

0: Forord

Dette er regler til et rollespill.

0.1: Hva er et rollespill?

Hva er et rollespill? Dette har det blitt skrevet side opp og side ned om. Det vil ikke bli gjentatt her. Rollespill kan brukes fornuftig og misbrukes – du kjære leser, er selvsagt en oppvakt og intelligent person som ikke kommer til å misbruke dette verktøyet.

Gjennom disse reglene har jeg konsekvent benyttet hankjønn.

0.2: Avrundingsregler

Hvis en sammenligning er mot en brøk så skal man **ikke** runde av før man sammenligner. Ellers er all avrunding etter vanlige regler, 0,5 rundes opp. (En Spiller spurte om 0,75 også rundes opp. Det gjør det.)

0.3: Stor forbokstav - Spillord

Alle ord som skrives med Stor Forbokstav selv om de ikke står først i setningen er enten egennavn eller Spillord og er definert i Ordforklaringer, vedlegg 4. Alle Egenskaper og Ferdigheter regnes som Spillord.



1: Regel nr 1:

1.1: Når man skal gjøre noe er det som regel definert av en Ferdighet og en Egenskap. Man kaster like mange terninger som man har i Ferdigheten som benyttes. Typen terninger som skal benyttes bestemmes av Egenskapen. De skal ha like mange sider som verdien av Egenskapen.

1.1.1: Man kan benytte dårligere terninger enn det man har i Egenskapen hvis man mener det er lurt.

1.1.2: Man kan simulere terninger som ikke finnes ved å trille terninger med flere sider og slå om igjen alle terningekastene som viser et høyere tall enn det man har i Egenskapen.

1.1.3: Slår man maksimalt på en terning slår man den en gang til og legger sammen terningekastene på den terningen. Dette gjør man helt til man ikke slår maksimalt på terningen lenger – det er dermed ingen grense for hvor godt man kan slå. Den høyeste terningen man til slutt får er den som teller og det kalles Resultatet.

1.1.4: Har man ikke Ferdigheten slår man en terning og trekker fra 2 på Resultatet.

1.2: For å lykkes må Resultatet være likt med eller høyere enn Måltallet.

Eks: På et kast med 3T6 får Lasse 1,6,6. Han kaster 6'erne om igjen og får 3 og 5 for totalene 9 (3+6) og 11 (5+6). Resultatet er derfor 11. Hvis Måltallet var 11 eller lavere har han lykket.

1.3: Slår man bare 1'ere har man Fomlet og man har Feilet uansett, i noen tilfeller er Fomling en ekstra ugunstig måte å Feile på. Dette er opp til Spillederen.

1.4: Måltallet bestemmer hvor vanskelig det er å lykkes. Standard Måltall er

2: Rutine

3: Veldig lett

4: Lett

5: Middels

7: Utfordrende

9: Vanskelig

11: Veldig vanskelig

15: Absurd

20: De kaller det umulig

1.5: Noen ganger kan målet motsette seg et kast. Da kaster målet sine egne terninger og Resultatet den aktive parten fikk er da Måltallet til den som setter seg til motverge. Dette gir den som skal forsvare seg en liten fordel fordi han vinner på likt Resultat.



Agenter som venter på å rykke ut.

2: Beskrivelse av Egenskaper:

2.1: En Egenskap er oppgitt som T3, T4 osv. til T20. – T står for terning og tallet er hvor mange sider det er på terningen man kaster når man gjør noe som har med denne Egenskapen å gjøre. Terningene skal være merket med heltallene fra 1 og opp til det antallet sider det er på terningene.

2.2: Styrke

Styrke er rå muskelkraft og bestemmer hva man kan bære av utstyr, hvor mye muskeldrevne våpen gjør i skade og brukes mye sammen med Slåss.

2.3: Smidighet

Smidighet bestemmer hvor god man er til oppgaver som krever koordinasjon og presise reaksjoner. De fleste angrep og manøvre er basert på denne Egenskapen.

2.4: Fysikk

Fysikk er hvor sunn man er. Har man høy Fysikk tåler man mer. Skadekast (som ironisk nok er kast for å unngå å bli skadd) gjøres med Fysikk.

2.5: Utstråling

Høy Utstråling innebærer en behagelig og tillitvekkende personlighet.

2.6: Manipulasjon

Manipulasjon er hvor dyktig man er til å påvirke andre til å gjøre det man vil.

2.7: Vilje

Vilje beskriver hvor viljesterk rollen er.

2.8: Intuisjon

Intuisjon brukes både for å beskrive hvor god rollen er til å ta imot inntrykk og til å lagre dem.

2.9: Logikk

Logikk beskriver hvor god rollen er til å tenke logisk.

2.10: Snarrådighet

Snarrådighet er hvor rask rollen er til å tenke og hans allmenne fornuft.



Spillederen venter på spillerne.

Det finnes ingen Egenskap som beskriver hvor tung man er.

3: Beskrivelse av Ferdigheter

3.1: Hver Ferdighet sier hvor mange terninger man kaster når man gjør noe som har med den Ferdigheten å gjøre. Typen terning bestemmes av Egenskapen spilleder bestemmer at skal brukes. Har man ikke Ferdigheten slår man en terning men Resultatet blir 2 lavere. (jmfr 1.1.4)

3.1.2: I tillegg er det mulig å skaffe seg Spesialiseringer. Spesialiseringer gir en ekstra terning per Spesialisering på det man er spesialisert i. Man kan ha ubegrenset med Spesialiseringer på en Ferdighet, men får maksimalt kaste like mange ekstra terninger som det man har i Ferdigheten. Spesialiseringene som er listet opp under Ferdighetene er forslag til Spesialiseringer, flere kan lages hvis Spillederen godtar dem.

3.1.3: Man får aldri kaste flere terninger enn man har i Egenskapen som brukes.

3.2 Fysiske Ferdigheter

3.2.1: Atlet

Atlet er hvor dyktig man er til å bruke kroppen og bevege den. Estetiske bevegelsesformer går under Opptre.
Eks.: Akrobatikk, dykking, falle fra store høyder uten å ta for mye skade. (Måltall: Skadetallet for å reduserer skadetallet med 1)
Spesialiseringer: Hopping, klatring, vektløfting, sport, forskjellige leker, løpe, svømme, holde pusten, faste, holde seg våken.

3.2.2: Dukke

Hvor god man er til å dukke unna angrep. Spesialiseringer: Ubevæpnet, mot skytevåpen, mot dyr.

3.2.3: Håndverk

Kunsten å lage ting med sine hender.

3.2.4: Innbrudd

Kunsten å bryte seg inn, brette opp dører, dirke låser og omgå feller og alarmer.

3.2.5: Lommetyveri

Hvordan å stjele ting fra andres lommer, samt å utføre triks der hånden må bevege seg raskere enn øyet klarer å følge med.

3.2.6: Luske

Hvor god man er til å unngå å bli sanset av andre, skjule andre, gjemme ting, skygge noen og bli oversett.

Spesialiseringer: Snikangrep, sitte i ro, kamuflasje, skjule spor, Luske i folkemengde, skygge.

3.2.7: Mekke

Mekke brukes når man skal prøve å endre, skape eller reparere fysiske gjenstander, fortrinnsvis ved hjelp av dertil egnet verktøy.

3.2.8: Motstand

Brukes til å motstå gift, sykdommer, psykiske angrep, smerte, avhør og til å komme seg fra Sjøkk.

Spesialiseringer: gift, smerte, sykdom, avhør, magi

3.2.9: Pilot

Pilot dekker alle farkoster der man ikke trenger å styre noen dyr, alt fra kano til romskip.

3.2.10: Skyte

Å bruke et skytevåpen eller ting som ligner.

3.2.11: Slåss

Dekker alle angrep som foregår med eller uten våpen som har kort rekkevidde, typisk 0-3 meter. Brukes alltid sammen med Styrke.

3.3 Sosiale Ferdigheter

3.3.1: Administrasjon

En rolle som er god i administrasjon vet hvordan et byråkrati fungerer og er god til å lage funksjonelle og dysfunksjonelle organisasjoner, alt etter smak og evne.

Eks.: Finne rett kontor, forstå når noen forventer seg bestikkelse, jobbe som byråkrat, bygge opp en organisasjon, lage rutiner, finne noen som vil ta i mot en bestikkelse, foreslå en bestikkelse uten å gjøre det for opplagt.

Spesialiseringer: Fortgang, trenere saker, bestikkelse, kontrabande, en spesiell organisasjon.

3.3.2: Dyrevenn

Ridning, temming, trening, kjøre vogn og stelle dyr.

Spesialiseringer: En art, triks, sprangridning, dressur.

3.3.3: Forhør

Hvordan få informasjon fra en person i en formell setting som er kontruert enten gjennom sosiale normer eller fysisk kontroll.

3.3.4: Opptre

Hvordan å opptre i en profesjonell sammenheng, improvisere, late som man er en annen og etterligne følelser.

Spesialiseringer: Teater, opptak, ritualer, monologer, dikt, danse, syngende, instrument.

3.3.5: Overtale

Hvor god man er til å fange andres oppmerksomhet og spille på deres følelser.

Spesialiseringer: Forføre, propaganda, ledelse, trusler, hjernevask, overbevise.

3.3.6: Pynte

Kunsten å pynte seg selv eller omgivelsene, den perfekte ferdighet for estetikerne.

Spesialiseringer: Make-up, frisør, landskapsarkitekt, arkitekt, gartner.

3.3.7: Religion

Religion er læren om forskjellige religioner.

Spesialiseringer: En spesifikk religion

3.3.8: Skurkestreker

Alt som er ulovlig eller tvilsomt og ikke dekkes av en annen Ferdighet går under denne.

Spesialiseringer: Svindel, selge illegale varer, kjøpe illegale varer, selge tyvegods, plante bevis.

3.3.9: Spane

Kunsten å observere et mål over lengre tid, samle inn informasjon og lete etter ting.

3.3.10: Språk

Alle bør starte med 1 i språk, med mindre de av en eller annen grunn ikke kan kommunisere på noen måte. Språk brukes hvis man skal komponere dikt, sanger eller andre skriftlige fremstillinger der en klar mening skal blandes med en smakfull fremstilling. Man kan like mange språk som det man har i Ferdigheten Språk. Man kan lære ekstra språk ved å spandere en Spesialisering på hvert ekstra språk.

Spesialiseringer: Departementalsk, diplomatisk, romantisk, realistisk, militært, et enkelt språk.

3.3.11: Spyttlikking

Spyttlikking er en viktig sosial Ferdighet. Antall terninger man får fra en Ferdighet + Spesialisering man bruker i en sosial sammenheng mot en som anser seg selv som høyere på den sosiale rangstigen er begrenset av hvor god man er i Spyttlikking hvis Ferdigheten er Administrasjon eller Overtale.

Spesialiseringer: Seksuelle antydninger, strålende titler, smiger, underkastelse.

3.4 Mentale Ferdigheter

3.4.1: Data

Data er ferdighet i å bruke, feilsøke og programmere datamaskiner.

Spesialiseringer: Databaser, spesielle språk, datavirus.

3.4.2: Friluftsliv

Hvordan man finner ly for elementene, mat, vann og hvordan man behandler overlevelsesutstyr.

Spesialiseringer: Ørken, havet, arktiske strøk, underjordisk, skog, romdrakt, fjell, savanne, dykkerdrakt.

3.4.3: Kultur

Kultur er kunnskap om hvordan samfunn er organisert og annen nyttig kunnskap for en som vil bli den best utdannede klienten hos NAV.

Spesialiseringer: Psykohistorie, politikk, en planet, primitive samfunn, cargokulter, komparativ analyse, sosiologi, idehistorie.

3.4.4: Kvervsans

En rolle med Kvervsans har trent seg til å føle når noen bruker unaturlige evner.

Spesialiseringer: En spesiell evne, trolldom, demoner, kampsportmestre.

3.4.5: Lete

Aktivt å prøve å finne noe og sikre bevis eller følge spor.

Spesialiseringer: Skjulte gjenstander, hemmelige mekanismer, sikre bevis, analyse, museer, bibliotek, følge spor.

3.4.6: Medisin

Førstehjelp, behandle sykdommer og utføre kirurgi.

Spesialiseringer: Ernæring, akupunktur, proteser, øre-nese-hals, skuddsår, infeksjoner, diaré, blåmerker, kuttskader, hud, indre blødninger, urtebehandling, disseksjon, kirurgi og kiropraktikk.

3.4.7: Naturvitenskap

Kunnskap om det som finnes i naturen. Fagområder og Spesialiseringer: Fysikk, kjemi, kvantemekanikk, plasmafysikk, biologi.

Informatikk går under Ferdigheten Data fordi den er såpass praktisk anvendbar.

3.4.8: Okkult

Kunnskap om det overnaturlige

Spesialiseringer: Demoner, Kverven, engler, pentagram og astrologi

3.4.9: Oppmerksomhet

Hvor god man er til å legge merke til ting som man ikke aktivt ser etter. (Å aktivt se etter noe er Spane eller Lete)

Spesialiseringer: Bakhold, holde vakt, se, høre, lukte.

3.4.10: Orientering

Hvordan å finne ut hvor man er, hvor man skal og hvordan komme fra det ene stedet til det andre.

3-dimensjonal navigering, f.eks. i rommet.

Spesialiseringer: Celest mekanikk, hav, internett, land, en planet.

3.4.11: Teknologi

Teknologi er kunnskap og erfaring i hvordan teknologi skal brukes. Teknologi brukes kun for å operere utstyr, skal man reparere det bruker man Mekke..

Spesialiseringer: Overvåkningssystemer, produksjonsutstyr, roboter, gruveutstyr, sprengningsteknikk, gift, bondegård

Barrett M82B1-P
.50 BMG PISTOL

Shown with Optional Laser Sight
and Optitex 40MM Red Dot Scope



Pistol, eller noe som ligner

4.1: Fart

Fart er 8 + Atlet + Fysikk. På en runde kan man fritt bevege seg like mange meter som man har i fart, eller dobbelt så langt hvis man bruker en Handling på det. (8.2.2)

4.2: Energi

Alle roller har like mange poeng Energi som den høyeste av Egenskapene Fysikk, Vilje og Vett. De brukes av Talenter, se kapittel 9.

4.3: Lærepenger

Etter hver gang man har spilt deler spillederen ut Lærepenger. (Også kjent som erfaringspoeng.) Som en grei retningslinje bør det være ca $\frac{1}{2}$ poeng til hver spiller for hver time effektiv spilletid, en del mindre hvis spillerne har gjort mye meningsløst og ufarlig, mer hvis de har fullført et veldig farlig oppdrag.

4.3.1: Spillederen kan også dele ut ekstra poeng for å belønne adferd som gjør spillingen til en større glede for gruppa. Folk som drar ut på lange soloturer (mer enn 10 minutter?) bør ikke få ekstrapoeng, selv om det de gjør er til gagn, fordi de tvinger alle andre til å vente mens de dyrker sitt eget ego. Slike folk bør oppfordres til å bli Spilledere.

4.3.2.1: Lærepenger kan brukes til å øke det som finnes på rollearket. Ting med høye verdier koster mer å øke. Når man skaffer seg en Ferdighet starter den på 1.

Det som skal økes	lærepenger
Egenskap	Se tabell bak arket
Ferdigheter	Se tabell bak arket
Ny Ferdighet	1
Spesialisering	1

4.4: Omkast

4.4.1: Går ting dårlig kan man bruke opp en ubrukt Lærepeng og foreta terningkastet som gikk dårlig om igjen.

4.4.2: Dette må man erklære at man vil gjøre så raskt som mulig, hvis Spilleleder har gått videre i spillet kan han nekte deg å ta omkast.

4.4.3: Du kan bruke like mange Lærepenger på en runde som du har ubrukte Lærepenger (dvs. alle sammen).

4.4.4: Du kan kaste omkast om igjen for en ny Lærepeng...

5: Utstyr

5.1: Alt utstyr har en vekt. En rolle kan ha mer eller mindre utstyr. Han kan bære like mange kilo med utstyr som Styrke*2 uten at det hindrer ham.

5.2: Han kan bære like mange kilo med utstyr som Styrke * Styrke uten at det gjør mer enn å gi -1 på Resultatet på alle kast for å hoppe, dukke unna, svømme, klatre og lignende.

5.3: Han kan maksimalt bære dobbelt så mye som det igjen, men da har han -2 på Resultatet på alle slike kast som nevnt over og -1 på Resultatet på alle andre kast som har med Smidighet eller Styrke å gjøre.

5.4: Han kan slepe opptil $5 * \text{Styrke} * \text{Styrke}$, farten er da $\frac{1}{10}$ av vanlig fart og han feiler automatisk alle kast for å hoppe, dukke unna, svømme, klatre eller lignende hvis han ikke slipper det han sleper. Andre kast som har med Smidighet å gjøre får -2 på Resultatet.

6: Magiker

I UBIK er alle Magikere. Det er opp til Spillederen hva slags utstyr de har.

7: Skade

Etter som man pådrar seg fysiske skader fungerer kroppen dårligere og dårligere. Effektene er beskrevet under. Skade med stor forbokstav er en Skade, mens skade med liten forbokstav referer til Måltallet for skaden fordi det er så klønete å skrive "Måltallet for skaden" hele tiden.

7.1: Hver gang man blir truffet slår man minst 3 terninger av type Fysikk.

7.2: Man får ekstra terninger for rustning og ser da bort fra alle unntatt de 3 høyeste terningene.

7.3: Hvis minst 3 terninger er lik eller over skaden så er man uskadd.

7.4: Er bare 2 terninger er lik eller over skaden så er man i Sjokk.

7.5: Er bare 1 terning er lik eller over skaden så er man Skadet og i Sjokk.

7.6: Er ingen terninger lik eller over skaden så er man Dødelig Såret, Skadet og i Sjokk.

7.7: Hvis man fikk Sjokk sammenligner man den tredje høyeste terningen med halvparten av skaden. Er det lavere enn det så er man Bevisstløs.

7.8: Tilsvarende, hvis man ble Skadet sammenligner man den nest høyeste terningen med halvparten av skaden. Er det lavere er man Permanent Skadet. (Dette innebærer at hvis man blir Permanent Skadet er man også Bevisstløs.)

7.9.1: Og, er man blitt Dødelig Såret sammenligner man den høyeste terningen med halvparten av skaden. Er det lavere er man død øyeblikkelig, hvis ikke lever man like mange minutter som Resultat av det man slo på den høyeste terningen + Fysikk – skaden på angrepet.

7.9.2: Skulle dette vise seg å være 0 eller lavere dør man øyeblikkelig.

7.10.1: Sjokk gjør at man ikke kan gjøre noe i sin neste runde.

7.10.2: Runden etter det får man prøve å komme seg fra Sjokk rett før man skal handle. Det er et Fysikk/Motstandskast med Måltall lik skaden til angrepet man fikk sjokk av, -1 på Måltallet for hver hele Runde som har gått siden man ble truffet.

7.10.3 Har man fått Sjokk av flere angrep skal man bare sjekke mot det som gir høyest Måltall.

7.11.1: Bevisstløshet gjør at man ikke kan handle på en stund av naturlige grunner.

7.11.2: Etter 1 minutt (12 Runder) kan man prøve å våkne opp, det er et kast med en terning av typen Fysikk mot Skaden til angrepet som gjorde en bevisstløs. Klarer man ikke det kan man prøve etter 10 minutter med 2 terninger, 1 time med 3 terninger, 1 døgn med 4 terninger, 1 uke med 5 terninger, 1 måned med 6 terninger, 2 måneder med 7 terninger, 3 måneder med 8 terninger osv.

7.12.1: Skadet gir -1 på Resultatet av alt man gjør inntil man blir frisk.

7.12.2: Permanente Skader er enten slikt man ikke blir frisk av uten kirurgiske inngrep, lavere Egenskaper eller varig mangel på kroppsdel(er).

7.12.3: "Skadet" er kumulativt. (-1 per tilfelle av resultatet "Skadet" eller "Permanent Skadet".)

7.12.4: ”Skadet” påvirker kast for å unngå mer skade.

7.13: Død er en litt trist tilstand, men man kan være døende og fremdeles handle.

7.14: Førstehjelp

7.14.1: Hvis man er døende er det vanskelig å rekke å bli frisk uten kirurgi pga den korte tiden det tar å dø. For å få noen til å leve lenger, kast Vett/Medisin. Måltallet er det samme som Måltallet på Skadekastet. Et forsøk på førstehjelp tar 2 Runder (10 sekunder). Slår man likt med Måltallet dobler man tiden det tar før pasienten dør. Slår man over tidobler man tiden det tar før pasienten dør for hvert poeng man slår Måltallet med. (2 tidoblinger er *100 osv.)

7.14.2: Hvis flere i tur og orden slår for førstehjelp er det bare det beste kastet som gjelder.

7.14.3: Fomler noen (slår bare enere) dør pasienten. Hvis man helbreder all Skade før man rekker å dø så har man blitt frisk og slipper å tenke mer på saken.

7.15: Kirurgi

7.15.1: Hvis noen er Dødelig Såret kan man stoppe dette med et kirurgikast, Logikk/Medisin. Et slikt forsøk tar ti minutter og kan forsøkes helt til man enten lykkes (og stopper dødsprosessen), Fomler (og dreper pasienten) eller man går tom for tid og pasienten dør. Måltallet er det samme som Måltallet for skadekastet + så mye pasienten slo under Måltallet for skadekastet.

7.16: Naturlig helbredelse

7.16.1: Man får igjen en Skade for hvert døgn som går hvis man hviler. Er man aktiv får man igjen en Skade hver uke.

7.17: Skade fra fall

Hvis man faller er det vanlig å ta skade av det. Skadetallet er som følger:

1-3m skade 3,

4-6m skade 4,

7-12m skade 5,

13-24m skade 6,

25-48m skade 7,

49-100m skade 8,

101-200m skade 9,

201+m skade 10. Maksimal skade fra fall er 10 under vanlige omstendigheter.



H&K MP5 – heller ikke til å spøke med

8: Kamp

8.1: Initiativ

8.1.1: Som regel går initiativet med klokka rundt bordet. Hver spiller har 5 sekunder til å bestemme seg for hva han gjør, klarer han ikke det står figuren hans og lurer på hva han skal gjøre.

8.1.2: Hvis Spillelederen vil, kan han la alle kaste en terning Vett for å avgjøre hvem som går først, de som slår høyest går først.

8.1.2.1: Man slår bare Initiativ første Kamprunde, deretter beholder man plassen sin i initiativrekkefølgen.

8.1.3: For hver Rolle regnes det som om Runden starter når det er den Rollens tur til å handle eller eventuelt stå over på grunn av Sjokk eller fordi man kastet seg ned (jmf 8.7.2).

8.2: Handlinger

8.2.1: Systemet er beregnet på at man bare gjør en ting i Runden, derfor er det relativt lett å lykkes. Men en runde er på hele 5 sekunder så det burde være mulig, i hvert fall for en som er dyktig, å lykkes med mer enn en ting av gangen. Skal man gjøre mer enn en ting må man si i fra om det før man gjør den første. Man trekker i fra like mye på Resultatet på Handlingene som det totale antall Handlinger man gjør hvis man gjør mer enn en ting. (Gapet fra en Handling til to Handlinger er stort. Dette er gjort med vilje.)

8.2.2: Å bevege seg opptil (8 + Atlet + Fysikk) meter kan man gjøre fritt, hvis man vil bevege seg mer, opptil dobbelt så langt, er det en Handling som man ikke trenger å kaste for.

8.2.2.1: Man beveger seg enten før eller etter andre handlinger.

8.2.3: Hvert angrep er en Handling.

8.2.3.1: Man kan ikke angripe hvert mål mer enn en gang per runde.

8.2.4: Man kan forsvare seg mot alle angrep man er oppmerksom på. En del angrepsformer er det veldig vanskelig å forsvare seg mot.

8.2.4.1: For hvert Forsvarskast man foretar i en runde får man -1 på etterfølgende Forsvarskast i samme runde. (ref 8.3.3.2)

8.2.5: Skade reduserer også Forsvarskastet.

8.3: Angrep

8.3.1: Når man foretar et angrep slår man like mange terninger som man har i Skyte av type Smidighet eller Slåss av type Styrke.

8.3.2: Hvis angriperen får likt eller høyere enn Måltallet treffer han. (Normalt 3, høyere mot dekning eller hvis man skyter en liten del av målet eller på langt hold.)

8.3.3.1: Hvis forsvareren har mulighet for å forsvare seg kan han nå ta et Forsvarskast, et kast med like mange terninger som han har i Dukke av type Smidighet eller, hvis angriperen er innen 3 meter, Slåss av type Styrke. Han prøver å få likt eller høyere Resultat enn det angriperen fikk. Klarer han det unngår han angrepet.

8.3.3.2: Dette kastet får -1 for hvert angrep man allerede har forsvart seg mot samme Runde.

8.3.3.3: Hvis man Fomler eller Feiler et Forsvarskast har det ingen effekt. Forsvarskastet økes tilsvarende det Måltallet økes for å skyte del av et mål eller for dekning. (8.4.1 og 8.7.1)

8.3.4: For hver multippel av 3 angriperen slår over den høyeste av Måltallet eller et eventuelt Forsvarskast økes skaden på angrepet med 1. Mao. får angriperen 3 mer enn den høyeste av Måltallet og

Forsvarskastet blir skaden fra en pistol 6 i stedet for 5.

8.3.5.1: Forsvareren motstår dette med sin Fysikk, 3 terninger pluss eventuelle bonusterninger for rustning eller annet.

8.3.5.2: Hvis våpenet har penetrasjon så fjerner man før man kaster Skadekastet like mange bonusterninger for rustning som det våpenet har i Penetrasjon, de dårligste bonusterningene først. Se regler for Skade over.

8.3.6: Dekning

Mot våpen som angriper på avstand endres måltallet for angrepet som følger:

Dekning	Måltall
Ikke noe	Vanlig
Litt, rundt et hjørne, kastet seg flat, i en døråpning	+1
Mye, brystvern, bak en person eller tre, i et vindu	+2
Veldig mye, et skyteskår	+3

Forsvarskastet endres også tilsvarende.

8.4: Skytevåpen

8.4.1: Alle våpen som kan benyttes på avstander på 4 meter eller mer bruker Smidighet/Skyte. Måltallet er forskjellig på forskjellige avstander. For hver avstandsgruppering har man Måltall / Skade / Penetrasjon.

8.4.2: Man kan ikke foreta flere angrep med et skytevåpen i runden enn det man har i Skyte.

8.4.3: I tillegg er det noe som heter skuddtakt. Er det oppgitt som #~ så er det det maksimale antall enkeltskudd man kan ta i runden, er det oppgitt som #* så er det det maksimale antall skudd man kan bruke med automatild. Mer om det under Automatvåpen.

8.4.4: Med enkeltskudd teller hvert skudd som en Handling og man kan skyte flere ganger på samme mål.

8.4.5: Man kan alltid angripe med skytevåpen med Smidighet/Skyte, men er man innen 3 meter fra målet kan man også benytte Styrke/Slåss.

8.5: Automatvåpen

8.5.1.1: Våpen som har skudd takt oppgitt som #* er automatvåpen. De kan foreta like mange angrep som #/2 (rundet ned) med et totalt antall skudd mindre enn eller lik #.

8.5.1.2: Det må være minst 2 skudd i hvert angrep med automatild.

8.5.1.3: Hvert angrep teller som en Handling. Det finnes to typer automatild:

8.5.2.1: Spredt ild

Her bruker man mange kuler på å øke sjansene på å treffe.

8.5.2.2.1: Man kaster like mange ekstra terninger på angrepet som antall kuler man bruker i angrepet.

8.5.2.2.2: Hvis man slår over Måltallet spiller ikke det noen rolle, ei heller om man får høyt på mange av angrepene.

8.5.2.3: Skyte en gruppe

8.5.2.3.1: Her bruker man mekanikken for spredt ild, man kaster like mange ekstra terninger på angrepet som antall kuler man bruker i angrepet.

8.5.2.3.2: Deretter sammenligner man den høyeste terningen med det dårligste forsvaret osv helt til ikke flere angrep treffer eller man har truffet like mange mål som antall kuler man skjøt.

8.5.2.3.3: For at noen skal telle som en gruppe må de stå innenfor en 30 graders vinkel og maksimalt en meter fra hverandre sett fra skytterens perspektiv.

8.5.2.3.5: Det spiller heller ikke noen rolle hvor mye man slår over Måltallet /

forsvarskast, man gjør standard skade uansett og treffer hvert mål bare en gang.

8.6: Dekningsildgivning

8.6.1: Man kan bestemme seg for å 'dekke' et område der man for øyeblikket ikke kan se noen. Området kan være på maksimalt 2*2 meter sett fra skytterens perspektiv. Hvis noen velger å stikke frem trynet sitt i dette området frem til neste gang den som dekker skal handle kan den som dekker angripe dem med +1 på Måltallet.

8.6.2: Å gi dekningsild teller som en Handling, men er den eneste handlingen man foretar seg den runden. Til gjengjeld kan man angripe alle som stikker frem trynet sitt opp til det maksimale antall angrep man kan foreta med det våpenet man bruker til å gi dekningsild hvis man bruker vanlige skytevåpen – maksimalt et angrep på hver og ingen gevinst for å slå høyere enn Måltallet.

8.6.3: Man bruker like mange kuler som det maksimale antall angrep man kan foreta med våpenet.

8.6.4: Bruker man automatvåpen til å gi dekningsild må man bruke like mange skudd som maksimal skuddtakt på våpenet, men til gjengjeld økes området man dekker til 4*4 meter og angrepene teller som "spredt ild" – med 1 ekstra terning på hvert angrep.. Man kan ikke angripe flere enn skuddtaket på våpenet delt på 2 rundet ned – det går to kuler på hvert mål.

8.7: Diverse

8.7.1: Nøyaktige treff

Hvis man ønsker det kan man sikte etter en liten del av motstanderen. Fordelen ved dette er at man kan treffe et sted som ikke er dekket av rustning eller få mer kontroll over hva som blir satt ut av funksjon ved skade. Modifikasjon på Måltallet, og eventuelt Forsvarskastet som følger:

+2 for å treffe hodet, +1 på skade.

+1 for å treffe en arm eller et bein med -1 på skade, målet kan ikke dø øyeblikkelig, +2 for å treffe en hånd eller en fot med -2 på skade, målet kan verken dø øyeblikkelig eller bli Dødelig Såret.

8.7.2: Kaste seg ned

Til tross for at det heter å kaste seg ned er man ikke nødt til å kaste seg ned for å bruke denne regelen. Man mister neste Handling, men man får forsvare seg mot alle angrep med Dukke/Slåss med -4 på Resultatet uansett andre modifikasjoner, som skade, eksplosjoner osv. Det kan brukes mot angrep bakfra, overraskende angrep osv.

8.7.3: Gift

Gifter finns i ymse slag. Noen er raske, de fungerer som vanlige angrep og brukes i stedet for våpenets skade hvis giftens skade er sterkere, hvis ikke har de ingen effekt. Andre virker saktere og starter først å påvirke målet en stund etter at han fikk giften i seg. Man kaster Fysikk/Motstand mot måltall som varierer med giften, hvis man klarer det unngår man effekten av giften.

8.7.4: Bryting

Hvis man velger å angripe når man Slåss, men bare har til hensikt å hindre fienden i stedet for å skade ham, så vil resultatet av Skadekastet være som følger:

8.7.5.1: Sjokk: Du har et tak, men klarer bare å holde motstanderen så lenge han er i Sjokk. Han kan ikke flytte seg.

8.7.5.2: Bevisstløs: Du har et godt tak, og så lenge du ikke flytter deg og bruker en arm kan ikke fienden gjøre noen ting. Du kan bruke en Handling til å holde ham fast mens du flytter deg med halv hastighet. De andre resultatene blir redusert et hakk som følger:

8.7.5.3: Skadet: Varer bare en time.

8.7.5.4: Permanent Skadet -> Skadet

8.7.5.4: Dødelig Såret -> Permanent Skadet

8.7.5.5: Død -> Dødelig Såret

9: Talenter

9.1.1: En rolle kan ha ett eller flere talenter, man betaler for Talentene sine som om de tilsammen var en Egenskap. Dermed er de 3 første Talentene gratis, men etter hvert blir det veldig kostbart å skaffe seg flere talenter.

9.1.2: Man kan droppe ett eller flere Talenter når man skal skaffe seg et nytt.

9.1.3: De fleste Talenter krever at man har et visst nivå i en Ferdighet eller ett eller flere andre Talenter.

9.1.4 Noen Talenter koster ett eller flere poeng Energi å bruke.

9.1.4.1: Energi regenerer med ett poeng hver time.

9.1.5: Kverv: Noen Talenter forstyrrer Veven (den normale virkeligheten) og kan merkes av en med Kvervsans innen 100 meter med Intuisjon/Kvervsans med Vanskegrad tilsvarende Talentets Kverv.

9.2 List over Talenter etter Ferdighet de er forbundet med

9.2.0: Hvilket som helst Talent

9.2.0.1: Flaks X

Forutsetter: En Ferdighet X

Flaks er et talent. For hver grad av Flaks du har har du et gratis omkast per spilling. Du kan ha like høy Flaks som den høyeste Ferdigheten din, men det teller som X Talenter.

9.2.1: Atlet

9.2.1.1: Springer

Forutsetter: Styrke 6, Smidighet 8, Atlet 2

Energi: 1

Kverv: 20

Du kan hoppe store avstander, 10 meter vertikalt og 20 meter horisontalt ved å bruke et poeng Energi.

9.2.1.2: Flyr Over Tak

Forutsetter: Springer, Atlet 5, Smidighet 10
Energi: 1

Kverv: 16

Du kan hoppe enorme avstander, 50 meter vertikalt og 100 meter horisontalt ved å bruke et poeng Energi.

9.2.2: Dukke

9.2.2.1: Faresans

Forutsetter: Intuisjon 8

Du kan alltid dukke, selv fra angrep du ikke er klar over.

9.2.2.2: Vanskelig mål

Forutsetter: Dukke 8

Laveste måltall for å treffe deg er 6.

9.2.3: Håndverk

9.2.3.1: Origamist

Forutsetter: Håndverk 1, Spesialisering:

Håndverk/Origamist 1

Du kan lage våpen av papir. De tilsvarer en kniv (skade 4 og kan kastes) og er Hellige (+2 skade mot Demoner og Vandøde).

9.2.3.2: Teppelegger

Forutsetter: Håndverk 4

Du gjør +1 skade med en Stanleykniv (hobbykniv med kort blad, veldig brutalt å bruke som våpen).

9.2.4: Innbrudd

9.2.4.1: Dirkehånd

Forutsetter: Innbrudd 3

Energi: 1

Du kan bruke en Handling og låse opp en lås uten nøkkel og uten å sette spor.

9.2.5: Lommetyveri

9.2.5.1: Taskenspiller

Forutsetter: Lommetyveri 5, Smidighet 8

Energi: 1

Kverv: 11

Du kan forflytte et objekt du vet om som er innen 1 meter av deg til et annet sted innen

1 meter av deg. Objektet kan ikke være større enn at du kan skjule det i en hånd og ikke veie mer enn 1 kg.

9.2.6: Luske

9.2.6.1: Skjule seg i åpent lende

Forutsetter: Luske 3, du kan ikke være Vakker (9.3.6.1)

Du kan forsøke å unngå oppmerksomhet selv om du ikke har noe å gjemme deg bak. Dette betyr at du aldri må øke Vanskegraden bare fordi det ikke er noe sted å gjemme seg.

9.2.7: Mekke

9.2.7.1: Maskinempat

Forutsetter: Mekke 3

Energi: 1 per maskin som undersøkes
Kverv: 14

Ved å bruke et poeng Energi og en Handling får du innsikt i tilstanden til en maskin, hvor skadd den er, hva som ikke virker og hvor mye drivstoff den har eller antall skudd igjen i et våpen.

9.2.7.2: Sorte Fingre

Krever: Maskinempat (9.2.7.1), Mekke 4

Energi: 1

Kverv: 8

Kast Logikk/Mekke med Vanskegrad 10. Hvis du lykkes fjerner du 1 Skade fra maskinen og fjerner alt som midlertidig setter den ut av spill. Du kan ikke reparere alvorlige skader med Sorte Fingre, det krever reservedeler.

9.2.8: Motstand

9.2.8.1: Tigerbalsam

Forutsetter: Motstand 2

Du klarer automatisk kast for å komme deg fra Sjokk, og blir du slått bevisstløs våkner du etter like mange runder som Skade + 1.

9.2.8.2: Høy smerteterskel

Forutsetter: Tigerbalsam, Motstand 3

Skade gir deg ikke minus på terningkast for angrep og forsvar.

9.2.8.3: Regenere

Forutsetter: Høy Smerteterskel, Motstand 4, Fysikk 8

Du får senket Skade med 1 per runde.

«Permanent» Skade tar 1 time å reparere.

Hvert poeng skade du reparerer koster 1 Energi.

9.2.8.4: Jernmann

Forutsetter: Minst 6 Talenter, Motstand 5, Fysikk 10, Høy Smerteterskel

Når du kaster Skadekast kan du velge å kaste en terning ekstra, men i så fall får du ikke terninger fra rustning.

9.2.8.5: Vandød

Krever: Høy smerteterskel. Kan ikke være From eller ha Sann Tro.

Du kaster en terning mindre på skadekast, men til gjengjeld sjekker du ikke for sjokk eller bevisstløshet. Alle angrep som er Hellige gjør +2 skade.

9.2.8.6: Hamskrifter

Forutsetter: From, Trollmann eller Magiker, Motstand 5

Energi: 1

Kverv: 8

Du har mer enn en form du kan bruke. Når du skaffer deg dette Talentet har du en form som er din grunnform, og som du vil forvandles til hvis du dør eller blir slått bevisstløs, og en form til. Du kan lære deg ekstra former, det tar 1 minutt og koster 1 Lærepeng. Alle formene må ha en masse som er mellom halvparten og dobbelt så stor som grunnformen. Du får ingen spesielle egenskaper som følge av at du skifter til en annen form – men du mister egenskaper den formen ikke kan bruke, så blir du til en gepard kan du ikke løpe noe fortere, men du kan ikke snakke lenger. Hver gang du skifter form tar det en Handling og koster ett poeng Energi. Hvis du ønsker å endre bare en del av kroppen din kan du gjøre det, men det koster ett poeng Energi per minutt. Du kan skaffe deg Talenter som du binder til spesielle former, slik at de bare virker i de formene.

Formene du lærer deg kan være spesifikke personer, men skal du lære de godt nok til å overbevise noen må du studere dem på 10 meters avstand når du lærer formen, eller skapninger som ikke eksisterer. Du vil ikke kunne formere deg i former som ikke er din egen art og formskifting avbryter graviditeter.

9.2.9: Pilot

9.2.9.1: Føreren

Krever: Pilot 3

Når du setter deg bak rattet på et kjøretøy vet du med en gang hva det er godt for, hvor fort det kan kjøre osv. hvis det er i orden – i prinsippet alt som vil stå i en håndbok. Vil du vite hvordan det står til med maskinen trenger du å være Maskinempat (9.2.7.1).

9.2.10: Skyte

9.2.10.1: Lynlader

Forutsetter: Skyte 2, Smidighet 8.

Hvis du har et skytevåpen som kan lades på en runde eller raskere så trenger du ikke bruke handlinger på å lade det – for deg vil det alltid være ladd og med magasinet toppet med vanlig ammunisjon. Bare hold styr på hvor mye ammunisjon du bærer med deg.

9.2.10.2: Våpensikkerhet

Forutsetter: Lynlader (9.2.10.1)

Hvis noen andre plukker opp, tar eller blir gitt et våpen fra deg så vil det være uladd inntil de får tak i ammunisjon og lader det. Dette affekterer også dine venner.

9.2.11: Slåss

9.2.11.1: Drapsmaskin

Du vil alltid vinne initiativet mot en som ikke har dette Talentet. Du kan fremdeles bli overrasket.

9.2.11.2: Frihakker

Forutsetter: Slåss 3, Vett 6

Koster: 1 Energi/runde

Hvis du står inntil noen og de flytter vekk fra deg får du et gratis angrep på ham som han kan forsvare seg mot som vanlig.

9.2.11.3: Miljøkriger

Forutsetter: Slåss 4, Oppmerksomhet 3, Vett 7

Koster: 1 Energi/Angrep

Du kan endre skaden på et angrep, opp til 7, hvis det er noe farlig i omgivelsene (trafikk, klippe, stansmaskin) du kan dytte offeret ditt over/foran/inn i.

9.2.11.4: Kapphendt

Forutsetter: Slåss 5

Hvis du har et våpen i hver hånd så har du +2 på Forsvarskast med Styrke/Slåss.

9.2.11.5: Strupekutter

Forutsetter: Slåss 3, ett annet talent fra Slåss.

Hvis du angriper noen i strupen (hodet) med en skarp gjenstand, så får du ikke den vanlige -2 for å treffe der og de får ikke bonus på forsvarskastet sitt.

9.2.11.6: Berserker

Energi: 1

Ved å bruke ett poeng Energi kan du gå berserk. Effekten av det er at så lenge du er berserk kan du ikke utføre Forsvarskast eller ta dekning, men du får to ekstra terninger på alle angrep du utfører. I tillegg ignorerer du Skade og Døende så lenge du er berserk. Du kan bruke en Handling på å gå ut av berserk. Du må gjøre ditt beste for å komme inntil fienden så du kan drepe ham så lenge du er berserk.

9.3.1: Administrasjon

9.3.1.1: Alfasans

Forutsetter: Administrasjon 2 eller Oppmerksomhet 3.

Koster: 1 Energi

Kverv: 20

Du vet intuitivt hvem som er lederen i en gruppe, selv om vedkommende ikke er klar over det selv.

9.3.1.2: Mitt skip er lastet med
Forutsetter: Administrasjon 3, enten
Teknologi 2 eller Okkult 2
Energi: 1-3

Når du tar på et objekt som kan inneholde eller bære andre objekter og bruker ett energipoeng får du vite hva de 10 viktigste objektene denne inneholder eller bærer er. 2 poeng energi gir deg de 100 mest signifikante og 3 poeng energi gir deg de 1000 viktigste. Hva som er viktig avhenger av rollen, f.eks. vil en tollbetjent være opptatt av typiske smuglerartikler. Du vil ikke få vite hvor på gjenstanden disse objektene finnes. Hvis du har Root! (data-talent) kan du bruke dette til å se hvilke programmer, data eller virus som finnes i en datamaskin du har root-tilgang på.

9.3.2: Dyrevenn

9.3.2.1: Rolig
Krever: Dyrevenn 2, Vilje 8
Så lenge du ikke angriper dem eller andre dyr i nærheten vil dyr la deg være i fred.

9.3.2.2: Temme
Krever: Rolig (9.3.2.1), Dyrevenn 5,
Manipulasjon 8
Energi: 1
Kverv: 15
Du kan roe ned et dyr for 10 minutter.

9.3.3: Forhør

9.3.3.1: Avsløre løgn
Forutsetter: Intuisjon 8
Koster: 1 Energi
Kverv: 20
Du kan bruke dette etter at noe er sagt for å avsløre om en eller flere av tingene er usant, eller betale 1 Energi og avsløre alle løgner du hører de neste 10 minuttene.

9.3.4: Opptre

9.3.4.1: Strålende Underholdning
Forutsetter: Opptre 4
Energi: 1
Kverv: 20

Du gir en liten forestilling, på 5 minutter kan du tjene en timeslønn på gata, så god er du.

9.3.5: Overtale

9.3.5.1: Avledningsmanøver
Krever: Overtale 4, Manipulasjon 10
Energi: 1+
Du trekker oppmerksomheten vekk, kan brukes til å snike folk inn på 18-årsgrense eller gi din side overraskelsesmomentet mot noen dere vil slåss mot unntatt de som har Drapsmaskin (9.2.11.1) – Drapsmaskin går alltid først. Du kan påvirke like mange personer som du har Manipulasjon per poeng Energi du bruker.

9.3.5.2: Bestikke
Krever: Overtale 5
Energi: 1
Kverv: 18
Ved å bruke et poeng Energi og en Handling kan du finne ut om en person innen 20 meter kan bestikkes, hvordan du skal gå frem og hva prisen hans er.

9.3.6: Pynte

9.3.6.1: Vakker
Forutsetter: At du ikke har Talentet Ynkelig (9.3.11.2), Utstråling 8
Når du skal bruke en Sosial Ferdighet mot en som ikke har høyere status enn deg og ikke er Vakker selv, får du +1 på Resultatet.

9.3.6.2: Grønne Fingre
Forutsetter: Pynte 2
Du har +3 på Resultatet når du utfører hagearbeid.

9.3.7: Religion

9.3.7.1: From (også registrert under Okkult)
Forutsetter: Utstråling 8 og Religion 2.
Kan ikke være Trollmann.
Er en av flere alternative forutsetninger for okkulte egenskaper.

9.3.7.2: Sann tro

Forutsetter: Religion 1, Spesialisering

Religion/{religion} 1

Energi: 1

Kverv: 12

Du må velge en klar definert religion som rollen din tror på. Når noen bruker et Talent som ikke er kompatibel med det du tror på så kan du motstå Talentet automatisk ved å bruke ett poeng Energi. Talenter du selv har er selvsagt compatible med din tro og kan derfor ikke motstås med dette Talentet.

9.3.7.3: Helgen

Forutsetter: Religion 2 og From eller Sann Tro

Energi: 1

Kverv: 6

Kan aktiveres som en reaksjon. Du er immun mot ild i en time. Kroppen er omgitt av en nimbus som lyser tydelig opp (-4 på Luske) og kan se ut som den er laget av eller omspent av flammer.

9.3.7.4: Sjelesverd

Forutsetter: Helgen, Religion 4

Energi: 1 per minutt

Kverv: 5

Maner frem et flammende og/eller lysende tohåndssverd som gir Skade 6 (+2 mot Vandøde) Penetrasjon 5. Skader ikke en som er From eller som brukeren ville anse som uskyldig. Demoner som blir truffet tar ikke skade men blir i stedet sendt tilbake til helvete. Lyser opp omgivelsene, -4 på Luske (sammen med Helgen blir det -6 ikke -8). Som en bonus, bare du har denne evnen, uansett om sverdet er fremme eller ikke, så vil alle Demoner og andre mørkets skapninger får Skade 4 hvis de treffer deg i nærkamp uten å bruke våpen.

9.3.7.5: Guds fulle rustning

Forutsetter: From og Religion 3

Kverv: 12 hver gang du slår et Skadekast

der du får bruke denne evnen.

Hvis du er ubevæpnet får du kaste 3 ekstra 7-sidede terninger når du foretar et

Skadekast. Dette er ikke kumulativt med rustning. Definisjonen av «ubevæpnet» er at man ikke har et våpen klar til bruk slik at et eventuelt angrep krever minst en ekstra handling for å trekke våpen – man kan sjonglere våpen for å være ubevæpnet når man eventuelt blir truffet, men da har man -2 på forsvarskast med Styrke/Nærstrid og -2 på alle angrepskast. I tillegg må man kaste Smidighet/Atlet med Vanskegrad 5 i starten av hver runde eller bruke hele runden på å fomme rundt med våpenet.

9.3.7.6: Guds vrede

Forutsetter: Religion 5, From

Koster: 1 Energi

Kverv: 6

Lager et hellig angrep med rekkevidde 100 meter. Angrepskastet er Smidighet/Skyte eller Utstråling/Religion. Forsvarskastet er Smidighet/Dukke eller Vilje/Motstand. Skaden er Utstråling/2 (+2 mot Demoner og Vandøde). Angrepet ignorerer rustning, men kan ikke skade døde objekter, unntatt Vandøde.

9.3.7.7: Levitasjon

Forutsetter: Religion 5 og From eller

Okkult 5 og Magiker

Koster: 1 Energi per minutt

Kverv: 4

Du kan fly. Tar en Handling å aktivere. Mens dette Talentet er aktivt har du en lysende nimbus rundt deg som gir deg -4 på forsøk på Luske.

9.3.8: Skurkestreker**9.3.8.1: Lukte Snut**

Forutsetter: Skurkestreke 3, Intuisjon 8

Du kan lukte om noen er forbundet med en organisasjon som motarbeider kriminelle eller terrorister. De må være innen 3 meter av deg. Politi lukter Salmiakk, privatdetektiver lukter svidd gummi, spioner lukter oppkast og tystere lukter lik.

9.3.9: Spane

9.3.10: Språk

9.3.10.1: Tungetale

Koster: 1 Energi

Kverv: 15, 12 med Telepati

Du kan kommunisere i opptil 10 minutter med et mål du ikke deler språk med. Som oftest gir dette seg uttrykk i at du snakker vedkommendes språk og forstår hans, men i noen tilfeller fungerer det Telepatisk, da koster det dobbelt så mye Energi.

9.3.10.2: Same

Forutsetter: Språk: Samisk

Du gjør +1 skade (5) med samekniv.

9.3.10.3: Sakte, høyt og tydelig

Forutsetter: Språk: Norsk, eller Språk 4

Energi: 1 per time

Så lenge du snakker sakte, høyt og tydelig forstår alle hva du sier så lenge du holder deg til enkle emner som hvor toalettet er, om man kan få et bord på restauranten, hvor mye en øl koster osv. Vanskelige emner krever at mottaker klarer et kast mot sin Logikk/Språk med vanskegrad avgjort av spilleder.

Eks: Roy er på en restaurant i Moskva og får brått et kall fra naturen. Han snur seg til sin vakre russiske date og sier: «Ska skite, toalett?» Hun peker ut skiltet der det er et bilde av en mann – hun kan ikke gi retningsanvisninger, for selv om hun forstår Roys enkle behov så skjønner ikke han hva hun sier.

9.3.11: Spyttlikking

9.3.11.1: Tillitsvekkende

Koster: 1 Energi

Kverv: 15

Et mål som ikke har grunn til å tro noe annet vil stole på deg i inntil 1 time eller til du gjør noe som burde få ham til å slutte å stole på deg. De vil ikke låne deg mer penger enn de normalt tjener på 1 time.

9.3.11.2: Ynkelig

Forutsetter: At du ikke har Talentet Vakker (9.3.6.1), Manipulasjon 8

Hvis noen vil gjøre noe slemt mot deg må de kaste sin Vilje/Motstand mot din Manipulasjon/Spyttlikking, vinner du vil de spare ditt ynkelige liv.

9.4.1: Data

9.4.1.1: Mail

Forutsetter: Data 2, enten Teknologi 3 eller Okkult 3

Energi: Permanent -1

Du vet øyeblikkelig om det har kommet frem noen forsøk på å kontakte deg enten via elektronisk post, melding til avatar på diskusjonsfora, sms, tapte anrop og selvsagt telegram, fax, fysiske brev, pakke eller melding om pakke.

9.4.1.2: Root!

Forutsetter: Mail, Data 5, enten Teknologi 4 eller Okkult 4

Energi: 1 per 5 minutter

Du kan ta kontakt med en datamaskin, mobiltelefon, pacemaker eller annen programmerbar gjenstand innen 3 meter og få full tilgang til å operere eller omprogrammere den hvis du klarer et Logikk/Data kast mot en vanskegrad tilsvarende lengden på root-passordet, +1 hvis det inneholder både små og store bokstaver, +1 for tall, +1 for særtegn, typiske passord gir Vanskegrad 10-16, de vanskeligste gir Vanskegrad 20 som er høyeste mulige vanskegrad.

9.4.2: Friluftsliv

9.4.2.1: Friluftsmann

Forutsetter: Friluftsliv 3, Fysikk 8

Du kan leve i naturen, av naturen. Hvis du havner ute i naturen så vil du etter ett døgn ikke lenger trenge å kaste Snarrådighet/Friluftsliv for å unngå skade.

9.4.3: Kultur

9.4.3.1: Dannelse

Krever: Kultur 4, Snarrådighet 6

Spillederen må advare deg hver gang du er i ferd med å begå en sosial bommert.

9.4.4: Kvervsans

9.4.4.1: Åndesyn

Forutsetter: Kvervsans 3

Koster: 1 poeng Energi.

Kverv: 15

Du kan se ånder i 10 minutter. Du kan prate til dem og høre svar, men det kutter ned tiden til 1 minutt og hjelper lite om dere ikke snakker samme språk. Når evnen er aktiv kan du også kjenne igjen Demoner og Vandøde som prøver å late som de er noe annet.

9.4.4.2: Det Tredje Øyet

Forutsetter: Åndesyn (9.4.4.1), Kvervsans 5, og (Magiker (9.4.8.2) eller Trollmann (9.4.8.1) eller From (9.3.7.1))

Energi: Permanent -1 Energi.

Bieffekt: -1 på alle Ferdighetskast.

Du har permanent effekt av Åndesyn, og du kan alltid se rundt deg, selv om det er helt mørkt eller øynene dine skulle være blendet. Dette er litt forstyrrende, derfor får du permanent straff på alle kast.

9.4.5: Lete

9.4.5.1: Søker

Forutsetter: Lete 3, Intuisjon 8

Energi 1

Kverv 13

Hvis du bruker en Handling og et poeng Energi vil du få en ide om hvor det du leter etter kan finnes.

9.4.6: Medisin

9.4.6.1: Håndspåleggelse

Forutsetter: Medisin 2, Okkult 4 eller Religion 3.

Kverv: 12

Kast: Vett/Medisin med Vanskegrad 3.

Lykkes du er målet ikke lenger i Sjokk.

9.4.6.2: Våkner opp!

Forutsetter: Håndspåleggelse (9.4.6.1)

Koster: 1 Energi

Kverv: 12

Målet blir Våkner opp fra bevisstløshet eller koma og blir kvitt Sjokk.

9.4.6.3: Helbredelse

Forutsetter: Håndspåleggelse (9.4.6.1)

Koster: 1 Energi

Kverv: 10

Kast: Intuisjon/Medisin med Vanskegrad 8. Målet mister ett poeng Skade hvis du lykkes. Man kan helbrede alvorlige Skader, men da er Vanskegraden 13, 18 hvis det mangler biter. Regnerering av manglende deler tar opptil en time der helbrederen må konsentrere seg.

9.4.6.4: Vekke døde

Forutsetter: Helbredelse (9.4.6.3), Medisin 6, Okkult 4, From, Religion 6

Kverv: 3

Koster 10 Energi. Med mindre man har gjort noe med grunnen til at målet døde så vil vedkommende stryke med relativt raskt. Hvis avdødes sjel ikke er tilgjengelig risikerer man at man ikke lykkes med å vekke den døde eller at noen andre tar bolig i legemet.

9.4.6.5: Nøytralisere gift

Forutsetter: Medisin 2, Okkult 2 eller Religion 2.

Koster: 1 poeng Energi.

Kverv: 12

Du nøytraliserer all gift i målet. Siden alkohol og andre rusmidler er gifter gjør dette målet øyeblikkelig edru.

9.4.6.6: Helbrede sykdom

Forutsetter: Medisin 3, Okkult 3 eller Religion 3.

Koster: 1 poeng Energi.

Kverv: 12

Målet blir helbredet for alle sykdommer og parasitter.

9.4.6.7: Reversere aldring

Forutsetter: 3 Talenter fra Medisin.

Koster: 1 poeng Energi.

Kverv: 7

Målet blir en time yngre.

9.4.7: Naturvitenskap

9.4.7.1: Skeptiker

Krever: Naturvitenskap 4, Logikk 8, Vilje 8. Kan ikke ha noen andre Talenter med Kverv eller Energi.

Energi: 1

Hvis du observerer at noen bruker et Talent med Kverv 12 eller lavere så kan du bruke et poeng Energi og stoppe effekten + nøytralisere evnen for 10 minutter. Du tror ikke på noe overnaturlig og det får ikke noen andre gjøre heller.

9.4.8: Okkult

9.4.8.1: Trollmann

Forutsetter: Manipulasjon 8 eller Okkult 5. Kan ikke være From (9.3.7.1).

Er en av flere alternative forutsetninger for okkulte egenskaper.

9.4.8.2: Magiker

Forutsetter: Vilje 8 og Okkult 2

Er en av flere alternative forutsetninger for okkulte egenskaper.

9.4.8.3: From (også registrert under Religion 9.3.7.1))

Forutsetter: Utstråling 8 og Religion 2.

Kan ikke være Trollmann (9.4.8.1).

Er en av flere alternative forutsetninger for okkulte egenskaper.

9.4.8.4: Tilkalle Demon

Forutsetter: Okkult 3

Koster: 3 Energi

Kverv: 5

Får en demon til å ta fysisk form for 10 minutter. Du kan tilkalle spesifikke demoner, eller være mer generell. Du må vite hva demonen heter og hvordan den tilkalles, noe man finner i spesielle bøker. Det koster 1 lærepeng for hver demon man har pugget.

9.4.8.5: Pentagram

Forutsetter: Okkult 4, Trollmann, Magiker eller From

Koster: 1 Energi per 4 kvadratmeter.

Kverv: 7

Lager en magisk barriere som ikke kan krysses av en ånd eller demon, verken i

fast eller åndelig form. Du kan velge å lage barrieren rundt ånden eller rundt deg selv (for å holde den unna).

9.4.8.6: Psiangrep

Forutsetter: Okkult 5 og Trollmann eller Magiker

Koster: 1 Energi

Kverv: 6

Lager et magisk angrep med rekkevidde 100 meter. Angrepskastet er

Smidighet/Skyte eller

Manipulasjon/Okkult. Forsvarskastet er Smidighet/Dukke eller Vilje/Motstand.

Skaden er Vilje/2. Angrepet ignorerer rustning, men kan ikke skade døde objekter eller Vandøde.

9.4.8.7: Åpne Portal

Forutsetter: Okkult 4, Trollmann eller Magiker.

Koster: 2 Energi

Kverv: 2

Kast: Vilje/Okkult med Vanskegrad 6+

For å bruke denne evnen må du være et sted der grensen mellom dimensjonene er svake. Klarer du kastet åpner du en portal til en annen dimensjon. Noen steder kan du bare gå til én annen dimensjon, andre steder kan du velge mellom flere, noe som fungerer best om du forsker på mulighetene. Hvis du er i en annen dimensjon der en av dimensjonene du kan dra til er den du ble født i er den du kommer til om du ikke anstrenger deg for noe annet.

9.4.8.8: Absorbere Sinn

Forutsetter: Okkult 3, Trollmann

Koster: 1 Energi

Kverv: 10

Ved å fortære hjernen til en annen, nylig avdød skapning kan du få tilgang til dens minner og absorbere evner det har.

9.4.9: Oppmerksomhet

9.4.9.1: Mørkesyn

Forutsetter: Oppmerksomhet 4

Du kan se i mørket. Øynene dine sender ut ultrafiolett stråling. Du kan gjenkjenne alle

andre med denne egenskapen som ikke har lukket eller dekket til øynene. (Solbriller med UV-filter gjør susen, men da virker selvfølgelig ikke mørkesynet ditt.)

9.4.10: Orientering

Quo Vadis

9.4.10.1: Forutsetter: Orientering 3

Energi: 1

Hvis du står på en vei eller sti kan du bruke et poeng energi og se for deg hvor denne veien går og hvor den ender. Hvis en vei går over i en annen vei så er det der den slutter. Kan også brukes ombord offentlig kommunikasjonsmiddel i rute for å finne ut hvor ruta går.

9.4.11: Teknologi

9.4.11.1: Teknisk Innsikt

Krever: Teknologi 4

Energi: 1

Kverv: 13

Hvis du plukker opp en dings, bruker en Handling og et poeng Energi, så vet du intuitivt hva den kan brukes til og hvordan du gjør det, akkurat som om du kan bruksanvisningen utenat + alle udokumenterte ekstra egenskaper.

10: Magi

10.0.1: Folk flest har en felles oppfatning av hvordan verden fungerer og hva som er mulig og hvordan man best går frem for å oppnå det man ønsker å oppnå. Magikere har muligheten til å tvinge sitt virkelighetsbilde på verden og gjøre ting som andre ikke ville klart. Det har dog sin pris, hvis hans syn på virkeligheten og de effekter han tvinger på sine omgivelser strider for sterkt i mot det folk flest er villig til å godta gir magikeren mentale og fysiske forstyrrelser. Dette kapitlet inneholder reglene for hvordan man bruker magi og hva resultatet blir.

10.1: Introduksjon til de Magiske kunster:

10.1.1: Hva og hvordan

For å kunne gjennomføre en magisk effekt må en Magiker tro at det han vil gjøre er mulig i henhold til sitt Paradigme (verdensbilde), han må vite hvordan han gjør det og han må klare å overvinne motstanden som ligger innebygd i det herskende paradigmet. Jo mer troverdig det er at det han ønsker å gjøre faktisk kan skje, selv om det kanskje er uvanlig, jo lettere er det å gjennomføre effekten. Jo bedre han vet hvordan han skal påvirke de kreftene han mener at egentlig styrer verden, og jo mer erfaring og magisk kraft han har, jo lettere går det.

10.1.2: Magi er delt i Magiske Ferdigheter med hvert sitt område de styrer. Hver av dem jobber med en Egenskap og utgjør en Ferdighet i seg selv.

10.1.2.1: For hver magisk Ferdighet man vil kunne må man investere et Talent.

10.1.2.2: I tillegg må man i utgangspunktet ha Talentet Magiker, Trollmann eller From.

10.1.2.3: Man kan bruke Magi i en Magisk Ferdighet der man er utrent, men det pleier å gå galt fordi man da bare kaster en

Terning og får -2, som ved enhver Ferdighet man ikke kan.

10.1.3: De 7 Magiske Ferdighetene er:

10.1.3.1: Materie, jobber med Logikk.

10.1.3.2: Energi, jobber med Manipulasjon.

10.1.3.3: Liv, jobber med den dårligste Fysiske Ferdigheten.

10.1.3.4: Ånd, jobber med Vilje.

10.1.3.5: Flaks, jobber med Utstråling.

10.1.3.6: Romtid, jobber med Intuisjon.

10.1.3.7: Urkraft, jobber med Vett.

Mer om de Magiske Ferdighetene og hva de kan brukes til i Kapittel 11.

10.1.4: Endringer i Rolleark

En Magiker har følgende tillegg på rollearket sitt:

10.1.4.1: Mana

Energi kalles hos en Magiker for MANA og er stadig vekk den høyeste av Fysikk, Vilje og Vett. Det antas at en Magiker med høy Fysikk henter sin kraft i sitt legeme, at en med høy Vilje bruker den som energikilde og at en Magiker med Vett som den høyeste av de tre kanalisere kraft fra en høyere makt.

10.1.4.2: Rasjonalitet

Rasjonalitet: valgfri verdi mellom 1 og 6. En Magiker med lav Rasjonalitet er god til å improvisere og flinkere til å bryte naturlovene med vilje og utøve Vulgær Magi, men har svakere forankring mellom sin sjel og (konsensus) Virkeligheten og har derfor lettere for å miste kontrollen. Heldigvis for ham har han god erfaring med hallusinasjoner og psykoser og henter seg lett inn. En med høy Rasjonalitet er veldig flink til å utøve magi som harmoniserer med Virkeligheten og har veldig problemer med å bryte naturlovene - og kan få ganske hard smell om han gjør det, og bruker lang tid på å komme seg fra psykoser hvis han først vikler seg inn i en.

Okkultister sier at verden påvirkes av hvordan folk tror den er. Summen av alles forventninger til hva som fungerer og hva som ikke fungerer kalles konsensus Virkelighet. En Magiker er en som har avvikende ideer om hva som fungerer og har evnen til å trumfe gjennom sin visjon. Graden av korrelasjon mellom Magikerens Paradigme (virkelighetsbilde) og Virkeligheten angis med Rasjonalitet, der 1 er laveste en Magiker kan ha og 6 er høyeste. En person med Paradigme som er identisk med Virkeligheten har Rasjonalitet 7 og kan ikke bruke Magi, en person med Rasjonalitet 0 er sprut gal og skal eventuelt spilles av Spilleleder.

10.1.4.3: Formler

Magikere vil etter hvert finne ut at det er magiske effekter de ønsker å bruke ofte. De kan da utvikler faste protokoller for hvordan de gjør det, dette kalles ofte Formler og fungerer på samme måte som Spesialiseringer. Mer om Formler i 10.2.3.

10.2: Hvor Vanskelig kan det være? Magisystem

10.2.1: Magi har to dimensjoner:

10.2.1.1: Øyeblikkelig - Rituell

10.2.1.2: Harmonisk - Vulgær

10.2.2.1: Vanskegrad

Når man bruker Magi pleier man å prøve å gjøre noe. Vanskegrad er avhengig av hva man prøver å få til, hvor lang rekkevidde det har, hvor lenge det varer og hvor stort område det påvirker. Mer om de Magiske Ferdighetene og hva de kan brukes til i Kapittel 11.

Vanskegrad	Formål
2	Skaffe Informasjon
4	Påvirke
5	Enkle fikser / Lage simple objekter
6	skade / Ødelegge (Skadetall opp til Nivået man har i Ferdigheten)
7	Helbrede / Skape / Reparere

Avstand:

Vanskegrad	Rekkevidde
0	Berøring eller seg selv
1	Innen 10 meter
2	Innen 100 meter
3	Innen 1000 meter
4	Ubegrenset
eller	
1	For effekter med Romtid

Varighet eller Utsettelse:

Vanskegrad	Tid
0	Øyeblikkelig
1	1 minutt
2	1 time
3	1 dag
4	1 måned
5	1 år
10	Så lenge man lever
25	Permanent

Vanskegrad Område:

0	1 mål
1	Et område på størrelse med et rom (ca 50m ³)
2	Et område på størrelse med et hus (ca 500m ³)
3	Et område på størrelse med et stort hus (ca 5000 m ³)
5	Et kvartal
10	En småby
20	Storby
50	Et lite land
100	Et kontinent
200	Hele verden
1000	Hele universet

Kan ikke se:

1	Kan ikke se målet
---	-------------------

Gjelder ikke alle:

1	Ikke alle i området
---	---------------------

Har ikke Formel for effekten:

Rasjonalitet

Summer opp alle Vanskegradene, totalen er hvor vanskelig det er totalt og blir Måltallet for Magien.

Hvis effekten krever at man bruker mer enn en Magisk Ferdighet så bruker man den man har lavest i og kaster den Terningtypen som tilsvarer den laveste Egenskapen tilknyttet disse magiske Ferdighetene.

10.2.2.2: Straff på Magikast

Deretter trekker man fra straff på Ferdighetskastet for Magien (Magikastet):

Mangler en eller flere Magiske Ferdigheter som trengs:

(-) 2

(-) Skade, som vanlig.

Vulgær Magi:

(-) 1+Rasjonalitet

Legg merke til at Rasjonalitet både øker Vanskegraden for Improvisert Magi og gir ekstra Straff for Vulgær Magi.

10.2.2.3: Bruk av Mana:

1 Mana investert før man kaster for effekten: Senker Rasjonalitet med 2 (til minimum 0). Dette hjelper deg hvis du kaster Vulgær Magi eller Magi du ikke har Formel for - eller aller best, begge deler.

10.2.2.3.1:

Etter at man har kastet for effekten kan man bruke Mana for å øke Resultatet med 1 per Mana man bruker.

10.2.3: Formler:

Når man har avgjort Måltallet for en effekt kan man spesialisere seg i å utføre den. Denne spesialiseringen kalles en Formel eller Protokoll. For mer effektiv bruk av Mana kan man legge inn de som et krav for å bruke Formelen. Hvis man baker inn bruk av Mana i en Formel så må man bruke minst så mye Mana som Formelen foreskriver, men den Mana man må bruke har økt effekt - senker effektiv Rasjonalitet

med 3 eller gir +2 på resultatet. Ritualer er Formler som spesifiserer en hvis minimumstid og eventuelle ytre handlinger. Det er mange eksempler på Formler i kapittel 11 og 12.

10.2.4: Ritualer:

Ritualer kan ikke improviseres, men man kan bruke Formler man ikke kan, men leser opp fra en bok. Formler som skal kunne brukes som Ritualer må de være spesifisert som det, inkludert hvor lang tid de tar. Den eneste variabelen er hvor mange deltagere man har. Tiden det tar å kaste magien ganges med antall magikere som deltar (minst 1) og er som følger:

2 runde (10 sekunder) for -1 på Måltallet

12 runder (1 minutt) for -2

5 minutter for -3

1 time for -4

12 timer for -5

deretter 10 dobling for hver ekstra -1 (5 dager, 50 dager osv.) hvis alle deltagerne har mulighet til å holde det gående i dagesvis. Som regel må man hvile osv. men det finnes veier rundt dette.

Ritualet er en Formel, som rituallederen ikke kan, men leser opp fra en bok: +1 på Måltallet (Dette er i stedet for Rasjonalitet som man vanligvis legger til på Måltallet når man mangler Formel).

10.2.4.1: Ritualet foretas av mer enn en person:

+1 på Resultatet for hver gang antallet ganges med 2 (husk at tiden Ritualet tar ganges med antall deltagere)

Rituallederen messer rare ord, gjør teatraliske bevegelser eller bruker magisk utstyr: +1 på Resultatet, +2 hvis han gjør alle 3.

Mer om Ritualer i Kapittel 12.

10.2.5: Motstand:

Hvis Magi brukes direkte mot noen som har Ferdigheten Motstand så kan de motstå Magien med et Motstandskast. De kaster like mange Terninger som de har i

Motstand og bruker Fysikk mot effekter som har med Liv å gjøre, Vilje hvis det har med Ånd, Energi eller Flaks å gjøre og Vett hvis det har med Romtid eller Urkraft å gjøre. (Du kan ikke påvirke noen direkte med Materie-effekter, med mindre de er Vandøde. Da mostår de med Fysikk.) De trekker fra halvparten av Magikerens Rasjonalitet fra Motstandskastet - det er vanskelig å motstå Magien fra en Magiker med høy Rasjonalitet. Etter at man har kastet Motstand kan man bruke Energi / Mana og legge til 2 på Resultatet per poeng man bruker.

10.2.5.1: Motmagi

En Magiker kan i stedet for Motstand og Fysikk, Vilje eller Vett bruke Motmagi - da kaster man enten Urkraft / Vett eller samme Magiske Ferdighet som er brukt for å skape effekten. De kan også øke kastet med 2 per poeng Mana de bruker etter at de har kastet Motmagi.

10.2.6: Galskap, prisen for Magi

Når en magiker bruker Vulgær Magi, dummer seg ut med Harmonisk Magi eller aller helst dummer seg ut med Vulgær Magi, da får han ett eller flere poeng Galskap. Dette fylles inn på "Galskapsarket".

10.2.6.1: Galskapsarket

10.2.6.1.1: Galskapsarket har først en rad like mange bokser som du har Rasjonalitet. Så lenge du bare fyller inn bokser her har ikke Galskapen tatt over ennå.

10.2.6.1.2: Neste rad har 7-Rasjonalitet bokser, når du har fylt inn en eller flere bokser her er du litt gal, og får -1 på alt du gjør unntatt Magi.

10.2.6.1.3: Faktisk kan Magi fungere litt bedre for deg, fordi din Rasjonalitet regnes som tilsvarende lavere (til minimum 0).

10.2.6.1.4: Neste rad har 6 bokser, 1 eller flere av dem utfylt gir -2 på alt unntatt Magi og senket Rasjonalitet med 2. Raden

etter det er 5 bokser med -3, så er det 4 bokser med -4, 3 bokser med -5 og 2 bokser med -6.

10.2.6.1.5: Til slutt er det en rad med en boks, som hvis den fylles ut betyr at Rollen din har mistet alt kontakt med Virkeligheten og du får lov til å lage ny Rolle fordi denne Rollen nå er en SLASK (SpillLederAktivert SpillKarakter).

10.2.6.2: Hva man får Galskap av:

10.2.6.2.1: Harmonisk Magi som lykkes: Ikke noe Galskap.

10.2.6.2.2: Harmonisk Magi som mislykkes: (alle resultater gjelder)

10.2.6.2.2.1: Hvis man ender opp med å få et Resultat som er lavere enn 0 så får man like mange poeng Galskap som Resultatet er under 0.

10.2.6.2.2.2: Hvis man Fomler (slår 1'ere på alle Terningene): 1 poeng Galskap.

10.2.6.2.3: Vulgær Magi som lykkes

(uavhengig om noen bruker Motmagi eller Motstand): 1 Poeng Galskap

10.2.6.2.4: Vulgær Magi som mislykkes: (alle resultater gjelder)

Rasjonalitet i Galskap

10.2.6.2.4.1: Hvis man ender opp med å få et Resultat som er lavere enn 0 så får man like mange poeng Galskap som Resultatet er under 0.

10.2.6.2.4.2: Hvis man Fomler (slår 1'ere på alle Terningene): 1 poeng Galskap.

10.2.6.3: Hvordan man blir kvitt Galskap:

10.2.6.3.1: Hver gang man starter ny spillekveld mister man ett poeng galskap.

10.2.6.3.2: Hver gang spillederen finner det for godt får alle kaste en Terning Vett, justert for Galskap men ikke Skade. Hvis de får opprinnelig Rasjonalitet eller høyere så blir de kvitt et poeng Galskap.

10.2.6.3.3: For hver 3 de får over opprinnelig Rasjonalitet blir de kvitt et poeng Galskap til.

10.3: Paradigme:

Alle Magikere har et Paradigme, en ide om hvordan verden virker som ikke er identisk med det folk flest tror. Trollmannen har en fordel: Han har evnen til å få verden til å danse etter sin pipe. Magikerens Paradigme avgjør hvor høy Rasjonaliteten han har, hva slags Harmoniske effekter han kan benytte, hva slags magi han kan bruke og hvordan han gjør det. Det står mer om Paradigmer i Kapittel 12.

Korte eksempelparadigmer til inspirasjon:

10.3.1: Hacker

Rasjonalitet: 6

Hackeren mener verden fungerer som en datamaskin, en maskin som de til dels kan omprogrammere i den grad de kjenner programmene som styrer den. Formlene deres kalles Programmer. Hackere trenger som et minimum en programmerbare kalkulator eller mobiltelefon for å utføre magien sin. Hackere kan utføre Harmoniske effekter med Energi, Ånd, Romtid og Flaks. Kan ikke bruke effekter med Liv eller Urkraft.

10.3.2: Forsker

Rasjonalitet: 6

Forskeren er en som tøyer grensene for det vitenskapen kjenner til. Forsker på ting som mørk energi, strengteori og multiple universer. Bruker store maskiner og datamaskiner til å utføre jobben sin. Kaller ritualene sine for Eksperimenter og kaller Formlene for Protokoller. Kan utføre Harmoniske effekter med Materie, Energi, Ånd og Romtid.

10.3.3: Gal Vitenskapsmann

Rasjonalitet: 5

En Gal Vitenskapsmann tror på at Universet er fylt med Ether, en materiell tilstand som ikke er så lett å måle, men han har laget apparater som kan tappe den og bruke den til fornuftige ting, eller våpen. Kan utføre Harmoniske effekter med Materie, Energi og Liv. Kan ikke bruke Ånd eller Flaks.

10.3.4: Alkymist

Rasjonalitet: 5

Alkymisten tror at verden er bygd opp av 5 grunnstoffer: Jord, Ild, Luft, Vann og Ånd. Ved hjelp av ritualer kan han gjennomføre Harmoniske Effekter med Materie.

10.3.5: Helbreder

Rasjonalitet: 4

En helbreder er spesialist på å påvirke kroppen positivt med akupunktur, massasje, homeopati eller mer vanlig legekunst. Med ritualer kan han gjennomføre Harmoniske Ritualer som reparerer eller styrker kroppen med Liv.

10.3.6: Kampsportutøver

Rasjonalitet: 4

En kampsportutøver vet at gjennom alt levende i verden, og en god del døde ting, strømmer en kraft de kaller Ki. Ved å påvirke spesielle punkter kan de forsterke eller bryte disse strømmene. Hvis de kan berøre en person eller ting, eller bruke et våpen på dem, kan de bruke Harmoniske effekter med Liv eller Materie (Materie bare for å ødelegge). Med Ritualer kan de bruke visse Harmoniske effekter med Ånd og Urkraft i tillegg ved hjelp av meditasjon. En kampsportutøver kan ikke bruke effekter med Energi, Romtid eller Flaks.

10.3.7: Heks

Rasjonalitet: 3

En heks ligner på en blanding av Troende og en seremoniell magiker. Hun er glad i formler og ritualer, og er god på Harmoniske effekter med Liv, Ånd og Flaks. De kan ikke bruke magi med Materie eller Energi.

10.3.8: Seremoniell Magiker

Rasjonalitet: 3

Verden styres av ånder og ideer. Disse kan påvirkes og kontrolleres med Symboler og Kraftord. Seremonielle magikere er veldig glad i å bruke Formler. De kan bruke alle de Magiske Ferdighetene, men de eneste de kan bruke uten Ritualer er Ånd, Energi

og Liv. All magi de bruker med Materie eller Energi er Vulgær.

10.3.9: Spiritualist

Rasjonalitet: 3

Verden, og det hinsidige, er fylt av ånder og sjelene til de som har levd før oss. Spiritualisten er god til å føle disse åndene, kommunisere med dem og løse problemer på den måten. Han kan også bruke ånder til å sende beskjeder eller lage problemer. Ritualene deres kalles Seanser. De har Harmoniske effekter med Ånd og Liv, men kan ikke bruke Materie.

10.3.10: Seer

Rasjonalitet: 2

Mener at alle viktige hendelser er forutbestemt og at de kan se hvordan de vil skje. Bruker veldig mye ritualer, gjerne med astrologi, rare urter eller gasser, kort eller innvoller. Veldig gode på harmoniske ritualer som ser på tvers av tid og rom med Romtid. Kan ikke bruke effekter med Materie og Energi.

10.3.11: Troende

Rasjonalitet: 1

Tror på en høyere makt som kan gjøre endringer i verden, en makt de har spesiell kontakt med som hjelper dem. (Hvis denne høyere makten er dem selv er de solipsister.) En Troende kaller formlene sine for Bønner og effektene deres er Mirakler. Ritualene omtales gjerne som Messer eller Liturgier. De legger ofte stor betydning i spesielle symboler og bruker disse sammen med kneling, røkelse og spesielle ord i Liturgiene sine. Troende er opptatt av bønn og meditasjon og bruker ofte dette til Harmoniske Mirakler med Urkraft og Ånd. Ellers tar de det ikke så tungt om de utfører Vulgær Magi.

Eks: Erik, en Gal Vitenskapsmann, liker å vifte med pumpehagla si og har løse patroner i lommene. Dessverre er han lett distre og glemmer ofte hvor mye

ammunisjon som er hvor. Han har derfor laget en formel for å undersøke hvor mange skudd han har i hagla og i lommene. Vanskegrad = 2 (skaffe informasjon) + 0 (berøring eller seg selv) + 0 (akkurat nå) + 1 (mer enn ett mål men mindre volum enn 50 kubikkmeter) + 1 (kan ikke se målet) = 4. Hadde ikke Erik laget en Formel for akkurat dette formålet måtte han økt Vanskegraden med sin Rasjonalitet (5, han er ganske sprø) for en total på 9. Siden han har Materie 5, hans dårligste Fysiske Ferdighet er Smidighet på 6 og Formel: Tell Skudd 1 får han kaste 6 6-sidede Terninger for å se om han lykkes - blir en av dem 4 eller mer så vet han det han lurte på - hvor mye ammunisjon har han på seg og hvor er den. Siden dette er Harmonisk Magi (han kunne husket hvor mye ammunisjon han hadde) så blir det ingen straff der, ei heller for å mangle den Magiske Ferdigheten. Kari (som også er en Gal Vitenskapskvinne) har derimot ikke den Magiske Ferdigheten Materie, så når hun prøver det samme, med sin Rasjonalitet på 5 så kaster hun en Terning 6 (hennes dårligste Fysiske Ferdighet er hennes Styrke som er helt gjennomsnittlig), trekker fra 2 fordi hun ikke har Materie og må få et Resultat på 9 eller mer. Dette betyr at hun må kaste 6 og deretter 5 (6+5-2) eller mer - ganske dårlige odds.

11: Magiske Ferdigheter og generelle Formler

11.1: Materie, jobber med Logikk.

11.1.1: Med den Magiske Ferdigheten Materie kan Magikeren manipulere objekter rundt seg. Han kan skape nye stoffer, endre egenskaper på stoffer, gjøre et stoff om til et annet, ødelegge materielle objekter, reparere materielle objekter. Hvis noe består av grunnstoffer, men ikke er levende, så bruker man Materie til å bearbeide det. Det er lett å endre stoffers egenskaper, men vanskelig å skape stoff fra ingenting, noe som er veldig vulgært.

11.1.2:

Vanskegrad	Formål
2	Skaffe Informasjon om gjenstand
3	Rense Materiale
4	Påvirke gjenstand
5	Nødreparasjoner
6	Skade død gjenstand (Skadetall opp til Nivået man har i Materie)
7	Endre Egenskap ved Gjenstand
8, X	Reparere Gjenstand, Vanskegrad X er Skadetallet hvis det er kjent
10	Gjøre et Materiale om til et annet, en Mana per kg /unse
13	Skape Materie (Vulgært)

11.2: Energi, jobber med Manipulasjon.

11.2.1: Med den Magiske Ferdigheten Energi kan man manipulere de fysiske kreftene og energiene i verden. For mer esoteriske energier, se Liv og Kvintessens for slikt som Livskraft, Ki, Prana, Mana, kvintessens og hva de måtte kalle det. Energi omfatter, men er ikke begrenset til tyngdekraft, elektromagnetisme, den svake

og sterke kjernekräften, radioaktivitet, elektriske signaler, elektrisitet, lyn, bevegelsesenergi, lyd, signaler, radar, laser, plasma, antigravistasjon (vulgært). Med 2 eller mer i Energi vil du alltid vite det om du bombarderes med skadelige energier og hvilken retning som er ned.

11.2.2:

Vanskegrad	Formål
2	Skaffe Informasjon om energi
3	Beskyttelse mot energi
4	Sende enkle signaler
5	Tappe energi
6	Lage skadelige energier (Skadetall opp til Nivået man har i Energi)
7	Gjøre en type energi om til en annen
10	Lage energi, lage illusjoner (ofte Vulgært)
12	Oppheve tyngdekraft (Vulgært)

11.3: Liv, jobber med den dårligste Fysiske Ferdigheten.

11.3.1: For de fleste Magikere og vanlige folk så er ting som er levende noe helt annet enn ting som er døde. Den Magiske Ferdigheten Liv manipulerer levende objekter. Med 2 eller mer i Liv har du full oversikt over din helsetilstand.

11.3.2:

Vanskegrad	Formål
2	Undersøke levende ting
3	Aktivere levende ting
4	Hemme levende ting
5	Skade levende ting (Skadetall opp til Nivået man har i Liv)
X	Fikse Skader (X er skadetallet)
7	Små endringer
10	Endre en form til en annen
11	Skape simpelt Liv

- 13 Kontrollere levende objekt
(Vulgært)
- 14 Skape avansert Liv
(Vulgært)

11.3.3: Formler med Liv

Helbrede, Harmonisk/Vulgær, 1 minutt, 1 Mana for +2 på kast, Vanskegrad = Skadetall - 2

Fikser en Skade. Hvis det mangler legemsdeler, eller det er slått fast av noen som burde vite det at det er en alvorlig skade, så blir Magien Vulgær.

11.4: Ånd, jobber med Vilje.

11.4.1: Ånd lar deg påvirke sjeler, sinn, bevissthet, ego, underbevissthet, ånder, spøkelses og andre overnaturlige skapninger. Hvis du har 2 eller mer i Ånd vil du alltid merke det hvis en overnaturlig skapning er innen 10 meter eller noen forsøker å påvirke sinnet ditt med overnaturlige midler.

11.4.2:

Vanskegrad	Formål
2	Sanse Ånd
3	Beskytte mot overnaturlige vesener og mental påvirkning
4	Endre følelser
5	Lese tanker, mane frem ånder
6	Mentalt skjold
7	Hemme bevissthet, jage bort ånder, skape hallusinasjoner
8	Påvirke tanker, lese minner, kontrollere ånder
9	Endre minner
11	Styre tanker
12	Lage kunstig intelligens (ekspertsystem), lage ånder
15	Skape kunstig bevissthet (Vulgært)

11.4.3: Formler med Ånd

Lukkøye, Harmonisk, Rekkevidde 100 meter, Varighet 1 minutt, 2 Mana for +4 på kast, Vanskegrad 10
Får en person innen 100 meter til å sove i ett minutt.

11.5: Flaks, jobber med Utstråling.

11.5.1: Flaks er evnen til å måle og manipulere sannsynlighet og entropi. For hvert andre nivå du har i Flaks har du et gratis omkast per spilling - normalt blåser du en lærepeng når du tar et omkast. (2-3 i flaks - 1 omkast, 4-5 2 omkast osv)

11.5.2:

Vanskegrad	Formål
2	Anslå sannsynlighet, måle avvik
4	Endre enkel sannsynlighet - terningkast
5	Lese aura
6	Endre avansert sannsynlighet - pokerhånd
7	Aksellere entropi (Skadetall opp til Nivået man har i Flaks)
8	Reversere entropi - ublande saft (ofte Vulgært)
10	Endre skjebne

11.5.3: Formler med Flaks

Riktig Sted Til Riktig Tid, Harmonisk, 3 Mana for +6 på kast, Vanskegrad 12
En gang per scene kan du bestemme at du er ett annet sted enn der du burde være eller spillederen lar deg starte. Kan bare brukes i starten av en kamp og hvis det er sannsynlig at du er der, kan legge deg til en scene du ikke skulle vært i eller fjerne deg fra scenen i det den starter eller hvis du ikke har gjort noe enda.

Auraanalyse, Harmonisk, 10 sekunder, 1 Mana for +2 på kast, Vanskegrad 4
Lar deg raskt analysere en aura for å gi deg et inntrykk av en person
Purpur: Åndelige tanker, magiske evner

Blå: Sunnhet, overskudd, organisasjonstalent og kunstneriske evner
 Turkis: Empati: Ledelse, evne til å berolige mennesker og dyr
 Grønn: Avslappet, helbredelsesevner, kjærlighet, omsorg, hvile og ro
 Gul: Glede, frihet, åndelig innsikt, selvtillit, mental styrke
 Gullfarge: Spirituell leder eller munk
 Orange: Manipulasjon, inspirasjon, chi, seksualitet og penger
 Rød: Materialisme, kroppslighet, jording, familie, hverdag og overlevelse
 Rosa: Kjærlighet, renhet, usyld og barnslighet
 Brun: Anti-åndelig, død, forråtnelse og nedbryting
 Grå: Depresjoner og mørke tanker
 Svovel: Smerte og vrede
 Hvit: Kontakt med høyere jeg, sterk åndelighet

11.6: Romtid, jobber med Intuisjon.

11.6.1: Romtid er evnen til å jobbe på tvers av tid og rom, krysse tid og rom, lage eller komme seg til andre dimensjoner (eksistensplan). Hvis du har 2 eller mer i Romtid vil du alltid vite hvor du er og hvor mye klokka er.

11.6.2:

Vanskegrad	Formål
2	måle tid og rom
3	se inn i nær fremtid
4	se et annet sted
5	se fortid
6	se fremtid
7	reise fremover i tid (kan være vulgært)
8	forflytte seg i rom (som regel vulgært)
9	forflytte andre i rom (vulgært), elde andre (Skadetall opp til Nivaet man har i Romtid)
10	åpne portal i rom (vulgært)
11	reise bakover i tid (vulgært)
13	åpne portal i tid (vulgært)

14	reise til andre dimensjoner (vulgært)
16	åpne portal til andre dimensjoner (vulgært)
20+	lage andre dimensjoner

11.6.3: Formler med Romtid

Spå, Rituale, Harmonisk, 1 minutt, 1 mana for +2 på kast, Vanskegrad 6
 Ved å bruke kort, kaffe-grut, vitenskapelige grafer eller irisdiagnose (alt etter ditt paradigme) spør du hva deg selv eller en annen person som er tilstede kommer til å oppleve den kommende måneden. Svaret kommer som uklare bilder.

Riktig Romtid, (som regel) Harmonisk, Rekkevidde 100 meter, 2 Mana for +4 på kast, Vanskegrad 10
 En gang per scene kan du bestemme at du er ett annet sted enn der du burde være eller spillederen lar deg starte. Hvis dette skjer midt i en kamp og er usannsynlig, eller er svært usannsynlig, eller fjerner deg fra scenen, blir magien vulgær.

11.7: Kvintessens, jobber med Vett.

11.7.1: Kvintessens manipulerer kvintessens og Mana, selve grunnlaget for all eksistens og Magi. En med 2 eller mer i Kvintessens kan kjenne alle strømmer av Mana innen 10 meter, som f.eks. når noen bruker Mana, eller man er i nærheten av en kraftig magisk effekt.

11.7.2:

Vanskegrad	Formål
2	Sanse Magi og kvintessens
3	Ødelegge Mana
4	Absorbere Mana
6	Hemme Mana
8	Overføre Mana
9	Overbelaste Kvintessenes (Skadetall opp til Nivået man har i Kvintessens)

11.7.3: Formler med Kvintessens

Meditere, Harmonisk, Spesielt Rituale,
Variabel Vanskegrad -2 til 2.

Meditasjon kan utføres max en gang i timen og hjelper deg å få igjen ekstra Mana (normalt får man bare 1 Mana per time).

Meditasjon er en uvanlig formel fordi man avgjør i etterkant, når man vet hvor lenge man fikk meditere, hvor mye man modifierer vanskegraden med og man har variabel tid på dette Ritualet. Som vanlig modifieres Måltallet -1 for 2 runders meditasjon som er minimum, -2 for 1 minutt, -3 for 5 minutter og -4 for 1 time. Hvis du klarer Måltallet uten å fomle får du igjen en Mana, for hver 3 du slår over Måltallet får du en ekstra Mana.

12: Paradigmer, spesialiserte Formler og Ritualer

12.1: Jedi

Alt levende i universet bygger opp et felt som kalles Kraften. En som er sterk i Kraften kan kanalisere den til å gjøre fantastiske ting. Det er to måter å bruke kraften på: Enten å harmonisere sinnet og finne harmoniske og flytende løsninger på problemet, det kalles kraftens lyse side, eller å benytte seg av øyeblikkets følelsesenergi og pasjoner til å tvinge gjennom sin vilje, det er kraftens mørke side.

For en Jedi er turen ned i galskap dragingen mot kraftens mørke side. En Jedi bryr seg ikke om straff fra Galskap når han skal bruke følgende ferdigheter:

Overtale, Pilot, Skyte, Dukke, Slåss, Oppmerksomhet, Luske. Når han når den nederste boksen "SLASK" har han "falt til den mørke siden" og spilleren må lage ny Rolle.

En Jedi kan ha Rasjonalitet 1-5, men 2 og 3 er vanligst. En Jedi med høy Mana, høye Magiske Ferdigheter og lav Rasjonalitet regnes som "sterk i Kraften". Dessverre er disse blant de Jediene som er best til å bruke krefter som trekker på den mørke siden (Vulgære Effekter) og har sterkere tendens til å falle til den mørke siden.

En Sith bruker de eksakt samme regler som Jedi, det samme gjelder Grå og Falne Jedier.

12.1.2: Jedikoden:

Jedier er fredens voktere.

Jedier bruker sine krefter til å forsvare og beskytte, aldri til å angripe.

Jedier respekterer liv i alle dets former.

Jedier tjener andre i stedet for å herske, for galaksens beste.

Jedier forbedrer seg selv gjennom trening og læring.

12.1.3: Spesielle talenter:

12.1.3.1: Lyssverd

Forutsetter: Magiker, Energi: 3, Romtid: 1, Slåss: 4

Energi/Mana: 1 for 5 minutter

Kverv: 8

Lager et lysende blad som manes ut av et håndtak som inneholder 3 krystaller og et batteri. Treffall 3, Skade 7, penetrasjon 5. Lyssverd kan bare pareres av andre lyssverd. Fargen på lyssverdet tilsvarer brukerens dominante aurafarge (se auraanalyse Utstråling/Flaks), unntatt hvis fargen er svovel, brun eller grå, da blir fargen rød.

Eget Talent: JediRidder

Eget Talent: JediMester

Tricking

Jedi Mind Trick (Vilje/Ånd)

Harmonisk, Påvirke Sinn (8), alle innen 10 meter (1) som hører ham (2), må snakke og vifte med hånden (-1), 2 runder (-1), 1 mana (+2 på kast) totalt Vanskegrad 9 med +2 på kastet. Motstås med Vilje/Motstand. Overbeviser målet om at enkelt, abstrakt faktum er sant.

Eks: "Dere leter etter en annen motorsykel" går greit fordi hvilken motorsykel de leter etter er abstrakt, men "dette er ikke en motorsykel, det er et helikopter" går ikke, fordi det at det er en motorsykel er konkret.

Klar Bane (Utstråling/Flaks)

Endre Avansert Sannsynlighet (6), varighet 1 minutt (1), 1 Mana for +2 på kastet.

Harmonisk, total Vanskegrad 7 med +2 på kastet.

Hvordan personer og kjøretøy tilpasser seg hverandres posisjon er til dels tilfeldig.

Med Klar Bane påvirker brukeren disse tilfeldighetene slik at han kan passere gjennom mengder og rushtrafikk som om

den ikke var der, alle flytter seg tilfeldigvis for ham. Kan bli Vulgær av overbruk.

Mesmerize (Vilje/Ånd)

Harmonisk, Hemme Bevissthet (7), 10 meter (1), Alle som ser bevegelsene eller hører ordene (2), varer 1 minutt (1), 2 runder (-1), bruker ord eller fakter (-1), 2 mana (+4 på kastet)

Total Vanskegrad 9 med +4 på kastet.

Motstås med Vilje/Motstand

Jedien kommer med forvirrende ord eller bevegelser som setter mottakernes hjerne midlertidig ut av funksjon.

Sense Death (Intuisjon/Romtid)

Harmonisk, Se et annet sted (4), gjelder bare Død (-2), Passiv (+1), Kan ikke se målet (1), Jo større antall døde jo lengre rekkevidde (1 pga Romtidseffekt). 1 person = 10 meter, 2 personer = 100 meter, 4 = 1 km, 8 = 10 km, 16 = 100 km, 32 = 1000 km, 64 = planetarisk, 1000 = solsystem, 1 million = 1000 lysår, 1 milliard = Galakse. Kast for hver gang tilstrekkelig antall dødsfall skjer på en runde innen rekkevidde.

Vanskegrad 5.

Prima Ballerina (Manipulasjon/Energi)

Harmonisk, delvis oppheve tyngdekraft (10), Varighet 1 minutt (1), 3 Mana for +6 på kastet.

Total Vanskegrad 11 med +6 på kastet.

Brukeren kan balansere på objekter som om han veide 1 gram i ett minutt.

Stort Sprang (Manipulasjon/Energi)

Ofte Vulgært, med mindre brukeren finner en troverdig grunn til at spranget kan skje blir kastet straffet med 1+Rasjonalitet.

Vanskegrad 8 (fordi dette er den tilsvarende for å forflytte seg med Romtid), 10 meter (1), 2 Mana (+4 på kast).

Lader brukeren med kinetisk energi så han kan hoppe inntil 10 meter.

Totalt Vanskegrad 9 med +4 på kastet.

Riktig Sted til riktig Tid (Utstråling/Flaks)

Harmonisk, 3 Mana for +6 på kast, Vanskegrad 12 (satt helt vilkårlig, du endrer skjebnen din og potensielt andres, og rekkevidden er styrt av plottet), Totalt Vanskegrad 12 med +6 på kastet.

En gang per scene kan du bestemme at du er ett annet sted enn der du burde være eller spillederen lar deg starte. Kan bare brukes i starten av en kamp og hvis det er sannsynlig at du er der, kan legge deg til en scene du ikke skulle vært i eller fjerne deg fra scenen i det den starter eller hvis du ikke har gjort noe enda.

Auraanalyse (Utstråling/Flaks)

Harmonisk, 10 sekunder, Lese Aura (5), 2 runder (-1), 1 Mana (+2 på kast), totalt Vanskegrad 4 med +2 på kastet

Lar deg raskt analysere en aura for å gi deg et inntrykk av en person

(1) Purpur: Åndelige tanker, magiske evner

(2) Blå: Sunnhet, overskudd, organisasjonstalent og kunstneriske evner

(3) Turkis: Empati: Ledelse, evne til å berolige mennesker og dyr

(4) Grønn: Avslappet, helbredelsesevner, kjærlighet, omsorg, hvile og ro

(5) Gul: Glede, frihet, åndelig innsikt, selvtillit, mental styrke

(6) Gullfarge: Spirituell leder eller munk

(7) Orange: Manipulasjon, inspirasjon, chi, seksualitet og penger

(8) Rød: Materialisme, kroppslighet, jording, familie, hverdag og overlevelse

(9) Rosa: Kjærlighet, renhet, usyld og barnslighet

(10) Brun: Anti-åndelig, død, forråtnelse og nedbryting

(11) Grå: Depresjoner og mørke tanker

(12) Svovel: Smerte og vrede

Hvit: Kontakt med høyere jeg, sterk åndelighet

Lukkøye (Vilje/Ånd)

Harmonisk, Hemme Bevissthet (7), 100 meter (2), 1 minutt (1), 2 mana (+4 på kastet), totalt Vanskegrad 10 med +4 på kastet. Motstås med Vilje/Motstand.

Får en person innen 100 meter til å sove i ett minutt.

Helbrede (Fysisk/Liv)

Harmonisk/Vulgær, 1 minutt, 1 Mana for +2 på kast, Vanskegrad = Skadetall - 2
 Fikser en Skade. Hvis det mangler legemsdeler, skaden er Døende eller det er slått fast av noen som burde vite det at det er en alvorlig skade, så blir Magien Vulgær

Meditere (Vett/Kvintessens)

Harmonisk, Spesielt Rituale, Variabel Vanskegrad -2 til 2.
 Meditasjon kan utføres max en gang i timen og hjelper deg å få igjen ekstra Mana (normalt får man bare 1 Mana per time). Meditasjon er en uvanlig formel fordi man avgjør i etterkant, når man vet hvor lenge man fikk meditere, hvor mye man modifierer vanskegraden med og man har variabel tid på dette Ritualet. Som vanlig modifieres Måltallet -1 for 2 runders meditasjon som er minimum, -2 for 1 minutt, -3 for 5 minutter og -4 for 1 time. Hvis du klarer Måltallet uten å fomme får du igjen en Mana, for hver 3 du slår over Måltallet får du en ekstra Mana.

Kraftlyn (Manipulasjon/Energi)

Vulgært, Skade (6), 1 mål, rekkevidde 10 meter (1), Mana 1 (senker Rasjonalitet med 3)
 Motstås med Fysikk/Motstand, eller man kan bruke Smidighet/Dukke, eller man kan bruke Styrke/Slåss hvis man har et Lyssverd (eget Talent)
 Total Vanskegrad 7 med Straff på kastet - (1 + (Rasjonalitet -3[kan ikke gå under 0]))
 Skadetallet er det samme som man har i Energi.

Vedlegg 2:

Stæsj

Våpen: Våpen er listet opp i eget Excel-dokument.

Rustning:

Vanlig kevlar: +1T8. Keramisk innlegg: +1T10 i tillegg. Kan skjules uten innlegg. Pris 3000 + 2000 for innlegg. Vekt 2 kg, +2 kg for innlegg.

Flak jacket: +2T10. Kan ikke skjules. Pris 10000. Vekt 4 kg.

Dragon skin: +3T8. Kan skjules. Vekt 8 kg.

Annet stæsj:

Solbriller: Du ser tøff ut, i hvert fall om dagen. Pris: 1000. Vekt nil.

Sort dress/drakt: Du ser tøff ut. Elegant klesbørste i børstet kromvanadium inkludert. Pris 5000. Vekt nil.

Sort paraply: Du unngår å bli våt i regnvær. Finnes i to varianter, lett og tung. Den lette koster 50 og veier 100g. Den tunge koster 150, veier 300g og kan brukes i nærkamp som improvisert våpen.

Mobiltelefon: Siste modell med mange stilige funksjoner og spill, kan i nødsfall brukes som et kastevåpen. Pris 8000. Vekt 100g. Eldre modeller finnes helt ned i en hundredel av prisen.

Vedlegg 3:

Sære regler for sære spillere

Vekt: Noen synes sikkert at det er tungt at det ikke er noen regler for hvor mye rollene deres veier. Her er en formel som kan brukes:

Vekt i kg = $2 * \text{Styrke} * \text{Styrke} * \text{Fysikk} / \text{Smidighet} * (0,7-1,3)$

Eks: Stella har T6 i Styrke og Fysikk, T8 i Smidighet. Vekten hennes må da ligge mellom

$2 * 6 * 6 * 6 / 8 * (0,7-1,4) = 37,8 - 75,6$ kg.

Siden vekten er begrenset av de fysiske egenskapsverdiene vil bruken av en slik regel føre til at det blir begrensninger på hvilke endringer man kan gjøre på de fysiske egenskapene – formelen må fremdeles kunne tillate den vekten man har.

Vedlegg 4:

Ordforklaringer:

Administrasjon: Ferdighet som beskriver hvor god man er med byråkratiske organisasjoner.

Atlet: Ferdighet som bestemmer hvor god man er til de kjipe tingene man gjorde i gymtimene på skolen.

Avrunding: Etter vanlige regler .5 rundes opp til nærmeste hele tall. Merk at sammenligninger normalt gjøres før man runder av. 3 er derfor mer enn halvparten av 5 selv om halvparten av 5 vil rundes opp til 3.

Bakgrunn: Skriver du en liten epistel om bakgrunnen til Rollen din viser du at du er en hakket vassere Spiller enn de andre, samt at Spilleleder ikke kan finne på tøys om hva Rollen din har gjort eller ikke gjort i sin fortid. Spilleleder kan selvfølgelig legge ned veto mot bakgrunnen hvis du er demonavkommet til edderkoppgodinnen eller noe annet skrot som ikke passer inn i spillet hans.

Bevisstløs: Er man bevisstløs kan man ikke gjøre noe. Et godt tidspunkt for å sjekke tekstmeldinger, ta en røyk eller kjøpe snop til Spilleleder.

Dyrevenn: Ferdighet som beskriver evnen til å samhandle med dyr.

Data: Ferdighet som har med moderne informasjonssystemer og bruken av disse å gjøre.

Dukke: Ferdighet som beskriver hvor god man er til å unngå angrep.

Dødelig Såret: En som er Dødelig Såret er i ferd med å dø.

Egenskaper: Hvor stort talent man har til å gjøre ting på ulike måter. Alle personer har en verdi i hver Egenskap, denne verdien er oppgitt som en Terningtype, T4, T6, T8, T10, T12. Når man skal gjøre noe er dette alltid forbundet med en Egenskap og hva man har i Egenskapen er hva slags terning man skal slå. Hvor mange terninger man skal kaste avgjøres av hvilken Ferdighet som brukes. I Skadekast kaster man 3 terninger av type Fysikk.

Empati: Ferdighet som sier noe om hvor god man er til å forstå andre og deres følelser.

Feile: Å ikke klare å slå Måltallet eller høyere.

Ferdighet: Noe Rollen har lært seg. Ferdigheten beskrives med et tall som bestemmer hvor mange terninger man kaster når man bruker Ferdigheten. Hvis man ikke har noe i en Ferdighet får man kaste 1 terning, men Måltallet øker som regel med 2. Hva slags Terningtype man kaster avgjøres av hvilken Egenskap som skal brukes.

Fomle: Å kaste bare 1'ere på et kast. I noen tilfeller er dette mer ugunstig enn bare å Feile.

Foretrukket Ferdighet: En Ferdighet man er ekstra god i. Man kan aldri være bedre i andre Ferdigheter enn denne.

Forsvarskast: Man kaster Smidighet/Dukke eller Styrke/Slåss for å forsvare seg..

Friluftsliv: Ferdighet som brukes for å klare seg i naturen. Speidere skal være gode i dette.

Fysikk: Egenskap som sier noe om utholdenhet og generell fysisk tilstand. Brukes til å ta Skadekast.

Fysisk Egenskaper: Styrke, Smidighet og Fysikk.

Handling: I kamp skifter deltagerne på å ta Handlinger. En deltager kan gjøre flere Handlinger på en gang, i så fall straffes han med like mye minus på resultatet av alle Handlingene som det totale antall Handlinger.

Initiativ: I kamp slår man Initiativ i starten av hver kamprunde. Den som får høyest går først.

Intuisjon: Egenskap som beskriver hvor god Rollen er til å oppfatte ting og til å huske.

Kamprunde: Kamp i spillet går over kamprunder, hver på ca 5 sekunder. Samme som Runde. For hver Rolle starter Runden når han får gjøre en eller flere Handlinger og varer til neste gang det er rollens tur til å handle eller stå over.

Karakter: Samme som Rolle.

Kaste: En Ferdighet som beskriver hvor god man er til å kaste ting så de treffer der man vil.

Kultur: Ferdighet som har med kunnskap om kulturer å gjøre. Godt for en mester i Trivial Pursuit.

Kverven: Det hinsidige, der demoner, ånder og engler holder til og tanker er virkelighet. Alt som regnes som overnaturlig i den virkelige verden har i Rollespillet Verdikommisærene sammenheng med Kverven og kan føles av personer som har Kvervsans. Det motsatte er Veven.

Kvervsans: Ferdighet som beskriver evnen til å merke overnaturlige hendelser, ting og personer.

Lete: Ferdighet som beskriver hvor god man er til å finne ting som har blitt skjult eller har blitt mistet. Siden man alltid finner tingen på det siste stedet man leter, så har en som er god til å Lete trent seg til å tenke ut hvor det er og leter der med en gang.

Logikk: Egenskap som beskrive hvor god Rollen er til ting som krever metodisk fremgangsmåte. Det samme som måles i Iqteter.

Luske: Ferdighet som beskriver hvor god man er til å forbli ubemerket.

Lærepenger: Noe Rollen blir tildelt av Spillederen etter en runde spilling som representerer hvor mye Rollen har lært

Manipulasjon: Egenskap som beskriver hvor dyktig Rollen er til å få andre til å gjøre som hun vil.

Matematikk: Ferdighet i matematikk.

Medisin: Ferdighet som brukes når man skal behandle skader og feilfunksjoner hos levende vesener.

Mekke: Ferdighet som brukes når man skal reparere ting som ikke virker. Man kan også bruke den til å reparere ting som virker, men dette anbefales ikke på generelt grunnlag. Vanlig vedlikehold som å fylle bensin og skifte pærer går under Teknologi.

Mentale Egenskaper: Intuisjon, Logikk og Snarrådighet.

Motstand: Ferdighet som beskriver hvor god man er til å motstå påvirkning.

Måltall: Et tall man må slå likt med eller høyere enn for å lykkes. Klarer man ikke dette Feiler man.

Måltallet for skaden: skade.

Naturvitenskap: Ferdighet som beskriver hvor god man er i de hårde vitenskaper.

Navn: På Rolleskjemaet er det et felt der det står Navn. Alle Roller må ha et navn unntatt SLASKer. Personlighet er derimot valgfritt.

NPC : Non-Player Character, en person i spillet som styres av Spillederen. Kjent som SLASK av de med vegring mot engelsk språk.

Okkult: Ferdighet som beskriver hvor godt man kjenner til det overnaturlige.

Ferdigheten Okkult beskriver bare hva man vet om hva slags overtro som finnes.

Oppmerksomhet: Ferdighet som beskriver hvor mye man har trent på å legge merke til ting og hendelser.

Opptre: Ferdighet som brukes når man skal forholde seg til mange personer på en gang i underholdningsøyemed.

Ordforklaringer: Korte definisjoner av hva ord som brukes i reglene betyr.

Orientering: Ferdighet som beskriver hvor god man er til å orientere seg.

Overtale: Ferdighet som beskriver hvor god man er til å få andre til å gjøre som man vil.

Penstrasjon: Hvor mange terninger fra Rustning dette våpenet ignorerer.

Permanent Skadet: Oi, ble du permanent skadet? Så synd. En blyant rev ut øyet ditt, du mistet et bein eller lignende. En permanent skade er ikke dødelig og kan av og til kureres med overlegen teknologi og/ eller kirurgi.

Personlighet: De fleste Roller i rollespill har en eller annen Personlighet. Det har en viss sjarm og erfarne spillere liker å bryne seg på ulike Personligheter.

Pilot: Ferdighet som brukes til å styre en farkost, fra sykkel til dødsstjerne.

Religion: Ferdighet som beskriver hvor mye man kan om religioner. En religion er i denne sammenheng en utbredt,

omfattende og konsistent forståelse av verden og det hinsidige.

Resultat: (Av terningkast) Den terningen som slo høyest.

Rolle: Som det går frem av navnet så er rollespill et spill der man spiller en Rolle. Rollen er spillerens alter ego i spillet. Også kjent som Karakter.

Rolleskjema: Et ark som lister opp hva Rollen er god for. Her er hans Egenskaper, Ferdigheter, Karma, Energi, Skade og Utstyr. Durkdrevne rollespillere legger til Personlighet og Bakgrunn, men dette er strengt tatt ikke nødvendig.

Runde: 5 sekunder. Også kjent som Kamprunde.

Sjokk: Hvis den beste av terningene i Skadekastet er under skaden på angrepet er man i sjokk og må stå over sin neste runde og muligens flere etter det.

Skade: med stor forbokstav er en Skade som gir minus på alt man gjør.

skade: med liten forbokstav referer til Måltallet for skaden fordi det er så klønete å skrive "Måltallet for skaden" hele tiden.

Skadekast: Et Skadekast må utføres når man blir utsatt for skade. Det er den som blir truffet som kaster dette. I Skadekast kaster man 3 terninger av type Fysikk.

Skadet: En som er Skadet har -1 på alt han gjør, inklusive Skadekast. Blir man Skadet flere ganger er denne straffen kumulativ.

Skurkestreker: Ferdighet som brukes til å gjøre ting som er ulovlig og ikke dekkes av noen annen Ferdighet.

Skyte: Ferdighet som brukes til å angripe på avstand, alt fra stein til protontorpedoer.

SLASK:

SpillLederAktiviserteSpillKarakterer – roller i spillet som styres av Spillederen. Også kjent som NPC for de med vegring mot norske uttrykk.

Slåss: Ferdighet som beskriver hvor god man er til å slåss på kort hold, 0-3 meter.

Smidighet: Egenskap som beskriver hvor godt man er til å koordinere handlinger. Brukes i nesten alle fysiske handlinger.

Sosiale Egenskaper: Utstråling, Manipulasjon og Vilje.

Spesialisering: Man kan kaste ekstra terninger når man bruker en Ferdighet til å gjøre noe som faller inn under Spesialiseringen. En Spesialisering skaffes til en Ferdighet av gangen, Kultur: Bank er noe helt annet enn Administrasjon: Bank.

Spilleder: En spesiell og utvalgt spiller som representere resten av universet og styrer fortellingen. Spilleder er en spiller som ikke er en Spiller. Han har ikke en Rolle, han representerer naturkreftene, Gud og hvermann.

Spiller: På Rolleskjemaet er det et felt der det står Spiller. Der skal man skrive spillerens navn.

Spillord: Terminologi i spillet. Ordene kan til tider brukes litt annerledes i den virkelige verden. I reglene skrives Spillord alltid med stor forbokstav.

Språk: Ferdighet som beskriver hvor god man er til å bruke og forstå språk. I tillegg kan man et ekstra språk for hvert nivå man har i Språk + Spesialiseringer som brukes til ekstra språk.

Styrke: Egenskap som beskriver hvor effektiv man er til å utnytte muskelkraft.

T4: Terning du ikke ønsker å miste på gulvet.

Teknologi: Ferdighet som brukes av ingeniører og andre som skal bygge og bruke maskiner.

Terningtype: Det finnes terninger med forskjellige antall sider. T6 er en vanlig seksidet terning, en T4 er et tetraeder (pyramide med trekantet grunnflate), en T8 er et oktaeder og en T12 er et dodekaeder. En terning har sidene markert med verdiene fra 1 til antall sider på terningen. Den siden som vender viser hva man har slått på terningen, unntaket er T4 der hva man har slått enten leses av på kanten som vender mot bordet eller ved spissen som vender opp. Det er bra å slå høyt, høye Terningtyper i Egenskaper er derfor gunstig.

Utstråling: Egenskap som beskriver hvor godt det føles for andre å ha Rollen i nærheten.

Vett: Egenskap som beskriver hvor god Rollen er til å ta raske avgjørelser.

Veven: Den materialistiske og objektive verden. Motsatt av Kverven.

Vilje: Egenskap som beskriver hvor sterk vilje rollen har.



Gunnhild hadde sterk vilje.