

Tvärtemot den gängse uppfattningen så sysslar inte Apokalypsens ryttare med världens undergång. De ser bara till att den går rätt till.

En del katastrofer orsakas av naturliga händelser. Så länge som vi bor på Jorden så lär vi inte kunna undgå dem. Det finns ett antal andra katastrofer som inte är naturliga – krig, utomjordisk invasion och liknande. Parterna har intresse av att fuska och hitta på onödigt jävelskap. Människor har infört krigskonventioner och tribunaler för att stoppa sådant, men de står sig rätt slätt när himlens och helvetets härar drabbar samman.

Att demoner fuskar ligger i deras natur, men himlens härskaror är inte heller några änglar, annat än möjligen bokstavligt. Båda sidor fuskar mer än gärna, och nu när det börjar närma sig uppgörelsen så har de börjat fuska. Och det är här som Apokalypsens ryttare kommer in.

Problemet är att de fyra Rytterna instiftades när det i princip bara fanns civilisation i Mellanöstern. Nu har civilisationen spridit sig över resten av världen, så Rytternas jurisdiktion, som ursprungligen var tänkt till staden Armageddon i nuvarande Israel, har blivit för stort för dem.

Lösningen heter "franchise".

Principen är simpel: det finns gott om hästtokiga personer i världen och en hel del av dem har dessutom önskedrömmar om att ha en massa coola superkrafter, så att de kan vara något mer än bara en hästtokig person. Franchisen ger helt enkelt coola superkrafter till grupper om fyra hästtokiga personer, plus rättigheten att använda varumärket "Apokalypsens ryttare" med tillhörande logotyp, i utbyte mot att franchise-tagaren åtar sig att hålla ordning på brott mot apokalypsregler och straffa dem som bryter mot reglerna!

System 7

System7 är ett revolutionerande rollspelssystem från Rävsvans Förlag. Syftet med systemet är att främja berättande och gestaltande utan att hänfälla åt friform eller åt spelledarens godtyckliga belönande av rollgestaltandet och beskrivandet. Målet är att attityden ska spela bra mycket större roll för handlingarna än färdigheter. Man får inte ens få slå om man inte beskriver sin handling så att man vet vilket värde man använder för handlingen. Det vill säga, man kommer inte undan med "jag skjuter", för det räcker inte för att avgöra värdet.

Värden

Det finns två sorters värden i System7, nämligen Färger och Egenskaper. Färgerna är fyra till antalet, nämligen Rött, Grönt, Blått och Gult. Egenskaperna är precis vilka som helst som indikerar särskilda egenskaper hos rollpersoner.

Färger

Färgerna är som sagt var fyra till antalet, nämligen Rött, Grönt, Blått och Gult. De olika färgerna representerar hur bra man är på att hantera olika emotionella sammanhang. Rött står för viljestyrka och aggression. Grönt står för frid, harmoni och lugn. Blått står för intellektuella och logiska resonemang, medan Gult står för empati och intuition. Var och en av de olika färgerna har ett värde på mellan 1 och 6. Ju högre värdet är desto mer av färgen och dess egenskaper har man. Summan av alla färgers värde ska bli 14.

Ibland kan man använda två färger. I så fall kan de vara samma färg, fel färg eller motsatt färg. Samma färg är att båda färgerna är samma (röd och röd är samma färg). Motsatt färg är när de båda färgerna är på varsin sida om färgcirkeln. Röd och grön är motsatt färg, och blå och gul är motsatt färg. Färgkombinationer som inte är samma eller motsatta är helt enkelt bara fel färg.

Egenskaper

Egenskaper finns av två sorter: de som blockerar och de som öppnar. De som blockerar är kopplade till en färg, och gör att man inte kan använda den färgen under vissa omständigheter. Blockande egenskaper används ofta som svagheter, nackdelar, skador och annat som säger att man inte kan göra saker.

De som öppnar är också kopplade till en färg, och gör att man kan använda den färgen om rätt omständigheter inträffar. Öppnande egenskaper är ofta färdigheter, magiska förmågor eller prylar.

Observera att egenskaperna i sig inte gör något. Det enda de gör är att göra det möjligt att använda färger där det normalt sett hade varit omöjligt, eller blockerar användandet av dem när man borde få göra något.

Skapa rollpersoner

Gör så här för att skapa en rollperson:

- Välj ett av de fyra rollformulären.
- Slå en sexsidig tärning.
- Skriv ner resultatet på en skräplapp.
- Skriv ner differensen 7 minus tärningsslaget.
- Gör om ovanstående tre punkter en gång till.
- Om du har gjort rätt så ska du ha fyra tal mellan 1 och 6. Lägger du ihop talen så ska summan bli 14.
- Placera ut en siffra per färg.
- Plocka ut åtta öppnande egenskaper, utöver de två som redan står på formuläret.
- Plocka ut fyra blockande egenskaper.
- Bestäm färgen på egenskaperna.
- Skriv ner en fras som förvandlar rollpersonen från vanlig flicka till apokalypsryttare.
- Bakgrund å sånt.

Till handling!

I System7 så beskriver man ett problem på så hög nivå som möjligt, "det finns en låst dörr", och frågar sedan efter attityden till hur man löser problemet. Det är sedan upp till spelaren att beskriva hur denne tacklar problemet.

Vi tar ett exempel: ett matteprov. I System7 så är matteprovet en kulmen på en längre ansträngning där attityden till problemet spelar större roll än matematik-kunskaperna. Så istället för att slå för Matematik, så kan spelaren bestämma att man försöker tackla problemet med en nattsession med mycket kaffe och viljestyrka.

Det finns två sorters handlingar: enkla handlingar och motsatta handlingar. Enkla handlingar är sådana där man försöker göra något, men ingen försöker hindra det. Exempel kan vara att klara det nationella provet i matte, laga mat eller hinna i tid till skolan. Motsatta handlingar är sådana som någon försöker hindra en att utföra. Exempel skulle kunna vara att springa fortast, bli utsedd till som klassens toppelev, eller sopa till någon.

Enkla handlingar

Så här utför man en enkel handling:

- Beskriv vad du vill göra och hur du vill göra det. Man måste förklara hur man gör, och med vilken attityd man angriper handlingen som man vill utföra.
- Spelledaren bestämmer färg på dels handlingen (det sätt som spelaren vill lösa problemet på) och dels resultatet (det som spelaren vill uppnå). De behöver inte ha samma färg, men inte heller vara olika färger.
- Spelledaren bestämmer nu om det går att göra och hur svårt det är. Det finns tre olika grader av svårighet: Lätt, Utmanande och Svårt. Även om handlingen är omöjlig så ska svårighet bestämmas.
- Spelaren letar nu upp alla egenskaper som kan användas och som passar in på handlingens färg eller resultatets färg. Om det finns fler än en blockande respektive öppnande egenskap så tar en blockande egenskap ut en öppnande egenskap. När man har tagit bort alla öppnande-blockande-par så är det antingen öppnande eller blockande egenskaper kvar.
- Om handlingen är omöjlig, och man har öppnande egenskaper kvar, så blir handlingen möjlig ändå. Om handlingen är möjlig och man har blockande egenskaper kvar så blir handlingen omöjlig.
- Om handlingen är möjlig så slår man en sexsidig tärning. Till det lägger man värdet i färgen som används i handlingen. Om handlingen är Lätt så lägger man till 2, och om handlingen är Svår så drar man bort 2. Om handlingens och resultatets färg är samma så lägger man till 2 till summan. Om handlingen och resultatet har motsatt färg så drar man av 2 från summan.

- Om slutsumman blir lika med eller högre än det magiska talet 7 så har handlingen lyckats. Om slutsumman är exakt lika med 7 så får man en skada av samma färg som resultatet. Om summan är mindre än 7 så misslyckas handlingen men man skadas inte.

Motsatta handlingar

Så här utförs en motsatt handling:

- Varje spelare beskriver sina handlingar. Bestäm färger och leta upp passande egenskaper. Öppnande och blockande egenskaper tar ut varandra.
- Efter att egenskaperna har tagit ut varandra så får varje part berätta vilka blockande egenskaper som är kvar och om det finns öppnande egenskaper kvar. Man behöver inte nämna antalet egenskaper. Dessa kan sedan användas för att öppna och blocka andras egenskaper. Ska man blocka den andres egenskap så krävs det att färgen passar den andres handling eller resultat. Ska man öppna ett eget resultat så måste färgen passa den egna handlingen eller resultatet.
- En parts öppnande egenskaper kan användas för att ta ut en annan parts öppnande egenskaper, som om den första partens egenskap vore en blockande egenskap för den andra parten. Detta kallas för att blocka någon annans egenskap. Det är den som vill blocka den andres egenskap med en egen öppnande egenskap som väljer att blockera. Däremot väljer han inte vilken egenskap som blockeras – det får den blockerade välja själv. Det är den blockerande spelaren som beskriver hur blockerandet sker.
- Den ena partens blockande egenskaper kan användas för att ta ut den andra partens blockande egenskaper, som om den andres blockande egenskap vore en egen öppnande egenskap. Detta kallas för att "sno" en egenskap. Det är den som vill sno egenskapen som väljer att använda den andres egenskap och han måste beskriva hur han snor egenskapen.
- Man kan endast använda egenskaper för att sno eller blocka andras egenskap en gång per egenskap.
- Det är den som har högst värde i färgen som respektive spelare använder för sin handling som får börja med att sno eller blocka andras egenskaper. Skulle det vara lika så slår båda en tärning, och den som slår högst börjar. Slå om vid lika. Efter att den som började har snott eller blockat så berättar den andre vilka blockande egenskaper som är kvar och om det finns oanvända öppnande egenskaper kvar.
- Om man fortfarande kan utföra sin handling så slår man tärning och summerar ihop modifikationer. Personer som inte får slå har automatiskt förlorat. Om ingen får slå så har alla förlorat.
- Jämför alla summor med varandra. Den som får den högsta summan lyckas bäst och vinner handlingen.

Straffa ondingar

Precis som med vanliga handlingar så handlar konflikter i System7 mer om inställningen eller attityden till konflikten, än om skickligheten i att hantera vapen. Vidare så är konflikter inte enbart begränsade till fysiskt våld.

Konflikthantering

Så här gör man för att avgöra en konflikt:

- Båda parter beskriver målet med sitt anfall. Att döda motståndaren är inte ett giltigt mål. Man kan däremot vilja att tillfoga någon form av skada. Skadorna behöver inte vara fysiska ("Jag vill straffa ondingen i apokalypsens namn"), utan kan lika gärna vara intellektuella ("Jag vill förvirra Kimiko med min Virveldansteknik så att hon inte vet vad hon heter"), emotionella ("Jag vill bryta ner Marikos försvar och sedan räcka ut tungan istället för att slå henne") eller harmoniska ("Jag vill knäcka Kimiko genom att visa min överlägsenhet, så att hon springer hem till mamma"). Man kan även välja att inte tillfoga någon skada alls ("Jag anstränger mig för att ingen ska bli skadad, speciellt inte jag").
- Därefter avgörs resultatet som om det vore en motsatt handling. Den som vinner den motsatta handlingen gör skada på motståndaren. Om båda förlorar så får ingen skada.
- Upprepa detta tills någon ger sig, är hjälplös, drar sig ur konflikten eller tills konflikten inte kan fortsätta.

Skador

Skador funkar som vanliga blockerande egenskaper. Skador behöver inte vara fysiska. Effekten av skador kommer framförallt från att de är blockerande. Till slut så är de så många att den skadade blir hjälplös. Bokför skadorna genom att skriva upp dem som egenskaper. Kryssa i rätt färg och cirkeln Blockerande.

Ta av daga (Frivillig regel)

När man upplever en person som hjälplös så kan man försöka ta denne av daga. Det räknas som en motsatt handling. Om den avdagatagande personen vinner så är den hjälplöse tagen av daga.

Offer och flykt (Frivillig frivillig regel)

Om en otäck skurk är på väg att ta någon av daga, och man märker att den hjälplöse faktiskt är hjälplös och inte har något att sätta emot, så kan en tredje person i närheten offra sig och ta en skada istället.

Om en rollperson håller på att ta en skurk av daga och denne har magisk förmåga så kan skurken fly till ett annat plan om han lyckas med en enkel handling.

Låka skador

Varje söndag så blir rollpersonen av med en skada. Om rollpersonen får läkarvård så blir rollpersonen dessutom av med en skada till varje onsdag.

Bli bättre

Det finns två sätt att bli bättre i System7. Det ena är att bli av med blockerande egenskaper. Det andra är att få nya öppnande egenskaper.

Bli av med blockerande egenskaper

Att bli av med blockerande egenskaper är inte lätt. Spelare och spelledare måste komma överens om tre uppgifter som ska genomföras för att rollpersonen ska bli av med sin blockerande egenskap. Först när dessa uppgifter är genomförda så blir man av med sin blockerande egenskap.

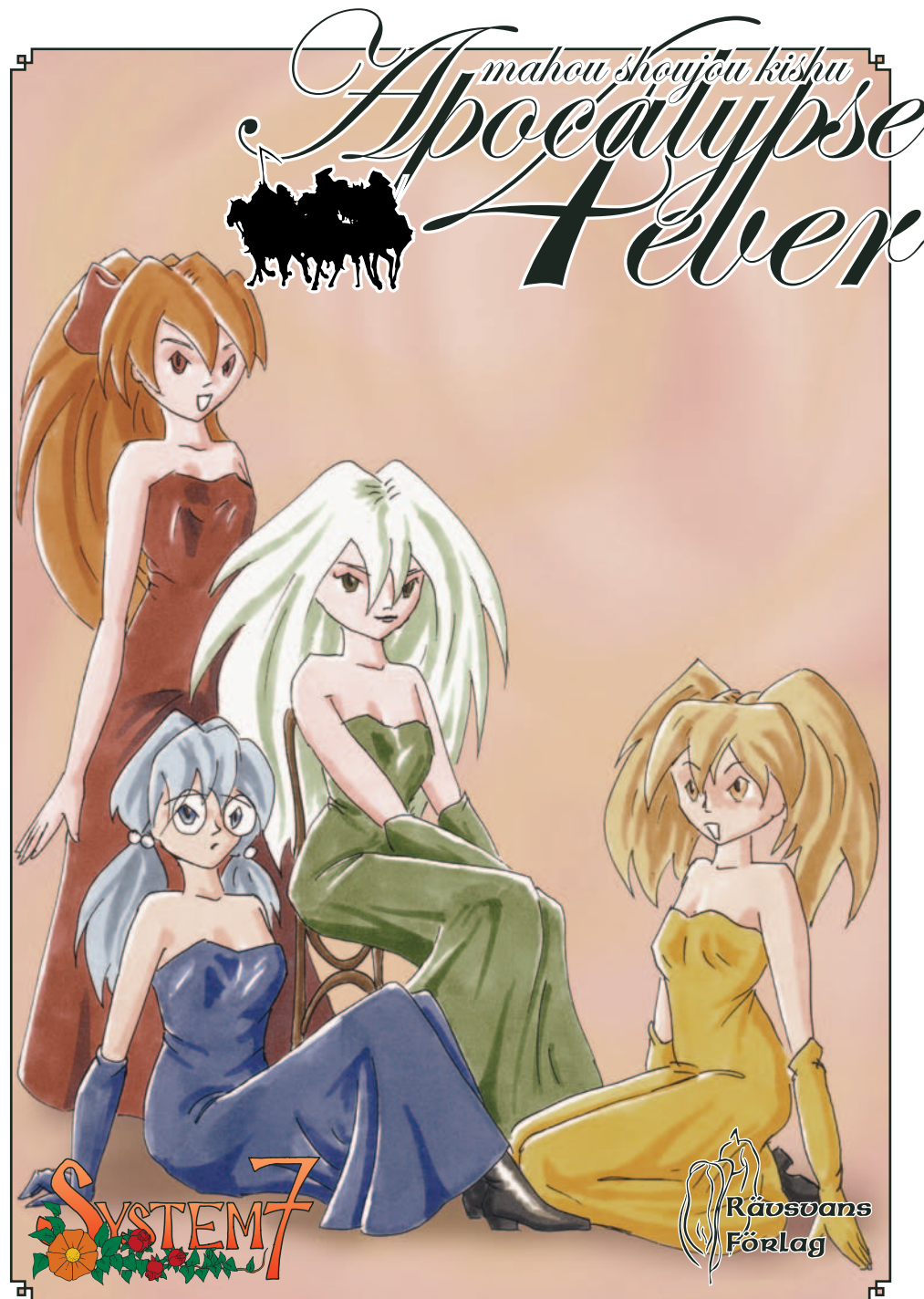
Få nya öppnande egenskaper

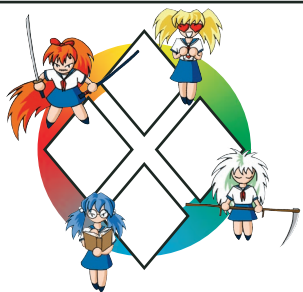
Generellt så kan vi säga att spelare och spelledare måste komma överens om tre uppgifter som ska genomföras för att rollpersonen ska få en ny öppnande egenskap. När dessa uppgifter är genomförda så får man sin nya öppnande egenskap.

Egenskaper

Sist kommer en lista med egenskaper. Man får bestämma färg själv, eventuellt i samråd med spelledaren, samt huruvida egenskapen är öppnande eller blockerande. Det går alldeles utmärkt att skapa helt nya egenskaper.

Avundsjuk på (person), Besatt av (person), Bokmal, Borde ha glasögon men är för fåfång, Boxare, Bra lögnare, Bra på matte, Datorgeni, Dåligt rykte (specificera), Egentligen en kille, Entusiastisk, Fiende, Finlemmad, Flottigt hår, Gillar (kulturforeteelse), Glad, Glasögonnorm, God ekonomi, Har beundrare, Hatar (person), Hurtig, Husdjur (specificera), Hårfrisör, Impopulär hos lärarna, Intresserad av (ämne), Karateflicka, Korkad, Kär i (person), Lärarens gullegris, Lömsk, Medlem i (klubb), Nattuggla, Nyinflyttad, Nörd (specificera område), Oläslig skrivstil, Ond, Otaku (specificera område), Partyflicka, Plugghäst, Prestigefylld släkt, Religiös (specificera religion), Rika föräldrar, Rival med (person), Rubbad, Själsäker, Skräddarsydd skoluniform, Slampig, Snaggad, Snygga ben, Sportig, Stalker, Stor och välfylld garderob, Stora bröst, Syskon (specificera), Söt, Tjock, Usel barnvakt, Volleybollspelare, Yakuzaföräldrar, Yngsta läraren, Yrke (specificera), Ärtig





Egenskaper

Helig virvelstormpilbåge

Flygande magisk häst

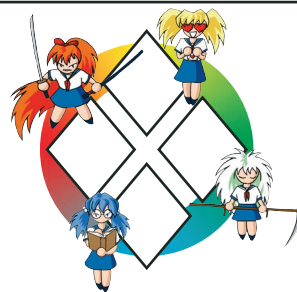
Namn

Titel

Transformeringsformel

Mål

Uppgifter
1)
2)
3)



Egenskaper

Magisk själsbandkapparlie

Flygande magisk häst

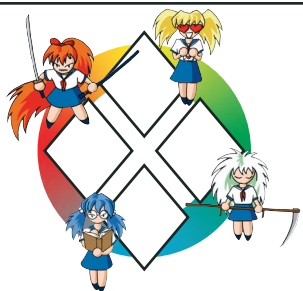
Namn

Titel

Transformeringsformel

Mål

Uppgifter
1)
2)
3)



Egenskaper

Magisk toledo-salamanca

Flygande magisk häst

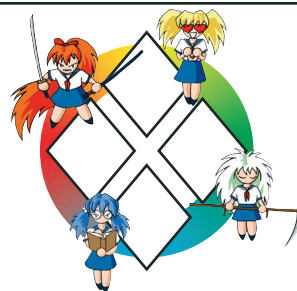
Namn

Titel

Transformeringsformel

Mål

Uppgifter
1)
2)
3)



Egenskaper

Mästersmidd magisk katana

Flygande magisk häst

Namn

Titel

Transformeringsformel

Mål

Uppgifter
1)
2)
3)





*"Old fool! This is my
hour. Do you not know
Death when you see it? Die now
and curse in vain!"*

- J.R.R. Tolkien



*"And at his heels, Leash'd in like
hounds, should famine, sword and fire
, Crouch for employment, "*

- William Shakespeare



*"Therefore, to our best mercy give
yourselves; Or, like men proud of
destruction, Defy us to our worst!"*

- William Shakespeare



*"They have set a fire in his flesh. But
soon all shall be burned!"*

- J.R.R. Tolkien