

ROLLPERSONSHÄFTE

Till din hjälp har du ett kladdformulär utöver ditt vanliga rollformulär. Där finns kryssrutor för färdigheter och andra värden som kommer att förändras under rollpersonsskapandet.

1. VÄLJ EN MEGAKORPORATION

Se rollformuläret för vilka korporationer som det finns.

2. FÅ HJÄLTEPOÄNG

Du börjar med två hjältepoäng. Du kan spendera en poäng för att få slå 1T10 extra efter att du har gjort ett slag, sedan väljer du bort en valfri tärning. Öde ökar med ett för varje hjältepoäng du använder upp till värdet av ditt Psyke. Poängen i Öde omvandlas till hjältepoäng igen vid spelomgångens slut.

3. VÄLJ EN ARKETYP

En arketyp väljer du aldrig om. Se sida 4-7.

Grundegenskaper: Slå den tärningsmängd som arketyper anger. *Behåll de två högsta tärningarna* och summera dem. Nivån (se tabell till höger) av summan är det slutgiltiga värdet du får i grundegenskapen.

Summa	Nivå
0-4:	0
5-9:	1
10-14:	2
15-18:	3

Tillgångar: Slå den tärningskombination som arketyper anger. Mindre än 5 i Tillgångar har en utslagen luffare, en person med hög levnadsstandard har runt 10 och 15+ kännetecken en jetsetare med nästintill oändliga resurser.

Typiska karriärer: Här finns rekommendationer över möjliga karriärer som du sedan väljer i steg 5 nedan.

4. SLÅ FRAM TVÅ UPPVÄXTHÄNDELSE

5. VÄLJ KARRIÄRER

Sida 3 listar olika karriärer. Du börjar spelet som 16-åring.

- Välj en karriär.** Du måste uppfylla de krav som finns om du inte har fått händelser som säger annorlunda. Alla karriärer kräver att du har högre än noll i Tillgångar.
- Anställningsslag.** Slå ett Mycket Lätt (+10) slag mot det högsta värdet av Intelligens eller Personlighet för att gå vidare till steg iii. Om du misslyckas blir du arbetslös (se nästa kolumn).
- Gör dina färdighetsval.** Varje karriär anger de antal rutor du får kryssa i på kladdformuläret. Fria tillval får du sätta ut var som helst. 7 8 9 10 **MEDICIN**
 - Modificera Personlighet.** Personlighet kan bli negativ.
 - Särskilda händelser.** Slå två gånger på tabellen (sida 2).
 - Modificera Tillgångar.** Slå de tärningar som din karriär anger. Slår du över eller under ditt nuvarande värde så höjs eller sänks Tillgångar ett steg. Vid lika händer inget.
 - Öka åldern.** Lägg till 2 på din ålder och modifiera eventuellt med åldersmodifikationer (se nästa kolumn).

- Karriärslag.** Slå ett Mycket Lätt (+10) slag mot det lägsta av din Intelligens eller Personlighet. Om slaget misslyckas har du blivit avskedad och måste börja om från steg i. Annars behåller du karriären och får börja om vid steg iii.

ARBETSLÖS

- Fria tillval.** Du får fyra fria tillval.
- Särskilda händelser.** Slå två gånger på tabellen (sida 3).
- Sänk Personlighet.** Den sjunker med ett.
- Sänk Tillgångar.** Sänk den med fyra ned till minst noll.
- Öka åldern.** Öka din ålder med två. Börja om från steg i eller börja äventyra som frilansare. Om Tillgångar nått noll har du inget val utan måste börja äventyra som frilansare.

ÅLDERSMODIFIKATIONER

Beroende på ålder kommer du eventuellt få modifiera dina grundegenskaper. Att exempelvis gå från 31 år, och redan ha fått -2 på Fysik, till 33 år ger ytterligare -1 på Fysik. Medellivslängden är runt 40 år.

Ålder	27	33	39	45*	51*	60*
Fysik	-1	-1	-1	-1	-1	-2
Smidighet	±0	-1	-1	-1	-1	-2
Intelligens	+1	+1	±0	±0	-2	-2
Psyke	±0	±0	+1	+1	+1	+0
Personlighet	±0	+1	+1	±0	-2	-2
Vaksamhet	±0	±0	-1	-1	-1	-1

* När du höjer åldern ska du slå ett Lätt slag mot Fysik. Om slaget misslyckas avlider din rollperson av ålderns krämpor.

6. KASSERA KLADDFORMULÄRET

Färdigheter får samma värde som den sista ikryssade rutan *plus värdet för grundegenskapen som den tillhör*. Fyll i färdigheter och övrig data från kladdformuläret till ditt vanliga rollformulär.

7. HITTA PÅ TVÅ BESKRIVNINGSDORD

Om andra märker att du spelar ut dina beskrivningsord får du varje spelmöte ett hjältepoäng per ord. Orden kan vara specifika utseenden (rakat huvud), ageranden (kliar sig ofta i skalpen), lukter (luktar motorolja), ljud som personen ofta gör (fnysar), personlighetsdrag (perfektionist), kontaktnät (hänger med ett motorcykelgäng), one-liners ("Det kan jag fixa."), samtalsämnen (öl), drivkrafter (bli en i gänget), motto ("frihet framför struktur") eller värderingar (familj, ära och lojalitet).

8. HITTA PÅ UTRUSTNING

Du får ifrån början 40 kulor, fem k-marker och lika många bonusar att spendera på föremål som halva dina Tillgångar, avrunda uppåt. Föremål får tillsammans maximalt ge +5 till en handling när du kan väver in dem som en del av handlingen.

Om föremålet ger +2 eller +3 har föremålet någonting utmärkande, som *imponerande, förstärkt, slimmad, designad, snabb* med mera. Skulle föremålet ge +4 eller +5 är det unikt i sitt utförande.

UPPVÄXTHÄNDELSE

Slå 2T10 två gånger. Om du får samma resultat igen ska du slå om. Du får spendera hjältepoäng för att få slå 1T10 extra efter slaget och sedan välja bort en valfri tärning.

- Handikappad.** Välj antingen Fysik, Smidighet eller Vaksamhet som du får -2 på.
- Skadade sinnen.** En olycka har gjort att du får -2 på Vaksamhet.
- Brottsling.** Skyldig eller inte, så måste du sitta 1T10 år i fängelse, avrunda udda tal nedåt. Slår du exempelvis fem så sitter du i fängelse i fyra år. Öka din ålder med lika många år. Sitter du mindre än fem år får du +1 på Personlighet. Sitter du fler år än så ökar din Fysik och Personlighet med två men Intelligens och Psyke minskar med ett. Du får även effekterna av Kriminellt förflutet här nedan.
- Kriminellt förflutet.** Du finns med i brottsregistret och kommer aldrig kunna välja en karriär som har ostraffad som krav. Resultat 10-13 motverkar detta resultat.
- Tragisk olycka.** Båda föräldrarna dog i olyckan. Tillgångar sjunker med fem ned till minst ett.
- Ökad Fysik.** Hög din Fysik ett steg.
- Ökad Vaksamhet.** Hög din Vaksamhet ett steg.
- Ökad Smidighet.** Hög din Smidighet ett steg..
- Beläst.** Hög din Intelligens ett steg.
- Inflytelserik vän.** Det första året som du är student lyckas du automatiskt med anställningsslaget. Om din Intelligens är 0 eller 1 får du höja Intelligens ett steg.
- Inflytelserik gudförälder.** För den första karriär som du väljer, utöver student, behöver du inte bry dig om kraven, utan behöver endast slå för anställningskravet.
- Affärssinne.** Du behöver inte uppfylla några av kraven för att välja en karriär som Tjänsteman.
- Amatörfotograf- eller skribent.** Du behöver inte uppfylla några av kraven för att bli journalist (inom Media).
- Forskarlärling.** Du behöver inte uppfylla några av kraven för att bli forskare (inom Utveckling).
- Släkting inom polisen.** Skulle du bli arresterad kommer du att bli frisläppt inom 24 timmar om du lyckas med ett Mycket lätt (+10) slag för Personlighet.
- Utvald.** Du är satt till världen av en orsak. Hög ditt Psyke två steg.
- Stadig anställning.** Den första karriären du väljer, utöver student, kräver aldrig något anställnings- eller karriärslag för att se om du får karriären eller får behålla den. Du kan dock fortfarande bli avskedad (resultat 1-3 i särskilda händelser).
- Arvinge.** Slå om dina Tillgångar med 2T10. Ta detta resultat om det är högre än vad du hade tidigare.
- Kommandoträning.** Du börjar med fyra års kommandoträning. Hög din ålder och din Tillgångar med fyra, addera +2 till alla dina grundegenskaper, gör två tillval i alla färdighetsgrupper och du får fyra fria tillval.

SÄRSKILDA HÄNDELSE

Slå 2T10. Slå om i de fall du redan har händelsen, förutom i resultat 3, 10-13 och 16. Du får spendera hjältepoäng för att få slå 1T10 extra och sedan välja bort en valfri tärning.

- Handikappad.** Välj antingen Fysik, Smidighet eller Vaksamhet som du får -2 på. Du får även effekterna av Avskedad (resultat 3).
- Brottsling.** Skyldig eller inte, så måste du sitta 1T10 år i fängelse, avrunda udda tal nedåt. Slår du exempelvis fem så sitter du i fängelse i fyra år. Öka din ålder med lika många år. Sitter du mindre än fem år får du +1 på Personlighet. Sitter du fler år än så ökar din Fysik och Personlighet med två men Intelligens och Psyke minskar med ett. Du får även effekterna av Straffad här nedan.
- Straffad.** Du finns nu med i brottsregistret och kan aldrig välja en karriär som har ostraffad som krav. Du misslyckas automatiskt med karriärsslaget och får -2 på Tillgångar.
- Avskedad.** Intriger eller misstag gör att du måste gå 1T10 år i arbetslöshet innan du får välja en ny karriär. Avrunda udda tal nedåt. Slår du exempelvis fem så går du arbetslös i fyra år.
- Mäktig fiende.** Vad har du gjort för att förtjäna en fiende?
- Lindrigt brott.** Du hamnar i brottsregistret. Du kan inte välja en karriär som har ostraffad som krav.
- Rik.** Hög dina Tillgångar med fyra.
- Intensivutbildad.** Din ålder ökar inte för denna period.
- Skicklig förhandlare.** I fortsättningen får du +4 på Tillgångsslagen medan du skapar din rollperson.
- AMS-utbildning.** Varje gång du blir arbetslös får du välja att bli student istället. Du behöver inte uppfylla några av kraven men måste fortfarande lyckas med anställningsslaget.
- Kunnig.** Gör två extra tillval i några av de grupper som din karriär tillåter. Denna händelse kan du få flera gånger.
- Ökad Fysik.** Av någon anledning ökar din Fysik med ett. Denna händelse kan du få flera gånger.
- Ökad Vaksamhet.** Av någon anledning ökar din Vaksamhet med ett. Denna händelse kan du få flera gånger.
- Ökad Smidighet.** Av någon anledning ökar din Smidighet med ett. Denna händelse kan du få flera gånger.
- Kontakt inom polisen.** Om ditt namn hamnar i brottsregistret så kan du stryka denna händelse för att undvika detta. Skulle ditt namn redan finnas där så stryks den direkt.
- Känd.** Öka dina Tillgångar och din Personlighet med 2. Gör två fria val bland Personlighetsfärdigheterna.
- Stadig anställning.** Du behöver aldrig slå ett karriärslag för denna karriär. Du kan få denna förmåga en gång per karriär. Skulle du vara arbetslös lyckas du istället automatiskt med ditt nästa anställningsslag.
- Ditt livs chans.** Om du väljer att byta karriär för nästa tvåårsperiod kan du ignorera karriärens alla krav.
- Kommandoträning.** Hög din ålder och dina Tillgångar med fyra, addera +2 till alla dina grundegenskaper, gör två tillval i alla färdighetsgrupper och du får fyra fria tillval.

KARRIÄRER

STUDENT

Krav: Max 25 år, Intelligens 2, Tillgångar 5+.

	<i>Militärakademi</i>	<i>Journalisthögskola</i>
Fysikfärdigheter	1	---
Smidighetsfärdigheter	1	1
Intelligensfärdigheter	---	---
Personlighetsfärdigheter	---	2
Vaksamhetsfärdigheter	1	---
Fria tillval	2	2
Tillgångsmodifikation	1T10	1T10
Personlighetsmodifikation	±0	-1

	<i>Handelshögskola</i>	<i>Teknisk högskola</i>
Fysikfärdigheter	---	---
Smidighetsfärdigheter	1	---
Intelligensfärdigheter	---	1
Personlighetsfärdigheter	2	2
Vaksamhetsfärdigheter	---	---
Fria tillval	2	2
Tillgångsmodifikation	1T10	1T10
Personlighetsmodifikation	-1	-1

BROTTSLING

Krav: Inga.

Fysikfärdigheter	2
Smidighetsfärdigheter	2
Intelligensfärdigheter	---
Personlighetsfärdigheter	1
Vaksamhetsfärdigheter	---
Fria tillval	1
Tillgångsmodifikation	2T10
Personlighetsmodifikation	±0

MEDIA

Krav, frilansare: Max 25 år, Personlighet 2.

Krav, journalist: Max 25 år. Gått journalisthögskola (student).

	<i>Frilansare</i>	<i>Journalist</i>
Fysikfärdigheter	---	---
Smidighetsfärdigheter	1	1
Intelligensfärdigheter	---	1
Personlighetsfärdigheter	2	4
Vaksamhetsfärdigheter	---	1
Fria tillval	3	2
Tillgångsmodifikation	2T10	2T10
Personlighetsmodifikation	±0	±0

MILITÄR ELLER POLIS

Krav, menig: Fysik 1, Vaksamhet 2.

Krav, officer: Max 25 år. Gått militärakademi (student).

	<i>Menig</i>	<i>Officer</i>
Fysikfärdigheter	2	2
Smidighetsfärdigheter	1	1

Intelligensfärdigheter	1	1
Personlighetsfärdigheter	---	1
Vaksamhetsfärdigheter	2	1
Fria tillval	1	2
Tillgångsmodifikation	1T10	2T10
Personlighetsmodifikation	+1	±0

SMÅFÖRETAGARE ELLER KNEGARE

Krav: Inga.

Fysikfärdigheter	---
Smidighetsfärdigheter	---
Intelligensfärdigheter	1
Personlighetsfärdigheter	2
Vaksamhetsfärdigheter	---
Fria tillval	2
Tillgångsmodifikation	1T10
Personlighetsmodifikation	±0

SÄKERHET ELLER DETEKTIV

Krav: max 25 år. Varit en antagen student. Ostraffad.

Fysikfärdigheter	1
Smidighetsfärdigheter	1
Intelligensfärdigheter	---
Personlighetsfärdigheter	1
Vaksamhetsfärdigheter	1
Fria tillval	3
Tillgångsmodifikation	2T10
Personlighetsmodifikation	±0

TJÄNSTEMAN

Krav: max 25 år. Gått handelshögskola (student). Ostraffad.

Fysikfärdigheter	---
Smidighetsfärdigheter	---
Intelligensfärdigheter	2
Personlighetsfärdigheter	3
Vaksamhetsfärdigheter	---
Fria tillval	2
Tillgångsmodifikation	2T10
Personlighetsmodifikation	-1

UTVECKLING

Krav, mekaniker: max 25 år. Intelligens 2.

Krav, forskare: max 25 år. Gått teknisk högskola (student).

	<i>Mekaniker</i>	<i>Forskare</i>
Fysikfärdigheter	---	--
Smidighetsfärdigheter	---	--
Intelligensfärdigheter	2	4
Personlighetsfärdigheter	1	2
Vaksamhetsfärdigheter	1	---
Fria tillval	2	2
Tillgångsmodifikation	2T10	2T10
Personlighetsmodifikation	±0	-1

KARRIÄRER FÖR BRÖDRASKAPET

Om anställningslaget för inkvisitor eller mystiker misslyckas blir rollpersonen lärling istället för arbetslös.

LÄRLING

Krav: max 25 år. Måste ha mystiker eller inkvisitor som arketyp.

	<i>Inkvisitor</i>	<i>Mystiker</i>
Fysikfärdigheter	1	---
Smidighetsfärdigheter	1	1
Intelligensfärdigheter	1	2
Personlighetsfärdigheter	1	1
Vaksamhetsfärdigheter	1	---
Fria tillval	4	4
Tillgångsmodifikation	1T10	1T10
Personlighetsmodifikation	±0	±0

INKVISITOR

Krav: max 25 år. Måste ha inkvisitor som arketyp. Fysik 2, Smidighet 1, Intelligens 1.

Fysikfärdigheter	4
Smidighetsfärdigheter	2
Intelligensfärdigheter	---
Personlighetsfärdigheter	2
Vaksamhetsfärdigheter	---
Fria tillval	4
Tillgångsmodifikation	1T10+Psyke
Personlighetsmodifikation	±0

MYSTIKER

Krav: max 25 år. Måste ha mystiker som arketyp. Smidighet 1, Intelligens 2.

Fysikfärdigheter	---
Smidighetsfärdigheter	1
Intelligensfärdigheter	3
Personlighetsfärdigheter	2
Vaksamhetsfärdigheter	2
Fria tillval	4
Tillgångsmodifikation	1T10+Psyke
Personlighetsmodifikation	+1

ARKETYPEN FÖR BRÖDRASKAPET

De står långt över korporationernas krig och är det främsta försvaret mot Mörka Legionen. De står för hoppet. De står för frälsningen.

Notera: inkvisitorer och mystiker som misslyckas med anställningslaget blir istället lärlingar.

INKVISITOR

Du är armen som med hängivenhet kämpar mot Mörka Legionen.

Fysik: 3T10

Smidighet: 3T10

Intelligens: 2T10

Psyke: 2T10

Personlighet: 2T10

Vaksamhet: 4T10

Tillgångar: 1T10+Psyke

Typiska karriärer: Militär eller polis, Student, Inkvisitor.

MYSTIKER

Du är anden som med Konsten söker Ljuset i universum.

Fysik: 2T10

Smidighet: 3T10

Intelligens: 3T10

Psyke: 5T10

Personlighet: 2T10

Vaksamhet: 3T10

Tillgångar: 1T10+Psyke

Typiska karriärer: Militär eller polis, Student, Mystiker.

MISSIONÄR

Du är hjärtat som med sin värme skapar förtroende.

Fysik: 2T10

Smidighet: 2T10

Intelligens: 3T10

Psyke: 4T10

Personlighet: 3T10

Vaksamhet: 2T10

Tillgångar: 1T10+1

Typiska karriärer: Student, Småföretagare eller kne gare, Militär eller polis.



ARKETYPEN FÖR BAUHAUS

Du tillhör någon av många ordnar och har en hög utbildning tack vare Bauhaus skyddsnet. Bauhaus kännetecknas av deras höga kvalitet på varor.

KAVALJER

Du tillhör en orden med ett specifikt mål (ex. spionera på Cybertronics) och är en av agenterna som utför deras uppdrag.

Fysik: 3T10

Smidighet: 3T10

Intelligens: 3T10

Psyke: 2T10

Personlighet: 4T10

Vaksamhet: 3T10

Tillgångar: 1T10+1

Typiska karriärer: Säkerhet eller detektiv, Militär eller polis, Student.

KONTROLLANT

Vad orsakar störning i företaget? Företagsspioner, Mörka Legionärer eller något annat?

Fysik: 3T10

Smidighet: 3T10

Intelligens: 4T10

Psyke: 2T10

Personlighet: 3T10

Vaksamhet: 4T10

Tillgångar: 1T10+1

Typiska karriärer: Militär eller polis, Säkerhet eller detektiv, Utveckling, Student, Tjänsteman.

HÖGBUREN

Ditt namn är en etikett. Skapar respekt. Skapar fördomar. En äkta ädling.

Fysik: 2T10

Smidighet: 2T10

Intelligens: 5T10

Psyke: 2T10

Personlighet: 3T10

Vaksamhet: 2T10

Tillgångar: 2T10+2

Typiska karriärer: Student, Militär eller polis, Tjänsteman.



ARKETYPEN FÖR CAPITOL

Handel och media är vad denna megakorporation kontrollerar. Marknadsföring, filmstjärnor och pengar styr deras marknad.

GRIP

Folket behöver någonting att se upp till. Krigshjältar. Det är din uppgift att finna dem.

Fysik: 3T10

Smidighet: 3T10

Intelligens: 4T10

Psyke: 2T10

Personlighet: 4T10

Vaksamhet: 3T10

Tillgångar: 2T10+1

Typiska karriärer: Militär eller polis, Media, Student (främst Media).

VIGILANT

Mörka symmetrin? Den måste bekämpas! Du står upp mot den. Du är frihetskampen.

Fysik: 3T10

Smidighet: 4T10

Intelligens: 2T10

Psyke: 3T10

Personlighet: 2T10

Vaksamhet: 3T10

Tillgångar: 1T10+1

Typiska karriärer: Militär eller polis, Säkerhet eller detektiv, Tjänsteman, Småföretagare eller knegare, Student.

ENTREPRENÖR

Du är idén som drar igång allting. En verksamhet som kan säkra din framtid.

Fysik: 3T10

Smidighet: 3T10

Intelligens: 5T10

Psyke: 2T10

Personlighet: 4T10

Vaksamhet: 3T10

Tillgångar: 1T10+1

Typiska karriärer: Student (främst handelshögskola), Tjänsteman, Utveckling, Småföretagare eller knegare.



ARKETYPEN FÖR CYBERTRONICS

Du är en kugge i hjulet i denna nyttillkomna uppstickare. Cybertronic är likställt med högteknologi och bioteknik och deras chassörer är deras kännetecken i krig.

REPRESENTANT

Ingen litar på Cybertronics. Du bistår med ditt kunnande till en annan korporation. Du är bryggan för att skapa förtroende. Med földeffekten att du blir satt i de sämsta uppdragen.

Fysik: 3T10

Smidighet: 3T10

Intelligens: 5T10

Psyke: 2T10

Personlighet: 2T10

Vaksamhet: 2T10

Tillgångar: 1T10+1

Typiska karriärer: Tjänsteman, Militär eller polis, Säkerhet eller detektiv, Student, Utveckling.

FORSKARE

Samlar in information eller testar nya produkter ute i fält.

Fysik: 4T10

Smidighet: 4T10

Intelligens: 5T10

Psyke: 2T10

Personlighet: 2T10

Vaksamhet: 2T10

Tillgångar: 1T10+1

Typiska karriärer: Utveckling, Militär eller polis, Student (främst teknisk högskola), Säkerhet eller detektiv.

TIFF

En dag vaknade du upp och var en av de ansiktena utåt för Cybertronics.

Fysik: 4T10

Smidighet: 4T10

Intelligens: 2T10

Psyke: 2T10

Personlighet: 2T10

Vaksamhet: 3T10

Tillgångar: 1T10+1

Typiska karriärer: Militär eller polis.



ARKETYPEN FÖR IMPERIAL

Indelad i flera olika klaner som inte skyr erövra nya marker med våld. De tar gärna in frilansare och försöker sedan omforma dem till Imperials tankesätt.

SÄKERHETSAGENT

Andra korporationer avundas Imperial. Sabotage och spionage är deras verktyg. Ditt verktyg är pistolen i hand för att stoppa dem.

Fysik: 2T10

Smidighet: 4T10

Intelligens: 4T10

Psyke: 2T10

Personlighet: 4T10

Vaksamhet: 3T10

Tillgångar: 1T10+1

Typiska karriärer: Militär eller polis, Säkerhet eller detektiv, Student, Tjänsteman

ULVBANE

Välkommen till klanen Ulvbane. Må ditt namn bli förevigat på slagfältet.

Fysik: 4T10

Smidighet: 5T10

Intelligens: 2T10

Psyke: 2T10

Personlighet: 2T10

Vaksamhet: 3T10

Tillgångar: 1T10+1

Typiska karriärer: Militär eller polis, Brottsling.

EXPENSIONIST

Med våld eller mod skördar du nya vägar för Imperials utbredning.

Fysik: 3T10

Smidighet: 3T10

Intelligens: 4T10

Psyke: 2T10

Personlighet: 4T10

Vaksamhet: 3T10

Tillgångar: 1T10+1

Typiska karriärer: Militär eller polis, Tjänsteman, Student, Utveckling.



ARKETYPEN FÖR MISHIMA

Familjen, tradition, lojalitet och ära är vad du lever efter. Mishima är kända för sina högteknologiska föremål som är klart mycket billigare än sina konkurrenter.

SAMURAJ

Du är bunden till både din hederskod och din herre och utför uppdrag i dennes namn.

Fysik: 3T10
Smidighet: 3T10
Intelligens: 2T10
Psyke: 2T10
Personlighet: 4T10
Vaksamhet: 3T10
Tillgångar: 1T10+3
Typiska karriärer: Militär eller polis, Tjänsteman, Student.

SPION

Infiltrator i andra företag för att ta reda på deras produktligheter.

Fysik: 3T10
Smidighet: 4T10
Intelligens: 3T10
Psyke: 3T10
Personlighet: 5T10
Vaksamhet: 4T10
Tillgångar: 1T10+1
Typiska karriärer: Brottsling, Militär eller polis, Säkerhet eller detektiv, Student.

TRIADMEDLEM

En skugga i Mishima. Ett överhuvud i kriminaliteten. Respekterad. Fruktad.

Fysik: 3T10
Smidighet: 3T10
Intelligens: 4T10
Psyke: 2T10
Personlighet: 3T10
Vaksamhet: 3T10
Tillgångar: 1T10+1
Typiska karriärer: Brottsling, Student.

ARKETYPEN FÖR FRILANSARE

Megakorporationen är något man föds in i, men på något sätt har du klippt ditt band till ditt korporation.

PROBLEMLÖSARE

Det är dig företag ringer för att lösa problem som de själva inte vill bli inblandade i.

Fysik: 3T10
Smidighet: 3T10
Intelligens: 3T10
Psyke: 2T10
Personlighet: 3T10
Vaksamhet: 3T10
Tillgångar: 1T10+1

Typiska karriärer: Militär eller polis, Media, Säkerhet eller detektiv, Student, Brottsling.

STÄDARE

Mörka symmetrin har brett ut sig och du gjort det till ditt personliga mål att bekämpa det.

Fysik: 3T10
Smidighet: 3T10
Intelligens: 2T10
Psyke: 2T10
Personlighet: 2T10
Vaksamhet: 4T10
Tillgångar: 1T10+1

Typiska karriärer: Militär eller polis, Media, Säkerhet eller detektiv, Student (främst militärakademin), Brottsling.

GANGSTER

Val i livet gjorde att du slungades in i kriminaliteten, där du nu besitter en högre position i en mindre liga.

Fysik: 4T10
Smidighet: 3T10
Intelligens: 3T10
Psyke: 2T10
Personlighet: 3T10
Vaksamhet: 2T10
Tillgångar: 1T10+3
Typiska karriärer: Brottsling.



GRUNDEGENSKAPER

Spelledarpersoner har i regel 0 i alla grundegenskaper. 5 eller över anger någonting som utmärker rollpersonen. Tio eller mer är övermänskligt.

Fysik: används för att klättra, hoppa, slåss obehäpnad, motstå gifter och skador, löpa, simma, slå in dörrar och kasta föremål.

Smidighet: innefattar balans, reaktionsförmåga, vighet, koordination, förmåga att röra sig ljudlöst och undvika anfall.

Intelligens: kunskap om sitt eget yrke där exempelvis en journalist sitter på insiderinformation om sådant som angår journalister. Grundegenskapen innefattar även logisk och analytisk förmåga.

Psyke: viljestyrka, hur lyckosam personen är, anger maxantalet för Öde och visar på förmågan att stå emot korrupktion och skräck. Ett högt Psyke säger att personen är satt till världen av en orsak.

Personlighet: höga värden ger ett positivt första intryck, väcker uppmärksamhet, är förtroendeingivande, visar på ledarförmåga, är respektingivande, utröner sanningshalten i rykten och ser känslor eller om någon ljuger genom att tolka kroppsspråk. Anger även maxantalet för Bekanta.

Vaksamhet: höga värden ger mer information om en plats eller fler ledtrådar kring ett problem. Används för att lägga märke till saker på avstånd, upptäcka ett bakhåll i förtid, höra ljud, känna lukter eller för att hitta ett gömställe.

FÄRDIGHETER

Färdigheter har från början samma värde som den totala summan av den sista ikryssade rutan på kladdformuläret och värdet i grundegenskapen som färdigheten baseras på.

FYSIKFÄRDIGHETER

Kasta: använda kastvapen för att skada eller träffa specifika mål. Det går även att använda Fysik men personen kan då aldrig slå ut någon med en enda träff.

Närstrid: obehäpnad och behäpnad strid. 10 eller mer i värde visar på träning i stridskonst.

Enkelskott: att skjuta med och underhålla eldhandvapen.

Automateld: att skjuta automateld med sitt vapenval. Kan normalt inte samverka med Enkelskott.

SMIDIGHETSFÄRDIGHETER

Akrobatik: ta sig över hinder, volta, svinga sig i rep, gå på lina, tränga sig igenom hål och andra typer av rörliga manövrar.

Fingerfärdighet: kortkonster, stjäla föremål och planera föremål på någon.

Lönndom: smyga, gömma sig, skugga och utge sig för att vara någon annan.

Säkerhetssystem: kunna ta sig in där man normalt inte har tillträde samt desarmera fällor

INTELLIGENSFÄRDIGHETER

Bioteknik: biologi och kemi. Inbegriper även datorer, cybernetic och subreality men är Mycket svårt (-10) om personen inte tillhör Cybertronic (se sida 6).

Codex Cardinalus: innehåller tusentals levnadsregler och visdomsord. Används av missionen för att stärka moralen och för att ge råd medan den används av inkvisitorerna som information om Mörkret och som lagbok för att döma kättare.

Konsten: *exorcismen, förutskickelsen, förändringen, kinetiken, mentalismen.* En helig kraftkälla som har sitt ursprung i kosmos. Endast teoretisk kunskap för de som inte har arketyper inkvisitor eller mystiker. Inkvisitorer får välja en inriktning från början medan mystiker får lika många som sitt värde i Psyke.

Kunskap: Välj en av inriktningarna nedan eller hitta på en egen om du känner dig sakna någon. Skriv ned den på rollformuläret. *administration, arkitektur, brobygge, Geoffrey R. Hazeltine-hammen, idrottare, kremering, kändisar, Lunas gruvor, min hund Brutus, Mörka Legionen, militärfordon, shopping, skvallerprens, sprängämnen, taxibolag, tjallare, övervakning.*

Medicin: används för att kurera alla sorts åkommor. Efter strid får rollpersonen slå ett slag per skadad rollperson och sänka dess Skada med Resultatet.

Mekanik: kunskap om fysik och teknologi som används för att bygga, modifiera och reparera mekaniska konstruktioner.

PERSONLIGHETSFÄRDIGHETER

Etikett: anger sitt inflytande, kunnande om seder och kontaktnät i sin korporation. Att dra nytta av kontakter i korporationen utöver sin egna är Svårt (-5)

Fixare: används när något behöver införskaffas som vanliga medborgare normalt inte skulle få tag på.

Media: på något sätt har du tagit plats bland medierna, vare sig du är reporter, filmstjärna eller krigshjälte. Använd färdigheten för att få tillgång till information eller områden eller för att förhindra att information läcker ut till pressen.

Vältalighet: retorisk förmåga för att kunna manipulera andra.

VAKSAMHETSFÄRDIGHETER

Djurvana: kunna träna och kontrollera tama såväl som vilda djur. Innefattar även kunskap om alla djur, exempelvis vad de äter, deras förmågor, hur man kurerar eventuella åkommor med mera.

Flygfarkoster: kunskap om att framföra och reparera helikoptrar, flygplan, svävare och till och med rymdfarkoster.

Markfordon: innefattar framföra och reparera bilar, långtraktare, motorcyklar och diverse markstridsfordon.

Överlevnad: används när det handlar om att kunna klara sig utanför stadsmiljöer, som i Venus djungler, Mars öknar eller Merkurius gruvor.

KUNSKAPSNIVÅER

0-4: Nivå 0. Okunnig.

5-9: Nivå 1. Relativt kunnig.

10-14: Nivå 2. Yrkeskunnig.

15+: Nivå 3. Expert.

KONSTEN

Att använda sig av Konsten är inte helt riskfritt. För mycket brukande leder till skador som ibland är såpass omfattande att mystikern dör. Ju högre grad, längre varaktighet och räckvidd, desto större chans att den slutgiltiga effekten av Konsten kommer att skada användaren.

Här nedan finns Skadan inom parentes. Lyckas slaget kommer den totala summan av Skadan att drabba brukaren av Konsten. Dock får den sänka Skadan med Resultatet för Konsten. Skadan kan inte läka så länge varaktigheten löper. Effekten går dock att avsluta frivilligt när som helst.

Grad	Varaktighet	Räckvidd
	Koncentration (±0)	Beröring (±0)
Stridande (4)	En scen (+4)	Synhåll (+4)
Manipulerande (8)	Ett spelmöte (+8)	Grupp (+8)
Skapande (12)	En kampanj (+12)	Byggnad (+12)

Exempel: En inkvisitor vill göra Skada på en grupp nekromutanter. Hon väljer stridande (4 i Skada), koncentration (±0) och grupp (+8). Totalt 12 i Skada. Inkvisitorn slår 8 och gör 8 i Skada på nekromutanterna och får själv (12-8=) 4 i Skada. Nästa runda kan hon välja att fortsätta göra 8 i Skada, såvida koncentrationen inte har brutits. Hade inkvisitorn slagit 1 eller 2 hade hon fått 11 respektive 10 i Skada och då blivit utslagen.

INRIKTNINGAR INOM KONSTEN

En inkvisitor får välja en av dessa inriktningar medan mystikern får välja lika många inriktningar från början som sitt Psyke. Dessa inriktningar är teman som spelaren ska följa när den vill strida, manipulera eller skapa någonting. Spelaren får hitta på vilken effekt som helst så länge den följer det givna temat.

EXORCISMEN

Fördriver skador, sjukdomar, infektioner, korruption, skadliga substanser och till och med fobier genom att driva in det i sin egen kropp och neutralisera det onda. På grund av sin natur kan mystikern inte använda denna konst på sig själv.

Strid: mystikern får en ultrasnabb regenerering eller kan skada andra genom att driva ut sjukdomar, skadliga substanser eller skador från andra ting och placera de i sina offer.

Manipulerande: skadliga ämnen och Skador neutraliseras. En Skada blir sänkt med Resultatet.

Skapande: skapar heliga föremål genom att låta de bära manipulerande effekter. Vilken effekt föremålet får måste specificeras när föremålet skapas.

FÖRUTSKICKELSEN

Skådar delar av fram- och dåtiden. Notera att framtiden är flyktig och saker som skådats i framtiden kan ändras.

Stridande: mystikern kan förutse attacker eller erhålla kunskap

som tillåter denne att utnyttja omgivningens händelseflöde. Hon kan lura fienden att följa henne kring en vägkrok, bara för att se motståndaren krossas av ett framrusande fordon eller utan att vrida på huvudet ducka under robotkranens svepande rörelse medan motståndaren står handfallen i dess väg.

Manipulerande: mystikern kan vrida tiden och se dåtidens mysterier; vad en person eller tingest varit med om. Saker som mystikern kan se är vad en varelse eller tingest har för historia. Vid vägval kan spelaren få möjlighet att få svar på ja- och nejfrågor från spelledaren.

Skapande: skapar tidsrevor och låter alla närvarande få ta del av informationen kring det som har hänt eller komma skall.

FÖRÄNDRINGEN

Påverkar levande varelsers uppfattningsförmåga genom att få dem att se eller uppleva illusoriska händelser tagna ur mystikerns eget sinne.

Stridande: anfallaren kan välja att ignorera mystikern eller tro sig anfalla mystikern. När mystikern vill attackera kan den välja att offret skadar sig själv eller andra.

Manipulera: manipulerar en persons mål, sinnesintryck och minnen. För att kunna göra detta måste mystikern känna till vad som de manipulerar, som att hämndlysten istället blir förmågan att förlåta.

Skapande: skapar eller tar bort minnen, tankar och drivkrafter och till och med förmågan att tänka själva. Notera dock att verkligheten kommer tillbaka när varaktigheten har löpt ut.

KINETIKEN

Förmågan att med sin vilja manipulera fysiska objekt i vår verklighet.

Stridande: mystikerna kan kasta omkring personer och föremål eller vägleda kulor.

Manipulerande: får personer att flyga och teleporteras.

Skapande: skapar farkoster eller portaler som för flertalet personer till platser.

MENTALISMEN

Konsten att med tankens kraft förändra kroppens fysiologiska uppbyggnad

Stridande: mystikern kan göra andra så kraflösa att de inte förmår göra några attacker eller göra skada genom att göra sig själv kraftfull, snabb eller genom att spräcka huden på offret.

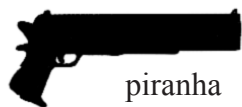
Manipulerande: Kan förändra sin kropps funktioner för att anpassa sig till miljön, exempelvis genom att kunna hoppa långt, andas andra atmosfärer, försämra synförmågan, bli immun mot gifter och syror, förvandla armarna till vingar och liknande.

Skapande: skapar vingar, flera armar eller andra biologiska saker som normalt inte tillhör en människa.

FÖRSLAG PÅ ELDHANDVAPEN

Använd föremålsbonus om du vill att vapnet ska vara något utöver det vanliga. Alla får fritt välja eldhand- och närstridsvapen i stil med klubbor, knivar och i vissa fall svärd. Ulvbanar, inkvisitörer, samurajer och officerare brukar normalt bära svärd. Alla vapen med granatkastare använder stridsmanövern mejning men slår för Kasta istället för Automateld. Vapen markerade med **fetstil** är vanliga på gatan.

MANUELLA VAPEN	SMEKNAMN	VAPENTYP
Piranha Handgun		pistol
<i>Capitol</i>		
Sherman .74, modell 13	Bolter	pistol
SR-50		prickskyttegevär
M516S		hagelgevär
<i>Cybertronic</i>		
SA-SG72001		hagelgevär
<i>Imperial</i>		
SR, MK. XII	Assailant	prickskyttegevär
<i>Mishima</i>		
.45 AP, no. 3	Ronin	pistol
Tambu 50/50	Airbrush	hagelgevär
TRESKOTTSMEKANIK	SMEKNAMN	VAPENTYP
<i>Capitol</i>		
Car-24		k-pist/granatkastare
M50		automatkarbin/granatkastare
<i>Mishima</i>		
Tambu, No. 15	Archer	prickskyttegevär



piranha



car-24



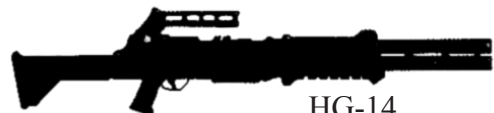
M516S



ronin



aggressor



HG-14



M50



M606

HELAUTOMATISKA	SMEKNAMN	VAPENTYP
<i>Bauhaus</i>		
MP-105		pistol
MP-103	Hellblazer	k-pist
MP-105GW		k-pist/granatkastare
PSG-99		prickskyttegevär
HG-14		hagelgevär
AG-17	Panzerknacker	automatkarbin
MG-40		lätt kulspruta
MG-80		lätt kulspruta
<i>Brödraskapet</i>		
P50	Punisher	pistol
Mephisto		prickskyttegevär
AC-40	Justifier	lätt kulspruta
AC-41	Purifier	lätt kulspruta/eldkastare
<i>Capitol</i>		
Sherman .55G, modell 15	Ironfist	pistol
M516D		hagelgevär
BAR, MK. XIB	Invader	automatkarbin
M606		lätt kulspruta
M89, modifierad		lätt kulspruta
<i>Cybertronic</i>		
P1000		pistol
SR3500		prickskyttegevär
CAW2000		k-pist/granatkastare
AR3000		automatkarbin
L&A, MK 43	Intruder	automatkarbin
TSW4000		lätt kulspruta
SSW4200P		lätt kulspruta
<i>Imperial</i>		
PSA, MK. XIV	Aggressor	pistol
SMG, MK. IVP	Plasma intruder	k-pist/granatkastare
SMG, MK. III	Interceptor	k-pist/granatkastare
B&G, MK XIV	Mandible	hagelgevär
LMG, MK. XXIII	Destroyer	lätt kulspruta
HMG, MK XIXB	Charger	lätt kulspruta
<i>Mishima</i>		
Tambu, no. 4	Windrider	k-pist/granatkastare
Tambu, no. 11	Kensai	lätt kulspruta
Tambu, no. 45	Dragonfire	lätt kulspruta

STRIDSGENOMGÅNG

Anfallaren slår för Fysik eller Fysikfärdigheter. Om flera personer vill anfalla samma mål måste de först falla in i samverkan. De delar då markör på samma värde som den i gruppen med högst initiativ.

Försvararen slår för Smidighet eller Fysikfärdigheter för att undvika. Om en person i grupp vill försvara sig flyttar den sin markör ut ur gruppens.

Turordning

1. Avgör vem som ska agera via initiativbrädet.

Agerande

2. Den som får agera kan välja att anfalla någon. Försvararen säger vad den slås ut på. Anfallaren får i förväg välja någon av stridsmanövrarna (se nedan).

3. Försvararen kan välja att försvara sig. Endast stridsmanövern ansats får bli använd med försvar. Namnlösa får inte försvara sig.

4. Anfallaren och eventuellt försvararen slår var sitt tärningslag med 2T10.

Skador

5. Lyckas anfallet får försvararen lika mycket i Skada som anfallarens Resultat. Om försvararen slår för en Fysikfärdighet tar ett lyckat slag bort all Skada medan om den slår för Smidighet så får försvararen minska Skadan med sitt Resultat.

6. Om Skadan uppnår vad försvararen Slås ut på blir personen direkt utslagen. Namngivna får göra ett Fysikslag för att klara sig. Kom ihåg räkna med skademodifikationen som uppstått av Skadan. Anfall med Fysik kan inte göra folk utslagna på detta sätt.

Turordning

7. Flytta markörerna för de agerande ett visst antal steg moturs, beroende på vad de gjort. Misslyckas anfallet medan försvaret lyckas behöver inte försvararen flytta sin markör för sin handling.

8. Om antalet motståndare understiger rollpersonernas antal flyr motståndarna och striden slutar. Om alla deltagare passerat stjärnan på initiativbrädet två gånger beskriver spelledaren på vilket sätt striden tar slut. Rollpersonerna kan bli tillfångatagna eller så händer någonting som gör att parterna splittras.

Om punkt 8 inte uppfylls: börja om med punkt 1.

STRIDSMANÖVRAR

Beroende på vapen får spelaren använda sig av olika stridsmanövrar för att modifiera sin utgång av handlingen. På rollformuläret går det att fylla i vilka vapen som får användas vilka stridsmanövrar. Närstridsvapen kan endast använda ansats, fint och satsning.

Ansats: anfallaren eller försvararen får -5 vid en komplex handling för att gå 5 steg färre på brädet. Den kan även få +5 på handlingen för att gå 5 steg extra vid en komplex handling.

Finta: anfallaren får -5 på värdet för att ge -5 för den eller de som vill försvara sig.

Satsa: anfallaren får dra av två från värdet för att få +4 på Resultatet vid ett lyckat slag.

Treskottsvalva: anfallaren slår först för Enkelskott och om det lyckas får den slå för Automatvapen. Lyckas både slagen räknas det som en attack med två separata skador. Ett lyckat försvarsslag skyddar mot båda attacker men Slås ut på jämförs individuellt mot varje Skada. Förbrukar 3 skott.

Automateld: anfallaren slår först för Enkelskott och om det lyckas får den slå för Automatvapen. Lyckas även detta slag får spelaren slå mot Automatvapen igen. Handlingen räknas som en attack men med upp till tre olika skador. Ett lyckat försvarsslag skyddar mot alla attackerna men Slås ut på jämförs individuellt mot varje Skada. Förbrukar 10 skott.

Mejning: anfallaren slår mot Automatvapen och får -2 för varje motståndare som den vill träffa. Förbrukar 20 skott.



HJÄLPMEDEL FÖR SPELLEDAREN

STRUKTUR FÖR ATT DEKLARERA HANDLINGAR

- i. **Spelaren deklarerar målet med sin handling.**
- ii. **Spelaren deklarerar medlen.** Ett medel är vad rollpersonen använder för att uppnå målet.
- iii. **Spelledaren ger en eventuell modifikation.**
- iv. **Spelaren gör ett tärningsslag.**
- v. **Resultatet av handlingen blir beskriven.**

Vem som beskriver beror på utfallet. Om slaget lyckas ska spelaren beskriva på vilket sätt rollpersonen lyckas uppnå målet med hjälp av medlet. Om slaget misslyckas ska spelledaren beskriva varför handlingen misslyckas.

HJÄLTEPOÄNG

Kan spenderas på följande saker:

- † Höja ett värde. Värdet höjs permanent!
- † Hitta på en kontakt som rollpersonen har. Höj Bekanta!
- † Slå en 1T10 extra efter ett slag har gjorts. Höj Öde!

Spelaren får nya hjältepoäng på följande sätt.

- 2: Spelmötet börjar.
- +1: Spelarna har varit drivande eller kreativa under spelets gång.
- +1: Spelledaren hade kul under spelomgången.
- 1-2: Beskrivningsord. Max en gång per ord och spelmöte.

Alla poäng i Bekanta och Öde återgår till hjältepoäng vid spelomgångens slut.

SKADEBESKRIVNINGAR

Tabellen nedan är till för spelledaren. Ju mer Skada som rollpersonen ådragit sig, desto värre beskrivning. Att få 5 i Skada från att vara oskadad kan beskrivas som att tappa luften medan det ger utslagna tänder om personen redan har 16 i Skada.

- 1-4 Näsblod, blodsmak i munnen, eller andra mindre blödningar, ytligt sår, ömmande skada, tårfyllda ögon.
- 5-9 Stukning, tappa luften, smärtförlamad kroppsdel, översträckt muskel, ser stjärnor, längre skärsår, lätt omtöckning, utslagna tänder.
- 10-14 Djupa köttår, något går ur led, krossad kroppsdel, avhuggna fingrar, näsa eller öron, utstucket öga, penetrerad kroppsdel, tappa luften, slås medvetlös, något blir brutet, förlamad lem, avhuggen sena, kraftig stukning, förstörd muskel, skadat inre organ, kraftig krosskada, hjärnskakning, avbiten tunga, utslagna tänder, borthugget köttstycke. Avväpnar, hugger sönder motståndarens vapen eller får på annat sätt fienden att ge sig.
- 15+ Avhugget huvud, uppsliten hals, penetrerat hjärta, krossad skalle, bruten ryggrad, gigantiskt skärsår över hela kroppen.

SINNESRYCKNING

Bestäm ett startvärde - 5, 10 eller 15 - som ökar med en per dag.

- 10+ **Tvivel.** Är Mörka Legionens inflytande för stort? Är det inte lika bra att bara ge upp? Vem är det som har rätt egentligen? Har de inte en poäng i vad de säger? De kätterska tankarna har börjat tränga in i sinnet.
- 15+ **Besatthet.** Algeroths lärar har tagit mer plats i det undermedvetna och personen hemsöks av återkommande mardrömmar där den ger efter för förstörelsens lusta. Kamrater märker hur personen blir inåtvänd och oftare förlorar sig till dagdrömmeri.
- 20+ **Förvriden.** Personen har slutat skämmas för sina tankar och till och med börjat trivas med dem. Någonstans inombords finns godhet men dess kamrater måste antagligen ta till tvång för att hjälpa den förvridna.
- 25+ **Förlorad.** Ljuset i själen har släckts. Gör en ny rollperson.

FÖRVRÄNGNING

- 10+ **Märkbar förändring.** Spelledaren säger till någon av de andra spelarna hur den märker att någonting nytt har uppenbarat sig hos rollpersonen. Fläckar kan ha börjat uppenbara sig på huden, personen ser yngre ut, saknar puls och andas knappt, sår får ärrbildning av något som ser ut som en svart tentakel, händerna utsöndrar ett sekret som klibbar av sig, personen känns kuslig, utsöndrar en märklig doft, små trubbiga horn försöker tränga fram under huden, huden blir hård, skrovlig och kall, märkliga mönster uppkommer på vissa ställen på kroppen, bröstkorgen och huvudet ser massiva ut, kroppen får sår lite här och var, blodådror börjar synas på den numera muskulösa kroppen, personen har någonting vilt i ögonen, ögonen blir annorlunda på något sätt som att lysa i mörkret eller bli röda, rösten gör att det isar hos en av de andra rollpersonerna, personen ser tjock ut - nästan uppsvälld, naglarna har blivit mer mörka och har tydliga vita fläckar.
- 15+ **Tydlig förändring.** Huden börjar falla av och lämnar en hård, mörk yta av förtorkade muskler och ådror. Hår har fallit av, läpparna har dragit tillbaka och tänderna omformats till huggtänder. Kättare av den här graden brukar normalt bära masker och hättor inför rekryter.
- 20+ **Massiv förändring.** Den söta lukten av ruttnad kropp följer dig och missbildningar täcker större delen av din kropp. En hand kan exempelvis blivit ett stort sylvasst blad av ben, öronen blivit spikar eller tungan har blivit en halvmeter lång. Ta till varelsbeskrivningarna för att hitta på fler utmärkande drag.
- 25+ **Förlorad.** Alla mänskliga drag har försvunnit. Personen har nu helt förvandlats till en mörkerlegionär. Gör en ny rollperson.