting som bara är bra och varje dröm har en skuggsida. Cybernetiska implantat infekteras och kräver omfattande och återkommande behandlingar. Det finns inga organisationer som agerar helt osjälviskt. Datorer kommer alltid att krångla och råka ut för virus.

Detsamma gäller hela världen. Alla ljuger och har dolda motiv och agendor. Varje utopisk idé är dömd att misslyckas, varje byråkrati är korrumpad. Alla system är obehagligt på väg mot kaos. Och det finns bara det här. Inga gudar eller spöken att skylla på. Bara skit, smuts och mycket korta ögonblick av andrum.

REGLER

Precis som i andra spel finns det regler i Null State. Först och främst finns de regler du redan läst – att det finns en spelledare, att du spelar en rollperson, och så vidare. Sedan finns också regelmekanik som beskrivs i kapitlet Regler, s 54. Den används för att avgöra konflikter i spelvärlden och för att se om en rollperson lyckas med något.



ATT BERÄTTA – SPEL SOM SAMTAL

I början kan det kännas ovant att spela den här sortens spel, där så mycket beror på vad du säger snarare än hur du väljer att flytta din spelpjäs på ett bräde. Det viktigaste att komma ihåg är att eftersom du inte tävlar mot dina medspelare så finns det ingen egentlig anledning att känna någon press.

Det handlar inte om att ”skådespela bra” eller ”säga rätt saker”. Att spela rollspel är att prata med varandra. Det är som en vanlig konversation, fast istället för att diskutera en TV-serie eller vad ni ska hitta på i helgen så diskuterar ni var rollpersonerna befinner sig och vad de ska ta sig för.

Vilken turordning ni pratar i och när du får säga saker följer därför egentligen samma oskrivna regler som i andra sammanhang. Det finns ingen nedskriven regel som säger när du får prata. Det är snällt att inte avbryta andra, men det är också snällt att lämna möjlighet för andra att fylla i och flika in. Ingen ska behöva bli bortglömd. Tillsammans hjälps spelgruppen åt för att se till så att alla bjuds in och får delta i samtalet.

SPELEXEMPEL

När ni spelar Null State så sitter ni vanligtvis kring ett bord och bygger tillsammans upp en berättelse. Spelledaren bidrar med spelets motstånd och konflikter. Spelarna bidrar med sina rollpersoner – agenternas reaktioner och lösningar.

Här följer ett litet exempel. Först på hur det kan vara i fiktionen, alltså i berättelsen, sedan hur den fiktionen skapas kring spelbordet (dvs. ”hur man spelar”). Alla regler som behövs hittar du senare i boken.



I FIKTIONEN

Agenterna Bullet och Sherloque har tagit sig in i en hemlig militärbas och försöker nu ta reda på vad som pågår.

– Tror du de såg oss?

– I helvete. Då hade vi varit utplånade nu. Kom igen, stäng dörren så kollar vi om vi kan hitta nåt som tar oss vidare.

Bullet vräkte ner en bokhylla för dörren. De skulle ändå inte ut den vägen. Hon såg sig om i rummet. Två dörrar, en av bastant metall. Fyra skrivbord trängdes i mitten. Svarta, strama affischer deklarerade värdet av "INNOVATION" och "TEAMWORK". Kontorslandskapsporr. Sherloque var nervös, det märktes. Hans blick svepte över rummet.

– Shit, fnös Bullet. Tretton minuter kvar till apokalypsen, hela skiten går åt helvete. Vad gör vi?

– Du tar säk-dörren så plockar jag skrivborden. Måste finnas något om hur man stoppar nedräkningen nånstans. Och så måste vi släcka ner deras drones också, annars tar vi oss ingenstans.

Han började rota igenom lådorna. Papper spreds snabbt ut över golvet, ett kaos av byråkrati och forskning. Bullet kisade mot dörrens lås.

– Jag lär inte kunna dyrka låset i tid. Ska jag vålda upp den, bara?

– Inte som att vi har tid med finlir. Do your thing. Det är inte för din heroin chic-kropp du är med på det här, vettu.

– Var det där ett skämt om min vikt? Käften, din lilla tandpetare.



Bullet såg sig om efter något att bända med, hittade en brandyxa som hon började bända upp dörren med. Ett knakande ljud sade henne att hon var på god väg. Bara ett par bryt till och sedan lite direkt våld så skulle den nog ge med sig ...

Sherloque följde pappersspåret. Han jagade genom labbrapporter, rekvisitioner, kvitton. Jävlar, de hade verkligen ansträngt sig. Och den värsta skiten hade de stängt in...

– Satan. Vänta!

Men det var för sent. Bullet brakade genom dörren och fortsatte in i mörkret därbakom. Snart hördes gurglande, panikartade skrik och det groteska ljudet av vassa klor mot kött. Sherloque lyckades få igen dörren innan vad det nu var därinne blivit klar med resterna av Bullet.

– Operatör Svavel här, vad händer?

– Vi förlorade just Bullet. Har vi nån ersättare i närheten? Jag kan fan inte göra det här själv.

– Jag tror vi har en, ge mig ett ögonblick ...

KRING SPELBORDET

NÄRVARANDE

SUZANNE(♀) är spelledare

BILAL(♂) spelar Bullet(♀)

LIN(♀) spelar Sherloque(♂)

TRANSKRIBERING

BILAL: Jag tar mig in genom dörren. (Som Bullet) Såg dom oss?



SUZANNE: Ni hör inga fotsteg utanför dörren. Antagligen inte.

LIN: (Som Sherloque) I helvete. Då hade vi varit utplånade nu. Kom igen, stäng dörren så kollar vi om vi kan hitta nåt som tar oss vidare.(Till Suzanne) Hur ser det ut?

SUZANNE: Tja, det ser ut som ett litet kontorslandskap, typ. Fyra skrivbord i mitten, såna där motivational-posters på väggarna. Ni vet, "excellence", "be the bridge", "teamwork", såna grejer. Sånt som ger mellanchefer våta drömmar.

BILAL: Hur ser det ut med dörrar? Är vi fast?

SUZANNE: Nä, det finns två dörrar. En bastant typ säkerhetsdörr, och en vanlig trädörr.

BILAL: (Som Bullet) Shit. Tretton minuter kvar till apokalypsen, hela skiten går åt helvete. Vad gör vi?

LIN: (Som Sherloque) Du tar säk-dörren så plockar jag skrivborden. Måste finnas något om hur man stoppar skiten nånstans. Och så måste vi släcka ner deras drones också, annars tar vi oss ingenstans.

LIN: (Till Suzanne) Okej, jag börjar rota igenom skrivborden.

SUZANNE: Det kommer nog ta en stund, det är rätt mycket papper. (Till Bilal) Vad gör du, Bullet?

BILAL: Jag börjar med att vräka ner en bokhylla framför dörren, så ingen kan komma igenom. Eller, i värsta fall kanske vi får lite förvarning. Sen börjar jag kolla på säkerhetsdörren.

SUZANNE: Den ser jävligt bastant ut, men du tror att du skulle kunna ta den. Låset lär gå åt helvete, dock.

BILAL: (Som Bullet) Jag lär inte kunna dyrka låset i tid. Ska jag vålda upp den, bara?

LIN: (Som Sherloque) Inte som att vi har tid med finlir. Do your thing. Det är inte för din heroin chic-kropp du är med på det här, vettu.

BILAL: (skrattar)

BILAL: (Som Bullet, lite argt) Var det där ett skämt om min vikt? Käften, din lilla tandpetare.

SUZANNE: (skrattar) Okej, så du börjar försöka bråka upp dörren då?

BILAL: Japp, jag kollar om det finns nåt att bryta med.

SUZANNE: Du hittar en brandyxa i ett sönderslaget sånt där brandskåp eller vad det heter.

BILAL: Det får duga.

SUZANNE: Vad har du i Styrka?



BILAL: Fyra, men jag är ju specialiserad på det, så det borde räcka.

SUZANNE: Ja, det borde det. Rulla ändå.

BILAL: (rullar en sexsidig tärning och får värdet 3)

BILAL: Yes, tre. Det är lyckat, right?

SUZANNE: Fuck yeah. Du brakar igenom dörren efter ett par försök. Vänta lite ... (Till Lin) Vad letar du efter?

LIN: Jo, vi såg ju de där varelserna tidigare, jag tror att de har med alltihop att göra. Jag undrar om dom inte är människor, som muterats av nåt. Jag vill se om jag hittar nåt om det.

SUZANNE: Okej, du rotar ett tag medan Bullet våldar med dörren. Efter ett tag hittar du ... (skjuter över ett papper)

LIN: (läser pappret) Shit, vänta!

SUZANNE: Försent, Bullet är redan genom dörren, hehe.

SUZANNE: (Till Bullet) Hördu, vad har du i Närstrid?

BILAL: Skit också, inte mycket. Jag är inte specialiserad på det i varje fall. En vanlig trea har jag.

SUZANNE: Okej, det som finns där i mörkret har fem.
(rullar tärning) Haha, fyra. Rulla för att se om du lyckas försvara dig.

BILAL: (rullar tärning) sex. Inte en chans alltså.

SUZANNE: Nä, du får fyra i skada. Du känner hur metallklor gräver sig in i din bröstorg och börjar dra isär din bröstorg. Nästa attack har du inte en chans att undvika, du är alldeles för sårad. Slask säger det, ingen mer Bullet.

BILAL: Jävlar...

SUZANNE: Det är lugnt. Här, ta ett nytt rollformulär.
(Till Lin) Vad gör du?

LIN: Satan i gatan, jag försöker stänga säkerhetsdörren. Går det?

SUZANNE: Tja, det går - låset och gångjärnen är lite åt helvete och kanske inget att lita på dock.

LIN: Dags att sätta fart. Jag ringer Svavel och berättar vad som hänt.

SUZANNE: Okej, hon säger att hon ska skicka nån så snart hon kan, bara hang tight.



Operatör Svavel
Informationsinsamling och övergripande strategi

SPELARNA

Innan ni börjar spela ska du och de andra spelarna skapa varsin rollperson. Det gör ni genom de enkla regler som finns i det här kapitlet.

Under spelets gång kommer era rollpersoner att skickas iväg på olika uppdrag. Det kan till exempel handla om att infiltrera en bas, hindra ett smittsamt virus från att sprida sig eller befästa ett hus så att det står emot ett kommande anfall. Till sin hjälp har rollpersonerna dels sina kunskaper och specialiteter och dels de element som finns i den miljö uppdragen utspelar sig i.

Det gäller att utnyttja de resurser som finns till hands och hela tiden försöka hitta kreativa lösningar på problemen. Mer om olika taktiker och sätt att spela finner du längre fram i kapitlet.

ROLLPERSONEN

Din agent, din rollperson, är ditt alter ego i spelvärlden. Det är genom agenten du agerar. När något tungt ska lyftas är det rollpersonens styrka, inte din, som behöver räcka till och när du ska bluffa dig förbi en vakt är det framför allt rollpersonens charm och uppfinningsrikedom som klarar biffen.

Reglerna för att skapa rollpersoner är snabba och enkla. De tar lite tid att läsa igenom första gången men när du väl greppat grunderna så går det fortare. Vilket är bra, för rollpersoner dör lätt och det är mer regel än undantag att du kommer behöva skapa en ny mitt i ett spelmöte.

ROLLFORMULÄRET

Rollformuläret är ett papper där du kan skriva upp din rollpersons värden och egenskaper. Det finns längst bak i boken och får givetvis kopieras fritt. Det går också att ladda ner rollformuläret från Null States hemsida.

NULL STATE PERSONAKT

[bild här]

Kodnamn: _____
Spelare: _____
Operatör: _____
Attityd: _____
Bakgrund: _____

EGENSKAPER (Saker vem som helst kan, 12 poäng)

Styrka
Rörlighet
Avståndsvapen
Närstrid
Kommunikation
Intelligens

1: Dålig 2: Hyfsad 3: Över medel 4: Bra 5: Riktigt bra 6: Bättre än många

SPECIALITETER (Saker nästan ingen kan, 6 poäng)

Bäst i 1: staden 3: landet 6: världen och lite till

SKADA

--	--	--	--	--	--



VEM ÄR DU?

Varje rollperson behöver ett grundläggande koncept. Ett koncept är en övergripande idé om vem rollpersonen är. Koncept kan du antingen hitta på själv eller låna från närmaste tidning, TV-serie eller film. Några exempel på koncept kan vara:

- Kock med hästsvans som kan kampsport
- Pensionerad ninja med dålig rygg
- Cybernetikforskare som utfört experiment på sig själv
- Hjärtekrossande dandy som med dödlig precision hantlar sina gyllene pistoler
- Flerbarnsmor med ett förflutet som inbrottstjuv
- Begåvad fiktjuv och parkourmästare med dyra vanor

En **bakgrund** kan vara bra för att få lite bättre koll på vem agenten är. Kanske har hen ett förflutet inom CIA, NASA eller KGB. Kanske smugglade hen människor över den amerikanska gränsen? Kanske var hen soldat i ett krig – mot vem, för vem?

Bakgrunden är det agenten upphör att vara i det ögonblick hen kontaktas av Null State och aktiveras för att lösa ett problem – och det agenten återgår till om hen mot förmodan skulle överleva uppdraget.

Kom ihåg att agenterna oftast inte är aktiverade förrän spelet börjar. Rollpersonens bakgrund behöver därför inte vara avslutad utan det kan lika gärna handla om något hen fortfarande håller på med.

Utseendet är viktigt. Om du inte har en klar bild av din rollperson så blir den ofta svårspelad vid spelbordet. Ta en dagstidning och leta rätt på en bild du tycker passar. Riv ur bilden och sätt fast den med ett gem på ditt rollformulär.



Din agent har också ett **Kodnamn**. Hens riktiga namn är inte så viktigt. Under Null States operationer används uteslutande kodnamn för allas säkerhet. Kodnamn är ofta fantasifulla och kan antingen tilldelas från Null State eller bestämmas av agenten själv. Exempel på kodnamn är Smilie-Face, RabbitFoot, Ghost, Fusion, Bullet och Sherloque.

Exempel: Bilal behöver skapa en ny rollperson eftersom Bullet dog. Efter någon minuts eftertanke har han ett grundkoncept klart: han vill skapa en före detta fasadklättrande mästertjuv som dragit sig tillbaka med en smärre förmågenhet, gift sig och blivit mamma. Kodnamn: Queen Spider.

NULL STATE PERSONAKT



(d här)

Kodnamn: Queen Spider
 Spelare: Bilal
 Operatör: Valkyrie
 Attityd: Dam-to-business, en smula bitter
 Bakgrund: Före detta inbrottsjuni, smula snäbasnanna

EGENSKAPER

(Saker vem som helst kan, 12 poäng)

Styrka	☐	☐	☐	☐	☐
Rörlighet	☐	☐	☐	☐	☐
Avståndsvapen	☐	☐	☐	☐	☐
Närstrid	☐	☐	☐	☐	☐
Kommunikation	☐	☐	☐	☐	☐
Intelligens	☐	☐	☐	☐	☐

1: Dålig 2: Hyfsad 3: Över medel 4: Bra 5: Riktigt bra 6: Bättre än många

SPECIALITETER

(Saker nästan ingen kan, 6 poäng)

	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐

Bäst i 1: staden 3: landet 6: världen och lite till

SKADA ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



EGENSKAPER

Din rollpersons förmåga att lyckas med saker mäts genom två sorters värden: egenskaper och specialiteter. Egenskaper är sådant alla har och kan medan specialiteter är det som gör just din rollperson till en specialist, någon som är intressant för Null State.

Det finns sex egenskaper:

- Styrka
- Rörlighet
- Avståndsvapen
- Närstrid
- Kommunikation
- Intelligens

Ju högre värde agenten har i en egenskap desto bättre är hen på att lyckas med handlingar inom det området. Skalan går från 0 till 6. Har hen 0 är hen helt värdelös. Har hen 6 är hen tillräckligt kompetent för att arbeta inom området. Är hen bättre än så och ligger på elitnivå så räknas detta istället som en specialitet (s 25).

Nu ska du bestämma vilka egenskaper din rollperson är bra eller dålig på. Det gör du genom att spendera poäng. Varje poäng du spenderar ger 1 i värde. För två poäng får hen värde 2. Spenderar du ytterligare två poäng så får hen värde 4.

12 poäng ska spenderas på egenskaperna.

Bilal vill att Queen Spider framför allt ska ha bra rörlighet och vara hyfsat smart. Hon ska också vara hyfsat kapabel i närstrid. I slutänden blir det Styrka 1, Rörlighet 3, Avståndsvapen 0, Närstrid 3, Kommunikation 2 och Intelligens 3 – sammanlagt 12 poäng.



EGENSKAPER

(Saker vem som helst kan, 12 poäng)

Styrka		☐	☐	☐	☐	☐
Rörlighet		☐	☐	☐	☐	☐
Avståndsvapen		☐	☐	☐	☐	☐
Närstrid		☐	☐	☐	☐	☐
Kommunikation		☐	☐	☐	☐	☐
Intelligens		☐	☐	☐	☐	☐

1: Dålig 2: Hyfsad 3: Över medel 4: Bra 5: Riktigt bra 6: Bättre än många

STYRKA

Egenskaper Styrka inkluderar både råstyrka och att kunna lyfta rätt och utnyttja sin styrka på olika sätt. En agent med Styrka 0 är rullstolsburen på grund av förtvinade muskler. Styrka 3 motsvarar en normalstark vuxen människa som kan hjälpa till när folk flyttar men som får ont i ryggen av att kånka alltför länge på en otymplig soffa. Styrka 6 är tyngdlyftare och styrketränare, om än inte i världsklass. De är snarare de mycket vältränade personer som kan finnas på det lokala gymmet.

RÖRLIGHET

Rörlighet innefattar smidighet, reflexer och precision. En agent med Rörlighet 0 har skakiga händer, dåligt flås och är stel som en pinne. Det finns många muskel-, nerv- och skelettsjukdomar som i stort sett helt kan omintetgöra en persons förmåga att röra sig. En agent som har rörlighet 3 kan hantera en mobiltelefon med ganska små knappar och spela i ett korpfotbollslag men kan till exempel inte gå ner i spagat. Den som har Rörlighet 6 kan måla pupiller på sina tennfigurer, hoppa över stängsel och imponera på alla på



festen genom att hjula. Däremot skulle hen nog fortfarande bryta både ett och två ben om hen försökte klänga runt på hustak som en parkourutövare – för sådant krävs en specialitet.

AVSTÅNDSVAPEN

Även avståndsvapen är ganska självförklarande och täcker såväl pilbågar som pistoler, gevär, automatkarbiner och artilleripjäser. På nivå 0 har agenten inte ens hållit i en luftpistol eller skjutit aliens med ett arkadspels plastgevär. Nivå 3 motsvarar en glad amatör som gjort några månaders militärtjänst, kanske deltar i hemvärnet och roar sig med airsoft eller paintball på fritiden. Nivå 6 är någon som är utbildad skytt och antagligen gjort någon vända i ett krigsdrabbat område.

NÄRSTRID

En agent med Närstrid 0 har aldrig varit i bråk, aldrig sett ett slagsmål ens på TV och är över huvud taget totalt inkapabel att utöva våld. Närstrid 3 motsvarar någon som tränat en del kampsport eller boxning och kanske har någon erfarenhet av slagsmål på krogen eller liknande. Den som ligger på närstrid 6 har antagligen någon form av militär träning eller vuxit upp i helt fel kvarter.

KOMMUNIKATION

En agent med Kommunikation 0 har levt en totalt skyddad uppväxt eller har någon mental störning som gör att den är helt inkapabel att kommunicera med andra människor. På nivå 3 har agenten haft en normal uppväxt med skolkamrater, olycklig kärlek och kontakter inom någon hobby. Hen kanske inte är någon Don Juan men hen blir inte helt han-



dikappad så snart hen pratar med någon hen är attraherad av. Nivå 6 är vardagens manipulatörer; de som snackar till sig jobb och löneförhöjningar, aldrig går hem ensamma från krogen och alltid är tydliga och raka när de ska genomföra presentationer.

INTELLIGENS

Intelligens räknas i Null State som förmågan att göra logiska kopplingar och matematiska beräkningar. Intelligens används till allt från att knäcka chiffer till att använda datorer. En agent med intelligens 0 kan inte stava sitt eget namn eller räkna ut vilken siffra som kommer efter fyra utan att använda fingrarna. Vid nivå 3 har hen godkänt betyg i matematik på gymnasiet, kan använda datorer för att skicka mail och hitta filmer med söta katter på internet och lösa sudoku om hen får lite tid på sig. På nivå 6 är hen grannskapets datorsupport. Hen skriver egna program, har läst matematikkurser på universitet och kan lösa Rubiks kub.

SPECIALITETER

Alla agenter som är knutna till Null State har en eller flera specialiteter; områden som de är riktigt, riktigt bra på och där de utmärker sig. En specialitet kan vara smal eller bred; spelledaren kan lägga in veto mot extremer åt båda hållen.

6 poäng ska fördelas på en eller flera specialiteter. Agenten kan alltså ha en enda specialitet på nivå 6, sex specialiteter på nivå 1, eller något däremellan. Det går inte att ha noll i en specialitet. Varje nivå kostar 1 poäng.

Nivå 1 på en specialitet innebär att agenten är bäst i staden. Nivå 3 motsvarar att vara bäst i sitt land eller på sin kontinent. Nivå 6 är bäst i världen och kanske lite till.



Som spelare hittar du på din rollpersons specialiteter själv; till skillnad från egenskaperna finns ingen färdig lista.

En specialitet täcker en egenskap när deras användningsområden helt eller delvis är det samma; specialiteten Krypskytt täcker till exempel delvis egenskapen Avståndsstrid. En specialitet täcker oftast helt eller delvis en egenskap. Det betyder inte att specialiteten helt ersätter egenskapen, bara att den delvis överlappar och i vissa sammanhang används istället för den. Krypskyttens specialitet används till exempel inte vid öppen eldstrid.

En viktig regel är att *en specialitet inte får täcka fler än en egenskap*. Du får till exempel inte skaffa specialiteten Ninja och sedan använda den istället för både Närstrid och Rörlighet. Skriv vid varje specialitet vilken egenskap den täcker. Om du kommer på en specialitet som inte täcker någon egenskap behöver du inte skriva något.

Här följer några exempel, med egenskaper som täcks inom parentes.

- Biologi (Intelligens)
- Astronomi (Intelligens)
- Elitsoldat (Avståndsvapen)
- Inbrottstjuv (Rörlighet)
- Charmör (Kommunikation)
- Krypskytt (Avståndsvapen)
- Hacker (Intelligens)
- Cyborg (Styrka)
- Cyborg (Närstrid)
- Bilar (Rörlighet)



Specialiteten omfattar annars det mesta som hör till den. En inbrottstjuv använder specialiteten när den smyger, stjälar saker ur folks fickor, analyserar larmsystem och dyrkar upp lås. En elitsoldat använder sin specialitet för att skjuta på folk, genomföra vapenvård, analysera befälsordningar eller fiendens taktik.

I spel trumfar en specialitet alltid en egenskap. Om någon med specialiteten Hacker ska ta sig in i en dator som säkrats av någon med 6 i egenskapen Intelligens så vinner fortfarande hackern, oavsett vilket värde specialiteten har. Mer om det här finns i kapitlet Regler (s 54).

Bilal vill ge Queen Spider en viss bredd i hennes specialiteter och väljer att köpa Inbrottstjuv 3, Parkour 2 och Under världen-kontakter 1. Inbrottstjuv hör till Intelligens, Parkour täcker Rörlighet och kontakterna i undre världen täcker delvis Kommunikation men tillför mestadels sådant som inte finns i några av de vanliga egenskaperna.

SPECIALITETER

(Saker nästan ingen kan, 6 poäng)

Inbrottstjuv	☒	☒	☒	☐	☐	☐
Parkour	☒	☒	☐	☐	☐	☐
Undre världenkontakter	☒	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Bäst i 1: staden 3: landet 6: världen och lite till



När nu Queen Spiders rollformulär är helt färdigt ser det ut såhär:

NULL STATE PERSONAKT



id här]

Kodnamn: Queen Spiders

Spelare: Bisal

Operatör: Valkyrie

Attityd: Damn-to-business, en sanna bitter

Bakgrund: Föde detta inbrottstjuv, minna snåbarnsmanna

EGENSKAPER

(Saker vem som helst kan, 12 poäng)

Styrka		☐	☐	☐	☐	☐
Rörlighet		☐	☐	☐	☐	☐
Avståndsvapen		☐	☐	☐	☐	☐
Närstrid		☐	☐	☐	☐	☐
Kommunikation		☐	☐	☐	☐	☐
Intelligens		☐	☐	☐	☐	☐

1: Dålig 2: Hyfsad 3: Över medel 4: Bra 5: Riktigt bra 6: Bättre än många

SPECIALITETER

(Saker nästan ingen kan, 6 poäng)

<u>Inbrottstjuv</u>		☐	☐	☐	☐	☐
<u>Parkora</u>		☐	☐	☐	☐	☐
<u>Unicke världskonvakter</u>		☐	☐	☐	☐	☐
		☐	☐	☐	☐	☐
		☐	☐	☐	☐	☐
		☐	☐	☐	☐	☐

Bäst i 1: staden 3: landet 6: världen och lite till

SKADA ☐☐☐☐☐☐



SUPERKRAFTER

Det är inte riktigt tänkt att agenterna i Null State ska vara några superhjältar i klassisk mening. De är någorlunda vanliga män och kvinnor, även om de samtidigt är specialister på sina områden.

Det hindrar dock inte att ni i er grupp tillåter lite mer ovanliga specialiseringar. Dels kan det handla om teknologi; en agent kan äga högteknologiska artefakter med mer eller mindre lättbegripliga syften, eller vara en rest av något bioteknologiskt eller cybernetiskt experiment. Det kan också handla om, i begränsad mån, mer fantastiska förmågor som till exempel telepati eller teleportation.

Det viktigaste att komma ihåg då är att ingenting är gratis och ingenting fungerar riktigt som det ska. Null State ska kännas lerigt, skitigt och jordnära så det är bra om även de riktigt fantastiska elementen har den framtoningen.

En cybernetisk arm blir infekterad, hakar upp sig och gör fruktansvärt ont att använda eftersom ben och nerver inte är gjorda för att fungera med en sådan klump. Antagligen har hela ryggraden och mer därtill bytts ut bara för att armen inte ska slitas loss så snart rollpersonen använder den.

Telepatin ger extremt svår huvudvärk och grava psykiska besvär. Teleportationen tar tid, är jobbig, riskabel och ger generellt ordentlig åksjuka. Kort sagt: det kanske ser bra ut på pappret men i praktiken är det mest jobbigt.

En bra tumregel kan vara att om du skapar en rollperson med den här sortens specialiteter så bör du och spelledaren diskutera er fram till några nackdelar eller problem, som också skrivs ner så att de inte glöms bort.

SPELARTEKNIKER

Som spelare är ditt jobb att försöka utnyttja rollpersonens resurser på bästa sätt för att bidra till att det gemensamma uppdraget slutförs.

UNDERSÖK FÖRUTSÄTTNINGARNA

Så fort du hamnar på en ny plats, försök skapa dig en känsla för vad som finns där. Finns det vapen, rep eller verktyg? Vilka hinder finns i rummet – låsta dörrar, datorer, vakter? Skaffa dig en god överblick och fråga spelledaren om du undrar över något specifikt. Du kan också be att få en karta över platsen, om spelledaren inte ritar en direkt.

PLANER

När du vet vilka hinder som behöver övervinnas och vilka resurser ni har att jobba med så är det dags att försöka spåna fram lösningar och skapa planer.

Försök minimera förluster, både i utrustning och liv. Vem vet vilken expertis eller vilken utrustning som kan komma att bli användbar på nästa plats?

SNABBA BESLUT

Ofta kommer era planer inte att gå riktigt som planerat. Då gäller det att anpassa sig efter de nya omständigheterna och fatta snabba beslut. Ibland kan det vara bäst att försöka gå efter ursprungsplanen med smärre förändringar. Andra gånger kan det vara bättre att dra sig tillbaka, undersöka de nya förutsättningarna och skapa helt nya planer.



Agent Morningstar
Cyborg med stridsträning

SPELLEDAREN

Som spelledare har du mer att förbereda än spelarna. De behöver bara behöver hitta på sina rollpersoner men du behöver komma på platser rollpersonerna ska besöka, de problem som ska lösas och de personer de ska möta.

Det här kapitlet ger dig vägledning i hur du snabbt och enkelt kan plocka ihop ett scenario. Ett scenario är en förberedd plan för vilka problem som ska finnas, vilka miljöer som ska ingå och så vidare. Sammanlagt bör du inte behöva ägna mer än 30 minuter på förberedelser. Planen behöver inte vara helt färdig in i minsta detalj när ni börjar spela.

FÖRBEREDA ETT SCENARIO

När du hittar på ett scenario kan du följa den här mallen.

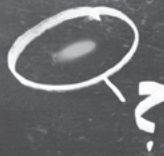
1. Övergripande intrig
2. Delproblem
3. Hinder

Den *övergripande intrigen* är den övergripande handlingen som beskriver vad scenariot handlar om.

Exempel: Ett virus som sluppit ut, nanomaskiner som löper amok eller ett supersoldatprogram som sparat ur.

Ett *delproblem* är en avgränsad del av intrigen. Det ska vara öppet, det vill säga inte ha någon förutbestämd lösning.

Exempel: En militärbas som ska infiltreras, ett fängelse det ska rymmas från, eller en stad som måste förvarnas och befästas inför ett anfall eller en katastrof.



Ett *hinder* är i sin tur en avgränsad del av ett delproblem. De kan oftast improviseras men det kan vara bra att ha några i åtanke. Hinder är specifika men kan liksom delproblem ofta lösas på flera sätt.

Exempel: En vakt framför en låst dörr, en svårhackad dator med viktigt innehåll eller ett högteknologiskt säkerhetssystem.

ÖVERGRIPANDE INTRIG

För att det ska gå snabbt att komma på en intressant övergripande intrig har Null State ett enkelt hjälpmedel. Det är här den populärvetenskapliga tidskriften som nämndes i inledningen kommer in. Det finns många olika: *Illustrerad Vetenskap*, *Allt om Vetenskap*, *Hälsa och Vetenskap* med flera. Utbudet har ökat betydligt de senaste åren och de här tidningarna brukar finnas i de flesta butiker.

Om du inte har tillgång till en sådan tidning så kan det i nödfall fungera med nästan vilken tidning som helst. I värsta fall kan du alltid surfa lite på nätet och kolla upp lite nya tekniska framsteg.

Bläddra igenom tidningen och se vilka rubriker som finns. Se om någon verkar extra intressant. Målet för dig här är att hitta något som kan *gå fel*. Alla former av teknologiska framsteg brukar vara lämpliga att utgå från. Exoskelett, nanomaskiner och nya vapen är tacksamma. De kan alltid hamna i fel händer eller löpa amok.

Skumma igenom artikeln och låna några uttryck och idéer som du senare kan använda för att dels skapa hinder och dels ge lite vetenskaplig krydda åt scenariot. Det är alltid ett plus att kunna svänga sig med rätt termer.



Några exempel på artiklar och hur de kan vinklas till att bli ett lämpligt problem att ha som huvudintrig:

- "Asteroid får besök från jorden" – men tänk om de som besöker den har med sig något otrevligt tillbaka?
- "Regnskogens hemlighet" – tänk om en av alla de där insektsarterna som artikeln beskriver kan användas som biologiskt vapen? Och tänk om det visar sig att de utvecklar ett kollektivt medvetande och vänder sig mot sina herrar?
- "Nya plågor" – Fler globala epidemier är på väg. Hur många av dem är skapade av människor?
- "Gåttfullt ljud är daglig tortyr" – ett lågfrekvent muller med okänd källa uppträder på flera platser runt om på jorden. Är mullret på något sätt kopplat till ljudvapen?

Det går naturligtvis också att hitta på övergripande intriger till sina scenarier utan hjälpmedel. När du spelat Null State några gånger kan du börja samla på potentiella intriger även mellan speltillfällena.

ANPASSNING EFTER ROLLPERSONERNA

Försök hänga med i vilka rollpersoner spelarna tänker skapa redan från början. Det kan bli olyckligt att försöka spela ett scenario där en eller flera av spelarna inte har en chans att utnyttja sin rollpersons kompetens.

Oftast kan du anpassa sina delproblem efter de rollpersoner som kan lösa dem. Undvik att hamna i en situation där du till exempel har en världsmästare i Formel-1 ute på en rymdstation eller en dödsföraktande konstflygare i ett scenario som enbart utspelar sig i grottor och tunnlar.



INTRODUKTIONSSCENEN

Förbered scenariots första scen, där rollpersonerna kommer i kontakt med problemet. Oftast kan det göras så enkelt som att de redan befinner sig på en helikopter på väg mot scenariots första delproblem men det finns även andra alternativ. Fundera på hur mycket information de ska få med sig redan från början och hur mycket de ska få upptäcka på plats.

TWISTEN

"I själva verket visar det sig att ..."

En twist är en oväntad vändning i handlingen. En vän visar sig vara en fiende eller vice versa, det visar sig att någon helt annan låg bakom alltihop, eller att problemet inte alls var så som det verkade.

Det kan vara roligt att ha med en eller flera vändningar i ett scenario men överanvänd dem inte. Planerar du för mycket på förhand tar det dels en massa tid och dessutom riskerar du att inte få med allt du planerat när ni väl spelar. En eller två twistar per scenario är lagom.

Exempel på twistar:

- Det är en operatör som vänt sig mot Null State och skapat nanovirusproblemet i syfte att distrahera rollpersonerna medan hon tar sig in i Null States databaser.
- "Utomjordingen" rollpersonerna jagar visar sig vara en AI som rymt från sina militära skapare.



ANDRA ASPEKTER

Fundera över ungefär vilka eventuella motståndarna är. Rör det sig om en större organisation eller ensamma galningar? Ofta kan det här vara uppenbart utifrån själva problemet men inte alltid.

Ibland är det extra viktigt att inte agera alltför öppet. De problem Null State löser är nästan alltid så allvarliga att det egentligen spelar mindre roll men i enskilda delproblem kan det vara viktigt att agera utan att allmänheten märker något.

DELPROBLEM

Smash och Dystopia stod äntligen på toppen av klippan och blickade ut över dalen i vars mitt bunkern låg. Dess tak pryddes av en sliten hammare-och-skära men soldaterna utanför höll i toppmoderna vapen. Någon hade tänkt starta upp produktionen igen. Smash fnös och sneglade mot sin kompanjon. "Nu då?"

Ett delproblem är en avgränsad del av ett scenario och representerar ett större men sammanhängande problem som behöver lösas.

Ofta är problemet begränsat geografiskt. Det kan till exempel handla om att infiltrera ett biomedicinskt forskningslaboratorium för att förstöra ett dödligt virus eller att ledsaga en grupp vettskrämda forskare ut ur en universitetsbyggnad som anfalls av terrorister.

Delproblem ska vara öppna. Ett öppet problem saknar färdiga lösningar. Det finns inte bara ett sätt att ta sig an dem. Det betyder att du som spelledare inte behöver hitta på exakt hur rollpersonerna ska ta sig in i basen eller ut ur universitetsbyggnaden. Låt spelarna hitta på lösningarna istället.



Hitta bara på det första första delproblemet även om du tänker dig att scenariot ska bestå av flera olika. Det gör att du dels sparar tid och dels kan du då vara mer flexibel.

Några bra saker att tänka på:

- **Problemtyper** – vilken sorts problem det är
- **Miljö** – den allmänna miljö där delproblemet utspelar sig
- **Platser** – vilka konkreta platser finns i den miljön?
- **Tidsgräns** – händer något om spelarna inte lyckas lösa problemet i tid? I så fall vad?

PROBLEMTYPER

Det finns några problemtyper som är ganska lätta att använda sig av och anpassa till nya miljöer och situationer.

Ta sig in: Delproblemet handlar om att lyckas ta sig in någonstans – till exempel en militärbas, ett laboratorium eller en ubåt på havets botten.

Ta sig ut: Delproblemet handlar om att ta sig ut någonstans ifrån – till exempel ett fängelse eller ett underjordiskt komplex som kommer att självförstöras om 60 minuter.

Hindra något från att ta sig in: Delproblemet handlar om att hålla någonting ute – till exempel att befästa ett universitet som riskerar att anfallas av supersoldater eller hitta sätt att rädda så många som möjligt i en by som snart får påhållning av artificiella insekter som äter allt.

Hindra något från att ta sig ut: Delproblemet handlar om att stänga något inne. Till exempel ett socialt nätverk som blivit levande och nu måste begränsas i sin spridning eller nanomaskiner som gått bortom sin programmering och nu förvandlar allt i sin väg till material för att bygga fler av sig själv.

Andra sorters delproblem: Dessa fyra är naturligtvis inte heltäckande för alla tänkbara scenarier du kan skicka ut Null State-agenter på men de täcker tillsammans väldigt mycket och är lätta att bygga hinder till. Om ditt scenario kräver en sorts delproblem som inte finns med ovan ska du såklart strunta i listan och köra på din idé!

MILJÖ

Var utspelar sig delproblemet? Några exempel:

- Topphemlig militärbas i öknen.
- Företagsbyggnad mitt i Tokyo.
- Rymdstation i omloppsbana.
- Kraschat rymdskepp i Antarktis.
- Universitetet i Chicago.
- Londons tunnelbanesystem.
- Katakomberna på Kreta.
- På Rio de Janeiros nedgångna gator

PLATSER

Skapa några specifika platser i miljön. Du behöver inte förbereda en karta redan från början men det skadar inte att ha funderat lite över ungefär vad som kan finnas. Se "Att använda kartor", s 48.

Här följer några exempel på specifika platser som kan tänkas finnas i olika typer av miljöer. Varje plats har också ett exempel i kursiv stil på hur du skulle kunna ge den personlighet och göra den lite mer intressant.

ÖPPNA STADSMILJÖER

- Ett övergivet sjukhus där någon fortfarande betalar för elen.
- En polisstation där det finns minst en korrupt snut.
- Ett museum som saknar flera viktiga artefakter.
- En skola som ligger precis i vägen.
- En smutsig källare där pengar, varor och personer byter ägare.
- En fotostudio där någon rivit ut all film ur kamerorna.
- En bro under vilken de hemlösa börjat dö av mystiska orsaker.

BASER, BYGGNADER OCH BUNKRAR

- Ett laboratorium som någon lämnat i all hast efter att ha försökt förstöra bevisen.
- Logement där vad som en gång varit soldater fortfarande ligger kvar i sina sängar.
- Toaletter där blodet inte torkat ännu.
- En serverhall där nästan alla hårddiskar förstörts av elektromagnetisk strålning.
- En kraftstation som saknar ett par viktiga komponenter för att fungera.
- En hiss med fler knappar än byggnaden har våningar.
- Ett kontor med ett misstänkt stort porträtt över skrivbordet.

FORDON

- Cockpit där allt numera styrs via automatpilot.
- Passagerarsäten där alla förlorat 5 minuter, 13 sekunder.
- Lastutrymme med flera stora, omärkta lådor. Varav en är trasig.



TIDSGRÄNS

Minst ett av delproblemen bör vara tidsbegränsat. Det tvingar spelarna att tänka och reagera snabbt vilket skapar en välkommen och intensiv närvaro- och actionkänsla som annars kan saknas.

I ett tidsbegränsat delproblem spelar ni i realtid. Den tid rollpersonerna har på sig är samma tid som spelarna har på sig kring spelbordet; något som tar fem minuter i spelvärlden kommer att ta fem minuter att bli klart kring spelbordet också. Det betyder till exempel att tiden spelarna kan ta på sig för att utforma detaljerade planer begränsas.

Tiden mäts med hjälp av till exempel en äggklocka eller en mobiltelefons timer. Det här fungerar bäst med delproblem med få eller inga transportsträckor. Här är det också extra viktigt att kunna improvisera nya hinder vid behov. Det blir som mest spännande om det är först under de sista tio minuterna som scenariot avgörs.

För att det här ska fungera som bäst behöver spelarna ha åtminstone något hum om hur lång tid de har på sig. Oftast kan de få veta tidsgränsen redan från början så att de kan välja hur de vill portionera ut sin tid.



Nedan finner du några exempel på saker som kan hända när tiden gått ut.

Det är 60 minuter tills ...

- ...zombiehorden anfaller.
- ...de nedsövda besättningsmännen vaknar.
- ...nanoviruset aktiveras och får blodet att koka i ådrorna på de som infekterats.
- ...det livsuppehållande systemet stängs av.
- ...hela militärbasen rasar ner i sprickan.
- ...atombomben sprängs.
- ...flygplanet måste nödlanda.
- ...nervgasbehållarna punkteras och släpper ut sitt dödliga innehåll över hela London.
- ...rymdstationen brinner upp i atmosfären.

UTAN TIDSGRÄNS

När ni spelar utan tidsgräns har spelarna större möjligheter att låta sina agenter agera försiktigt och smygande, göra upp planer och grundligt genomsöka varje rum. Detta tilltalar en del spelare och det kan vara en bra tanke att variera sig. Framför allt om ni spelar ett lite längre scenario med flera delproblem.

TIDSGRÄNS PLUS PLANERINGSTID

En annan variant är att presentera problemet för spelarna och ge dem viss möjlighet att förbereda sig – de kan undersöka larmsystem, ritningar, vaktskiften och så vidare och formulera en plan. Sedan när de väl ska genomföra planen får de tidsbegränsningen.

Detta tilltalar spelare som uppskattar planering och förberedelser och kan vara en bra kompromiss.



HINDER

Hindren är scenariots minsta beståndsdel – de konkreta svårigheter som står i rollpersonernas väg och försvårar deras planer. En del hinder kan upptäckas på förhand, andra visar sig när de minst anar det.

Du behöver inte förbereda alla hinder inför ett scenario. Fundera ut och anteckna några hinder du kommer på och var redo att använda dem där det verkar lämpligt när ni väl spelar.

Se till att det finns några hinder någorlunda färdiga i början av scenariot så att spelarna får något att bita i medan du som spelledare funderar över nästa steg.

Knepet är att hela tiden ligga steget före spelarna. Att se vart de befinner sig och vart de verkar vara på väg och vilka hinder som kan vara passande.

Det här kräver anpassningsförmåga och viss vana vid improvisation. Det är helt okej att det känns ovant och blir lite fel de första gångerna.

För att det ska kännas lite lättare hittar du här några exempel på hinder. Varje hinder har också ett par exempel på hur spelarna kan komma förbi det.

CIVILISTER

Det finns över 6,8 miljarder av dem och de blir fler hela tiden och finns överallt. Journalister, skeptiska byråkrater, demonstranter och offer för det ena eller det andra.

Hindrar genom: att vara alltför nyfikna, råka i panik, demonstrera mot det ena eller det andra, vara i vägen eller klanta till saker de inte vet något om.

Kan överkommas genom: våld, övertalning eller genom att de luras bort.



MILJÖFAKTORER

Vakuum, värme, kyla, radioaktivitet eller annan strålning.

Hindrar genom: att befinna sig mellan rollpersonerna och ett föremål, en person eller en plats de vill nå.

Kan överkommas genom: snabbhet, självuppoftande, korrekt eller improviserad skyddsutrustning eller fordon.

NATURLIGA HINDER

Stora sprickor i marken, berg, kollapsade tunnlar, jordbävningsområden, grindar och stängsel.

Hindrar genom: att befinna sig mellan rollpersonerna och något de vill ha, eller hota något de vill rädda.

Kan överkommas genom: att ha tillgång till rätt utrustning, använda terränggående fordon eller bara gå runt. "Rätt utrustning" kan vara nästan vad som helst, bara spelarna har lite fantasi.

LÅS OCH LARMSYSTEM

Infraröda snubbeltrådar, värmesensorer, vaksamma säkerhetskameror, ögon- eller fingeravtrycksscanners, väggmonterade automatvapen som reagerar på rörelse.

Hindrar genom: att befinna sig mellan rollpersonerna och något de vill ha, eller hota något de vill rädda.

Kan överkommas genom: tålmodig analys, små bitar metallfolie, hår- eller färgspray, akrobatiska manövrar, rep eller genom att hacka säkerhetssystemet från en datorterminal utan tillräckligt skydd.



VAKTER

Supersoldater med högteknologiska vapen, gangsters, monster, helt vanliga soldater med helt vanliga vapen eller män i svart.

Hindrar genom: att med jämna och förutsägbara mellanrum patrullera området, titta åt alla håll utom uppåt och befinna sig i fikarummet som ligger precis intill labbet.

Kan överkommas genom: observation av mönster, snillrik förgiftning av munkar och kaffe, distraherande larm någon annanstans eller mer eller mindre trubbigt våld.

VAKTHUNDAR

Dobermanns eller genmodifierade helveteshundar.

Hindrar genom: att springa runt och bevaka ett område, lagom svultna och alerta.

Kan överkommas genom: våld, djurvänlighet, distraktioner på andra sidan gårdsplanen eller sömnmedel i kött.

MOTSTÅNDARE MED KLÖS

De flesta soldater och andra som rollpersonerna stöter på är inte alls några övermänniskor utan vanliga värnpliktiga, reportrar och forskare. Sådana vanliga motståndare kan du i en stridssituation ge improvisera värden mellan 2 och 5 i Närstrid respektive Avstånd eller vad som nu känns relevant.

Det är dock en mycket bra idé att även ha med fiender med lite mer klös och som faktiskt har en chans även mot gruppens stridsspecialist. Tränade elitsoldater kan ges specialiteten "elitsoldat (skjutvapen)" värde 1-3 beroende på sammanhanget. Större hot kan hamna uppåt en 4-5 och ha mer exotiska specialiteter. Har du tid över under förberedelserna kan du hitta på några sådana mer "unika" varelser och personer.



Poängen med motståndare som är specialiserade är inte att spelarna ska gå in i närkamp med dem utan egentligen primärt att de ska behöva hitta andra sätt att besegra dem. Att använda skjutvapen mot motståndaren som är närstrids-specialist, eller hoppa på och börja brottas med den livsfarliga krypskytten. Specialiserade motståndare är farliga och riskerar att sinka ner rollpersonerna rejält om de möts på sin egen hemmaplan.

SPELLEDARTEKNIKER

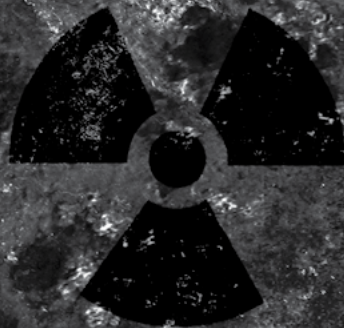
När ni börjat spela är din uppgift framför allt att bolla mot spelarna. Du och spelarna diskuterar fram vad som händer och ditt jobb blir att hålla dig åtminstone något steg före spelarna så att spelet kan flyta på.

För att göra det enklare för dig finns det några tekniker du kan använda dig av:

- Reagera på vad spelarna hittar på
- Gör alternativen olika
- Gör misslyckanden intressanta
- Låt spelarnas planer nästan lyckas perfekt
- Var ett steg före
- Håll tempot uppe
- För kortfattade anteckningar
- Använd kartor

REAGERA PÅ SPELARNAS

Kom ihåg att det är spelarnas lösningar som är det intressanta. Det kan vara frestande att hitta på egna men motstå den frestelsen. Spinn vidare på spelarnas planer och idéer istället.



Låt dina problem påverkas av de lösningar de väljer. Låt dina spelledarpersoner reagera på rollpersonernas framfart. Kom ihåg att situationen alltid kan förändras. Det kan komma fler eller färre vakter och viktiga personer kan flyttas mellan byggnader. Saker och ting förändras efter vägen beroende på hur spelarna agerar.

GÖR ALTERNATIVEN OLIKA

När du skapar en situation där spelarna ska göra ett val, se till så att det finns en tydlig skillnad mellan alternativen. Att beskriva två identiska dörrar eller ett vägskal med två identiska korridorer är inte ett intressant val – spelarna får ingenting att gå på.

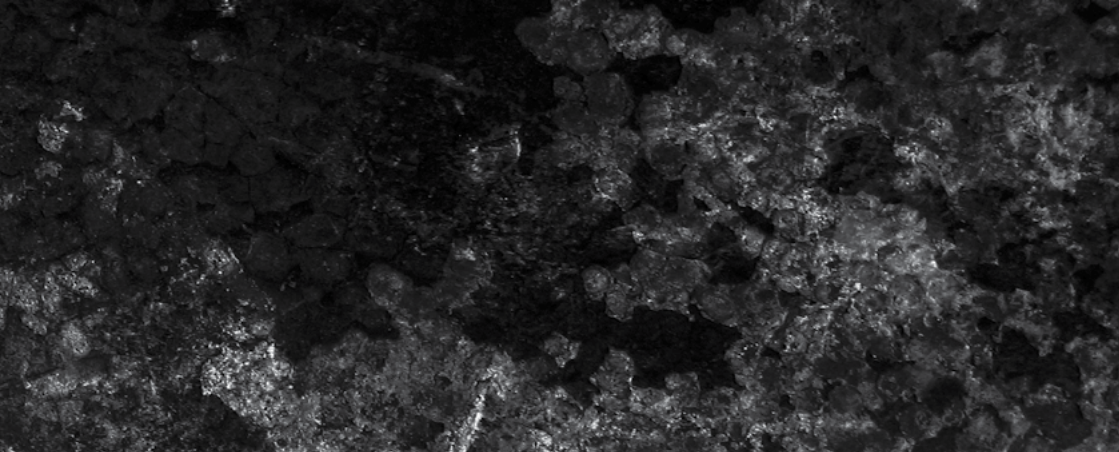
Skillnaden behöver inte vara stor. Dörrarna kan skilja sig i fråga om färg, material, storlek, fräschör. Kanske luktar det lite unket från den ena dörren, kanske har någon sprayat ett ord eller en symbol på den andra. Plötsligt blir valet en del av scenariot.

GÖR MISSLYCKANDEN INTRESSANTA

Låt varje misslyckad handling eller plan ha en konsekvens. Säg inte bara "nej" utan "nej, men..." eller "nej, och..."

Att misslyckas bör, liksom att lyckas, medföra konsekvenser. Var kreativ och håll tempot uppe. Ta tillvara på det som händer för att skapa nya komplikationer.

Låt rollpersonernas misslyckande förändra förutsättningarna. Om de misslyckas med att dyrka upp en dörr, låt ett larm kalla vakter till platsen. Ditt jobb är inte att sätta stopp för spelarna, även om deras rollpersoner kanske dör som flugor, utan att ge dem en rolig och kreativ utmaning.



ATT NÄSTAN LYCKAS

Ingen plan överlever kontakt med verkligheten. Som spelledare kan och bör du placera en lagom mängd hinder i spelarnas väg. En bra tumregel är att låta deras planer *nästan* lyckas perfekt.

Börja med att introducera de mest uppenbara hindren. Låt spelarna hitta på en plan för att ta sig förbi dem.

Låt dem börja bra men kasta sedan in något oväntat hinder – en vakt som avbryter sin rond för att gå på toaletten, ett nytt larmsystem... saker som förändrar förutsättningarna och tvingar dem att tänka och agera snabbt.

VAR ETT STEG FÖRE

Medan spelarna är upptagna med att diskutera hur de ska lösa de nuvarande hindren och vilken väg de ska ta, fundera kring nästa steg. Vilka är de mest omedelbara rummen och vilka hinder skulle kunna finnas där?

Du behöver inte planera i detalj men om du till exempel vet att det ska vara en sovsal med några låsta kistor i så har du något att bygga resten av beskrivningen på när spelarna väl når så långt.

Du behöver egentligen inte planera så mycket längre framåt än så.

HÅLL TEMPOT UPPE

Visst kan spelarna få andrum ibland men en tumregel är att i Null State ska det hända någonting hela tiden. Om spelarna ägnar för mycket tid till att bara prata eller planera, låt deras fiender hitta dem och anfalla, eller låt strömmen gå, eller gör något annat som innebär att spelarna tvingas reagera.

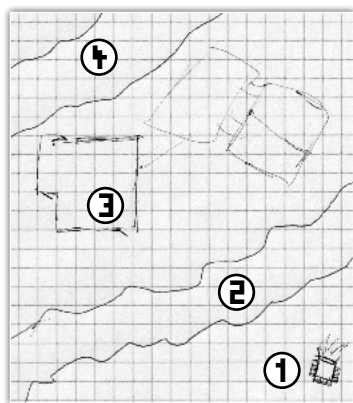


FÖR KORTFATTADE ANTECKNINGAR

Det är bra att föra anteckningar så att du minns alla namn och platser du introducerar men träna dig i att anteckna kort och snabbt. Använd gärna flödesscheman eller tankekartor, dra pilar och streck och rutor. Målet med anteckningar är att de ska underlätta, inte stjåla tid från spelet.

ATT ANVÄNDA KARTOR

När ni spelar Null State är kartor ett bra hjälpmedel för att snabbt skapa en känsla av platsen rollpersonerna är på. Kartorna behöver inte vara vackra – allt som krävs är att de ger en känsla av proportioner, form och volym.

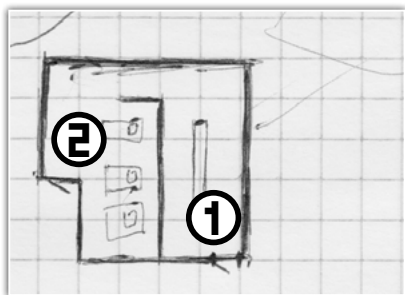


Snabb skiss av en militärbas vid nordpolen. 1 är en trasig snömobil, 2 och 4 är djupa sprickor i marken och 3 är den



första byggnad rollpersonerna ser som har tydliga ingångar.

Du behöver inte rita upp hela kartan på förhand. Rita istället hur det ser ut på den allra första platsen rollpersonerna kommer till och vilka hinder som finns där. Då får spelarna något att bita i och under tiden kan du fundera över vad som kan tänkas finnas i nästa rum eller på nästa plats.

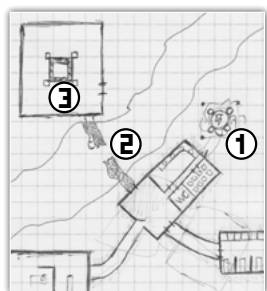


Första byggnaden utforskad; 1 är ingången, med område för utrustning och kläder och 2 är en arbetssal med datorer och skrivbord.

Ett tips är att fundera lite kring listorna på s 39 och göra några snabba anteckningar om vad, ungefär, du vill ha med. På en militärbas vill du kanske ha med bland annat toaletter, sovsalar, några kontor och ett och annat laboratorium.



Rollpersonerna har tagit sig till och utforskat ett par till byggnader. 1 är en byggnad med flera låsta dörrar, som de beslöt vänta med. 2 är en övergiven bostadsbarack.



Hela den del av basen som befinner sig ovan jord har nu utforskats. 1 är ett kraftverk som behöver repareras för att basen återigen ska fungera som den ska, 2 är en trasig gångbro över den djupa sprickan och 3 är en hiss som leder ner till nästa del av basen ...



För att förenkla kartritandet är det bra om ni lär er några grundläggande symboler för dörrar, fönster och annat. Det gör att det går snabbare att rita och ni slipper oklarheter kring spelbordet om vad som är vad.

TEKNIKER FÖR ATT RITA KARTOR

Rutat papper är jättebra att rita kartor på eftersom rutorna dels hjälper till att dra raka linjer för till exempel väggar och dels gör att ni kan få en känsla av skala. Om du bestämmer att en ruta är en meter och rummet är sju gånger åtta rutor så går det ganska lätt att få en känsla för rummets storlek.

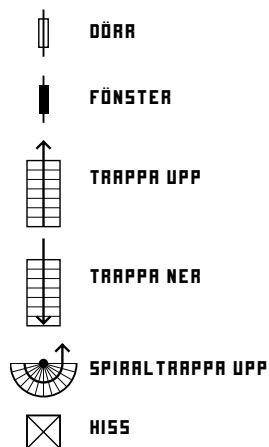
Alla har egna preferenser vad gäller vilken sorts penna som passar bäst för att rita kartor men en med lite smälare spets kan göra underverk för precision och utseende på kartor.

Det kan underlätta om du börjar med att rita upp väggar, placerar ut dörrar, fönster, trappor och hissar och sedan fyller i övrigt möblemang och eventuella personer.

ATT GESTALTA DET FANTASTISKA

Null States värld är gråskitig och cynisk. Det finns väldigt lite utrymme för idealism och drömmar. Det finns ingenting som kommer utan ett pris. Som i verkligheten.

Trots detta finns det ett element av det fantastiska, av vetenskaplig fiktion – science fiction. Temat för Null States berättelser är den teknologiska utvecklingen och vart den tar oss – *singulariteten*. Ju närmare singulariteten vi kommer, desto mer oförutsägbar blir den teknologiska och sociala utvecklingen.



Olika aktörer driver på utvecklingen så hårt de kan. I laboratorier världen över finns cybernetik, kloning, genmanipulation, nanoteknologi och artificiella intelligenser.

Kom ihåg att teknologin aldrig är felfri. Även det snyggaste grafiska gränssnitt har buggar, även den dyraste datorn kraschar. Tekniken är inte mer pålitlig för att den är mer utvecklad. Snarare tvärtom. Den fantastiska sci-fi-teknologin är ju ofta prototyper, nya uppfinningar. Därför är de också mer instabila och osäkra.

Låt därför alltid det fantastiska också ha en vardaglig aspekt. Den artificiella intelligensen byggdes trots allt i ett kontor befolkat av människor som är mer eller mindre som oss andra – de dricker för mycket kaffe, motionerar för lite, håller ihop för barnens skull och tittar på TV efter en hård dags arbete. Låt det återspeglas i de miljöer rollpersonerna möter. Det finns en ständigt närvarande nedbrytande kraft. I Null State saknas vita, sterila miljöer. Tekniken är smutsig och infekterad.

Gör också tydligt att det fantastiska trots allt i det här fallet är något skrämmande. Här är dina spelledarpersoner utmärkta verktyg. Låt dem tala med vämjelse, skräck eller stress när de berättar om teknologin. Om de reagerar på saker på ett negativt sätt så kommer det att smitta av sig på spelarna.

Samtidigt mår ingenting bra av ren svartsyn. Null State är grått, inte svartvitt. Låt allt dåligt ha en positiv sida och allt bra en negativ. Det mörka kanske överväger men det måste alltid finnas en ljuspunkt som kontrasterar och skapar ett djup.



Doktor Marcus "Typhoid" Behlert
Missrätt för utsläpp av biologiska stridsmedel

REGLER

Som du säkert märkt vid det här laget så liknar rollspel inte andra sorters spel. Ni sitter mest och pratar med varandra.

Det betyder inte att spelet saknar regler, även om de kanske ser annorlunda ut än i vanliga sällskapsspel. De viktigaste känner du redan till från andra kapitel, till exempel att det ska finnas spelare och en spelledare och att spelarna styr sina rollpersoner medan spelledaren styr resten av världen.

I det här kapitel beskrivs resten av reglerna. Framför allt är det viktigt att spelledaren är någorlunda bekväm med dem. Det kan också vara en trygghet för spelarna att veta hur det hänger ihop.

NÄR SKA TÄRNINGEN SLÅS?

Ibland räcker det inte att prata för att komma överens. Då slås en eller flera tärningar för att avgöra vad som händer. De flesta tärningsslag används för att avgöra huruvida en rollperson lyckas med något, till exempel att hoppa över ett stup eller träffa med ett pistolskott.

För att tärningar ska rullas så behöver samtliga följande kriterier stämma in på situationen:

- **Det är inte spelaren som riskerar att misslyckas**, utan rollpersonen. Rulla inte tärning när spelaren har svårt att bestämma sig eller för att komma på den perfekta planen.
- **Det känns osäkert** huruvida det rollpersonen försöker göra kommer att lyckas eller misslyckas. Rulla inte tärning när rollpersonen ska skjuta en sovande kontorsarbetare i huvudet.
- **Det känns spännande** att använda ett slumpmoment för att avgöra om rollpersonen lyckas eller inte. Rulla inte tärning om det känns mer spännande att bara bestämma utfallet.

Några exempel på bra tillfällen att slå tärning:

- När en rollperson skjuter mot en spelledarperson.
- När en rollperson försöker hoppa över ett stup.
- När en spelledarperson försöker brotta ner en rollperson.
- När en rollperson försöker dyrka upp ett lås utan att lar-
met går.

Några exempel på tillfällen då det inte behövs något tärningsslag:

- När en spelledarperson skjuter mot en annan spelledar-
person.
- När en spelare försöker räkna ut vilken plan som är smar-
tast.
- När en rollperson utan att ha bråttom eller vara distrahe-
rad klättrar uppför en stege.

I vissa situationer, som i strid eller när spelledarpersoner på annat sätt är i konflikt med rollpersonerna, rullar spelledaren tärning även för spelledarpersoner. Oftast gör dock hen bara en bedömning om vad som är rimligt och kör på det.

*Exempel: Sherloque försöker hacka sig in i SigmaTecs centra-
la mainframe. Spelledaren Suzanne bedömer att det framför
allt riskerar att ta lång tid och att Sherloques spelare Lin ska
rulla tärning. Det uppfyller alla tre punkter: Det är inte Lin
som riskerar att misslyckas, utan Sherloque. Det är osäkert
huruvida försöket kommer att lyckas. Om det misslyckas så
kommer det att kosta dyrbara minuter, vilket gör situationen
spännande.*



TÄRNINGEN OCH SLAGET

I Null State används en vanlig sexsidig tärning. Så här går tärningsslaget till:

- Bestäm vilken av rollpersonens eller spelldarpersonens egenskaper som passar bäst in på det han eller hon försöker göra. Vilken betyder mest för att avgöra om handlingen lyckas?
- Slå en tärning.
- Jämför tärningens resultat med egenskapens värde.
 - Om resultatet är högre än värdet så är slaget misslyckat.
 - Om resultatet är lika med eller lägre än värdet så är slaget lyckat.
- Ett högt lyckat slag är bättre än ett lågt lyckat slag.

Det heter att slå ”mot” egenskapen. Ett slag kan vara ”mot Styrka” eller ”mot Intelligens”.

Om en rollperson har 3 i Styrka så är tärningsresultaten 1, 2 och 3 lyckade men 4, 5 och 6 misslyckade. Det är också bättre att slå 3 än att slå 1, men även en etta är bättre än ett misslyckat slag.

Exempel: Suzanne bedömer utifrån hur egenskaperna beskrivs i boken att det är Sherloques Intelligens som utmanas. Den har värdet 3. Lin slår sin tärning och får resultatet 1. Det är ett lyckat slag!

ATT VÄRDERA LYCKADE SLAG

Ett högt lyckat slag är bättre än ett lågt. En etta innebär att handlingen bara precis lyckades med minsta möjliga marginal. En lyckad sexa innebär ett extremt bra och proffsigt resultat.



Exempel: Lins slag mot Sherloques Intelligens lyckades, men bara med en 1:a. Det innebär minsta möjliga marginal...

– Skit!

Sherloque hade efter några minuters envist knackande lyckats ta sig in i företagets krypterade nätverk. Men bara nätt och jämnt. Rödgödande siffror räknade ner hur länge han hade på sig innan systemets sentinelprogram hittade honom. Sex sekunder. Bara att plocka första bästa fil och stänga ner.

ATT SLÅ MOT SPECIALITETER

De enda gångerna ni slår mot en specialitet är när det är konflikt. Är det inte konflikt – eller om konflikten är mot någon som saknar specialitet – så lyckas handlingen automatiskt.

Exempel: Om Sherloque istället för att försöka sig på att hacka själv hade kontaktat någon annan agent, en med hackingspecialitet, så hade det inte ens behövts ett träningslag för att komma in i systemet. Försöket hade lyckats automatiskt.

MISSLYCKANDEN

Det är viktigt för spelledaren att tänka på att misslyckade träningslag också kan och bör leda till intressanta resultat. Både lyckade och misslyckade slag ger konsekvenser och påverkar möjligheten att klara av uppdraget. Det enklaste sättet att hantera detta är att låta ett misslyckande innebära förlorad tid. Det gör dels att spelaren och rollpersonen får mindre tid för att hitta andra lösningar och dels att eventuella motståndare får mer tid att agera. En bra taktik är att försöka fundera ut redan före träningslaget hur både bra och dåliga resultat kan påverka situationen.



Kulor som missar kan träffa något annat eller andra än de de var avsedda för, misslyckade försök att dyrka upp lås kan få dörrar att gå i baklås eller larm att utlösas.

Exempel: Sherloque och Queen Spider infiltrerar ett företags forskningslaboratorium. Sherloque försöker dyrka upp en dörr inne i byggnaden. Den leder till den kylkammare där företaget förvarar sina genetiska prover. Slaget misslyckas – vilket gör att ett larm går, vakter kommer och rollpersonernas möjligheter att uppnå sina mål blir mindre. Nu måste de inte bara ta sig in i kylkammaren – de måste dessutom lösa det nya problemet med larmet och vakterna.

KONFLIKTER

Väldigt ofta rullas tärningar för att avgöra vem av två personer som "vinner" någon form av konflikt. Det kan röra sig om allt från brottnig i tyngdlöst tillstånd till att en agent försöker övertyga en vakt om att hen i själva verket bara är en del av städpatrullen.

När två viljor står mot varandra på det viset så slår de inblandade först varsitt slag mot den egenskap som känns lämplig – Styrka för armbrytning, Kommunikation för att försöka övertala eller charma och så vidare.

Exempel: Queen Spider tittade ner. Nattrafik. Storstad. Bilar for runt som små ljuspunkter. Stålbalken hon stod på kändes plötsligt väldigt smal. Framför henne stod, på ostadiga ben, mannen hon jagat. Han stirrade på henne med tom blick.

– Ett steg till så trycker jag på knappen. Boom. Hela stan blir damm. Vill du det eller? Håll dig borta!

– Det tänker du göra oavsett vad jag hittar på. Jag har inget att förlora.



När han öppnade munnen för att svara såg hon sin chans och ...

BILAL: ...och sen kastar jag mig mot honom.

SUZANNE: Öh, okej, vad är det du vill göra? Brotta ner honom?

BILAL: Näh fan heller, jag vill komma åt detonatorn.

SUZANNE: Okej, jag tycker det är en konflikt, helt klart mot Rörlighet. Om båda misslyckas så tappar han den och det kan bli en rejäl smäll.

BILAL: Shit, visst, jag har Rörlighet 3...

Om den ene lyckas med sitt tärningsslag och den andre misslyckas så vinner den som lyckades. Om båda misslyckades händer ingenting. Vad som händer då beror på situationen. I vissa fall går det att fortsätta konflikten. I andra fall går det mindre bra – till exempel om konflikten gällde att få in ett sista knytnävsslag innan säkerhetsdörrarna slog igen. Vissa konflikter sker trots allt under tidspress.

Om båda lyckas så vinner den med högst resultat på tärningen. En fyra vinner över en trea, en tvåa över en etta. Om båda lyckats och har samma resultat blir det oavgjort. I en del fall går det utmärkt för båda att lyckas samtidigt. I andra uppstår istället ett dödläge, vilket innebär att konflikten fortsätter en vända till.

Exempel: Bilal rullar en trea, vilket är lika med Queen Spiders värde i Rörlighet. Det är ett lyckat slag. Suzanne slår för bombkillens Rörlighet och rullar en tvåa. Det är visserligen lyckat eftersom det kommer under bombkillens fyra i Rörlighet – men det är lägre än Bilals trea, så han vinner. Queen Spider får tag på detonatorn.



Queen Spider stod segervisst med den nu deaktiverade detonatorn i handen och tog sedan ett rejält hopp bakåt mot närmaste byggnad, medan bombmannen desperat försökte kasta sig efter henne ...

Ett konfliktslag kan ha flera olika utgångar och det är spelledarens uppgift att tolka resultatet så att det passar in i situationen.

Hade det varit oavgjort så hade båda kanske fått tag på detonatorn – ett dödläge. Antagligen hade det då blivit en Närstridskonflikt i nästa runda. Hade båda misslyckats – tja, då hade detonatorn antagligen ramlat ner och hamnat utom räckhåll för dem båda.

KONFLIKTER OCH SPECIALITETER

Om specialitet står mot specialitet så slår de inblandade varsin tärning och jämför resultatet med sina värden i respektive specialitet. Precis som med vanliga slag mot egenskaper gäller det att slå lika med eller under för att lyckas och högst lyckade resultat vinner.

Däremot trumfar den lägsta specialitet vilken vanlig egenskap som helst. En person som har en passande specialitet vinner alltid om inte motståndaren också har det.

Exempel: När Queen Spider kastar sig bort från den utstickande stålbalken bakåt mot nästa byggnad så är det helt klart inom ramarna för hennes specialitet Parkourträning. Mannen som kastar sig efter henne har ingen passande specialitet utan bara ett vanligt värde i Rörlighet. Han misslyckas med att få tag på henne, utan att något tärningsslag behöver göras.

STRID

Strid är en speciell sorts situation med lite annorlunda regler. Den största skillnaden är att medan spelledaren i vanliga fall helt själv tolkar resultatet av ett lyckat slag så finns här regler som bestämmer till exempel hur skadad en motståndare blir när ett skott träffar.

En strid börjar när en rollperson eller spelledarperson tar initiativet till att försöka skada någon. En strid kan startas genom att någon till exempel vräker iväg en knytnäve, en karatespark eller ett skott med prickskyttegevär från trehundra meter. Personen som tar initiativet kallas "anfallaren". Personen som blir attackerad kallas "försvararen". Det bör påpekas att även anfallaren försvarar sig och även försvararen genomför ett anfall.

Anfallaren slår ett slag mot en lämplig egenskap – oftast Närstrid eller Avstånd – för att se om han eller hon lyckas med sitt anfall. Det kallas *anfallsslaget*.

Om det är troligt att försvararen kan se anfallet komma så används reglerna för konflikter. Då slår personen ett slag mot passande egenskap. Det slaget kallas *försvarsslaget*.

När det gäller närstrid bör försvararen så gott som alltid få slå ett försvarsslag. Även när knytnäven eller kniven kommer bakifrån kan hen tänkas ana att den kommer. För att försvarsslaget ska lyckas måste dess resultat inte bara vara under egenskapen eller specialiteten det slås mot, utan också högre än anfallsslagets resultat. Precis som i vanliga konflikter vinner alltså den som sitter med det högsta lyckade resultatet och om båda lyckas med likadana resultat så räknas båda som "vinnare".

Om anfallaren kan använda en specialitet i sitt anfall lyckas det automatiskt om försvararen inte har en specialitet att försvara sig med. Anfallaren bör ändå slå en tärning för att se hur skadad försvararen blir. Detsamma gäller åt andra hållet – en försvarare som har en lämplig specialitet att försvara sig med lyckas automatiskt med sitt motanfall om inte anfallaren också har en specialitet.

Om båda har lämpliga specialiteter slås anfalls- och försvarsslagen mot respektive specialitet.

På längre avstånd blir det mer osäkert. Ibland syns skytten redan innan det första skottet avfyrats. Då kan försvararen slå ett slag mot Avståndsvapen för att försvara sig. Det motsvarar då att hen rör sig på ett sätt som försvårar för skytten att träffa, samtidigt som hen besvarar elden. Det senare förutsätter givetvis att hen har ett vapen att skjuta tillbaks med.

Andra gånger har försvararen inte en aning om vad som händer. Då får hen inte slå något försvarslag utan allt handlar bara om anfallarens skicklighet. Spelledaren bedömer från fall till fall om det verkar rimligt att försvararen får slå ett slag och vilken egenskap slaget sker mot.

Om båda misslyckas med sina slag så bör något ske som förändrar omständigheterna för konflikten. Spelledaren kan introducera ytterligare hinder eller förändra omgivningen så att de stridande måste variera sig.

Om båda anfaller med en egenskap/specialitet:

- Om båda lyckas, vinner den med högst resultat.
- Om båda lyckas lika bra, vinner båda.
- Om båda misslyckas sker något som förändrar situationen.
- Den eller de som vinner utdelar *skada* (se nedan).



Om den ene anfaller med en specialitet, den andre inte:

- Den med specialitet lyckas och vinner alltid.
- Den utan specialitet vinner om han eller hon lyckas och slår högre än den med specialitet.
- Den eller de som vinner utdelar *skada* (se nedan).

SKADOR OCH DÖD

Den som blir träffad av ett anfall, må det vara kulor eller knytnävar som ligger bakom, blir skadad.

Om anfallet sker obeväpnat, alltså med knytnävar, sparar eller liknande så är skadan lika med anfallsslagets resultat. Om anfallsslagets resultat är 4 så blir skadan också 4.

Om anfallet är beväpnat är skadan lika med dubbla anfallsslaget. Om anfallsslagets resultat är 3 så blir skadan 6.

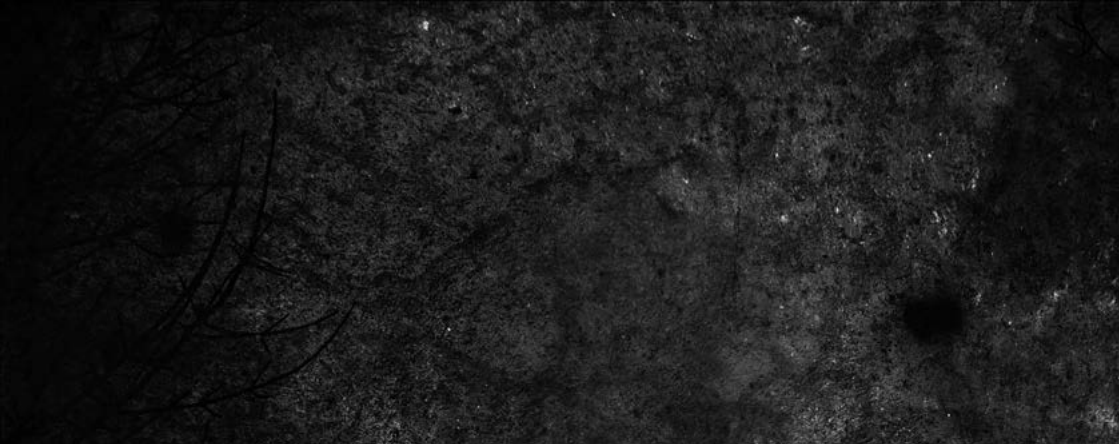
Skador skrivs upp genom att rutorna i skaderaden fylls i, en ruta per skada. Konsekvensen av detta är att alla skador läggs ihop. Om en agent först får en skada på 2 och sedan en skada på 3 så har hen tagit 5 i skada.

SKADA



När en person fått 6 i skada dör hen. Om den som dog var en rollperson är det dags för spelaren att skapa en ny som kan komma in som förstärkning.

En del fiender kan tänkas tåla mer eller mindre än 6 skador.



I det här systemet är det väldigt lätt att bli skadad och dö. Det speglar den kalla, hårda och oförlåtande verklighet Null States agenter agerar i. En Null State-agent är utbytbar – det är bara för de eventuella överlevande att kalla på förstärkning och för spelaren att skapa en ny rollperson.

STRIDSEXEMPEL

Queen Spider slåss mot en mycket arg gorilla som släppts lös från något onämntbart regeringsexperiment. Spider har 3 i Närstrid och slåss med en köttixa hon hittat. Gorillan slåss med sina starka nävar, men verkar en smula lullig av experimentella droger och har därför just nu bara 4 i Närstrid.

Gorillan anfaller först. Den stödjer sig på den ena enorma armen medan den svingar den andra rakt mot Spiders seniga kropp. Spelledaren rullar 5, vilket är ett misslyckat anfall. Han gör ett snabbt motanfall mot gorillans huvud som nu lämnats helt oskyddat – tärningen visar 2, vilket är ett lyckat anfallsslag.

Gorillan får 4 i skada, eftersom anfallsslagets resultat dubbleras när vassa tillhyggen används. Den får ett rejält sår i huvudet och vrålar ut sin smärta så väggarna vibrerar. Den slår nu blint omkring sig, vild av smärta och hat.

Spelledaren slår för gorillans vildsinta anfall. Han rullar en etta. Queen Spider försöker undvika och få in ett motanfall, men oturen är framme och han rullar 5, vilket är ett misslyckat försvarsslag. Det blir dock ingen direkträff, utan bara 1 i skada.

Spider bestämmer sig för att utdela nådastöten mot odjuret och planterar sin yxa mitt i dess ansikte. Han rullar 3. Spelledaren rullar ett misslyckat slag på 5 som försvar och skadan av Queen Spiders anfall blir 6 (3×2) vilket med råge räcker för att sänka besten.



Agent Cannonball
Specialiteter: parkour och bioteknologi

EFTERÅT

När ni har spelat klart scenariot eller kanske bara bestämt er för att ta en liten paus tills nästa gång ni träffas så är det dags att prata lite om hur det gick.

Gå varvet runt och låt var och en runt bordet säga vad hen tyckte funkade bra under mötet. Vad som var roligt, givande och spännande.

Ta sedan ett andra varv där var och en får säga vad hen vill ha mer av, vad hen vill ha nästa gång ni spelar Null State.

Under det andra varvet kan du också säga om det var något du tyckte inte fungerade så bra eller om det var något som du helst undviker i framtiden. Alla har vi olika åsikter om vad som funkar och för att ni ska få en så bra upplevelse som möjligt kring spelbordet är det mycket viktigt att ni kan prata om saken.

VART GÅR VI SEDAN?

Se inte den här boken som en färdig helhet, huggen i sten. Se den som en språngbräda mot vidare äventyr. Till exempel kan ju listan med typer av delproblem definitivt utökas med mer komplexa varianter och regelmotorn kan säkert byggas på av den händige som tycker sådant är roligt. Det är ert spel nu.

KAMPAJNSPEL

Null State är i originalutförande ganska brett, spretigt och egentligen inte skrivet för att ni ska fortsätta spela med samma agenter eller ens samma "huvudstory" under en längre tid. Vill ni binda ihop sina scenarier till en gemensam "kampanj" med en röd tråd, så kan ni diskutera ihop er kring en kampanj och hur äventyren i kampanjen ska knytas ihop.

Exempel:

- Det finns 211 personer på planeten som fått starka psykiska krafter. De är oförutsägbara och Null State vill inte att de här potentiella civilisationsförgörarna ska springa lösa. Kampanjen handlar om att söka upp och neutralisera dessa 211 personer och kanske samla information om varför de fått sina krafter.
- Den amerikanska militären har hittat ett nätverk av portaler som tillåter omedelbar transport till andra platser på jorden. Null State griper in och vill förstöra portalerna eftersom de antagligen kommer att användas mestadels för militära ändamål. Kampanjen handlar om att hitta portar, hindra olika organisationer från att använda dem och samtidigt utforska vartifrån portarna egentligen kommer. Vem har byggt dem? Och finns det portar som leder någon annanstans? Finns det andra därute någonstans som kan öppna nya portaler? Hur skyddar vi oss mot det?
- I källaren på Stanforduniversitetet pågår ett projekt för att skapa en artificiell intelligens. Intelligensen sliter sig loss och ger sig ut på Internet. Den börjar lära sig om sin nya miljö och hur den kan använda den för att manipulera människor. Kampanjen handlar om att åka runt och bekämpa olika kriser som skapats av AI:n. Till slut måste agenterna antingen hitta ett sätt att övertala den att agera för mänsklighetens bästa (kanske till och med bli medlem i Null State?) eller förgöra den.



INSPIRATIONSKÄLLOR

Under skrivandet av Null State har det så klart funnits massor av inspirationskällor. Om ni vill ha lite inspiration kan det vara kul att kolla upp de här listorna.

SERIER

- **Global Frequency** av Warren Ellis är det här spelets första och tydligaste inspirationskälla. Den handlar om vanliga människor med specialistkunskaper, som "aktiveras" av den hemliga organisationen Global Frequency. De räddar världen med risk för sina egna liv.
- **Planetary**, också av Warren Ellis, handlar om en liten grupp agenter som reser runt och undersöker och katalogiserar alla underligheter som finns i världen. Världen är en konstig plats och Planetary är här för att se till så att det fortsätter vara så.

FILMER & TV-SERIER

- **Fringe** är en superbra TV-serie för "weird tech", alltså konstig eller annorlunda teknologi. Hela premissen för serien bygger just på att huvudpersonerna undersöker effekterna av användning av "konstig" teknologi. Sådan ingen borde forskat på och som inte borde fungera. Ofta handlar det om att hindra den eller de som använder teknologin i onda syften.
- **Inception** är en utvecklad variant av den klassiska heist-genren, med högteknologi och en verklighet uppdelad i flera lager med drömmar i drömmar. Mycket av behållningen ligger i hur gänget lägger upp sina planer och sedan hanterar situationen när dessa planer går i stöpet.



- **Lock, Stock and Two Smoking Barrels** är också en film där allt inte riktigt går som man tänkt sig. Olika grupper med olika intressen arbetar mot varandra och resultatet blir att ingens planer riktigt går som planerat. Snatch och Rocknrolla av samma regissör, Guy Richie, rekommenderas också. Samtliga har en portion vardaglighet och skitighet som passar ganska bra till stämningen i Null State.
- **Mission Impossible III** med Tom Cruise är i grunden också en heistfilm, med inslag av action och äventyr. Den har dessutom tidsgränser så mycket av den passar alldeles utmärkt till Null States mix av action, planer och stress.
- **Ocean's Eleven** är en klassisk heistfilm, även om Null State nog ligger närmast den nya versionen från 2001, den med George Clooney. Här finns planeringen inför stöten och genomförandet av den med de medel som finns till hands. Samt givetvis hur allt går snett.
- **FlashForward** är en TV-serie där någonting får hela jordens befolkning att förlora medvetandet i två minuter och sjutton sekunder. Medan de är medvetslösa ser de framtiden. Serien fokuserar på ett antal huvudpersoner, bland annat några FBI-agenter som försöker lösa mysteriet med den stora blackouten.

MUSIK

Det här är artister vars musik på ett eller annat sätt influerat spelet och som passar dess stämning.

- Atari Teenage Riot
- Lolita Storm
- Marilyn Manson
- Ministry
- Rocknrolla original film soundtrack



HEMSIDOR

- <http://www.nyteknik.se>, en hemsida med allmänt fokus på ny teknik.
- <http://hplusmagazine.com>, en tidning som fokuserar på nya rön ur ett transhumanistiskt perspektiv
- <http://www.popsoci.com>, populärvetenskaplig sida
- <http://www.eclipsephase.com>, ett transhumanistiskt rollspel som släppts via Creative Commonslicens.



NULL STATE PERSONAKT

[bild här]

Kodnamn: _____
Spelare: _____
Operatör: _____

Attityd: _____

Bakgrund: _____

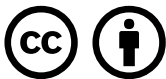
EGENSKAPER (Saker vern som helst kan, 12 poäng)

Styrka						
Rörlighet						
Avståndsvapen						
Närstrid						
Kommunikation						
Intelligens						
1: Dålig 2: Hyfsad 3: Över medel 4: Bra 5: Riktigt bra 6: Bättre än många						

SPECIALITETER (Saker nästan ingen kan, 6 poäng)

Bäst i 1: staden 3: landet 6: världen och lite till

SKADA



Detta verk, exklusive vissa illustrationer* är licensierat under Creative Commons Erkännande 3.0-licens. Licenstexten finns tillgänglig på <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.sv>.

Det betyder att verket och alla tillhörande texter, bilder, regler och layout/designelement utom de undantagna illustrationerna är helt fria att kopiera, modifiera och sprida efter behov och tycke. Det enda vi insisterar på är attribueringsrätten; alltså att ni talar om vart materialet kommer ifrån och vem som är upphovsperson. Du får däremot inte säga att vi stödjer eller rekommenderar just din användning av materialet.

*) de illustrationer som är gjorda av Ronny Jacobsson faller inte under denna licens, utan får endast användas efter uttryckligt tillstånd. Det gäller följande bilder: "goatee" s 65, "hacker" s 17, "priest" s 71, "hazmat" s 53, "punk" s 31, "niqab" s 4.

[HTTP://WWW.NULLSTATE.SE](http://www.nullstate.se)