

Det du håller i handen är ett ***Grymt Innovativt Roligt Litet Spell***! Dessa rollspel, som samlas under förkortningen ***GIRLS***, är kompletta och står för sig själva, men är också kompatibla med varandra. Man kan spela vart och ett av dem för sig, eller blanda friskt med rollpersoner från alla GIRLS-spel i samma kampanj. Samtliga GIRLS-spel använder regelsystemet ***KYSS***, mest känt från rollspelet ***Playelf***, och handlar om övernaturliga tonårstjejer av en eller annan sort.

Ett Himla Liv är det första spelet i GIRLS-serien. I denna lättsamma spel i den episka sagan tar spelarna rollen av änglar som skickats ner till jorden för att få en vettig skolgång. Naturligtvis är livet som ängel inte helt lätt: killar, dejter, tjejsnack, läxor, nationella prov, studenthemmets föreståndarinna, otäcka demoner, partyn, klasskamrater, Hin Håles underhuggare och annat trubbel väntar runt om varje hörn.

För att inte tala om hur man gömmer undan änglavingar med vingspann på två meter i omklädningsrummet på gympan...

Du behöver en helt vanlig sexsidig tärning för att spela ***Ett Himla Liv*** eller de andra spelen i GIRLS-serien.



GIRLS



DET EVIGA KRIGET

Sedan urminnes tider har Det eviga kriget rasat mellan olika mäktiga raser i Vintergatan. Raserna är mäktiga och kraftfulla, och många mindre utvecklade samhällen har betraktat dem som gudar, demoner och änglar.

På grund av kriget så har deras hemvärldar aldrig varit helt säkra, och för att skydda sina barn så skickas de från hemvärldarna till vissa neutrala och primitiva världar för att växa upp i säkerhet där. De behöver knappt vara oroliga – de tillfälliga fostervärldarna är så primitiva att inte ens deras mest avancerade vapen kan skada barnen, och ingen fiende skulle våga ge sig på dessa världar, eftersom hämnden för att ge sig på barnen skulle vara förödande.

Det här spelet handlar om en av dessa världar, en out-sägligt tråkig planet kallad Jorden, och några av de barn som skickats dit av en av parterna: änglar.

”Änglarna” ifråga är utomjordiska varelser som ser ut som vanliga människor med ett par fjäderklädda vingar på ryggen. Änglar har två kroppsliga former. I normalformen så är vingarna så små att de kan gömmas under vanliga kläder. I den förvandlade formen så är vingspannet mellan två och tio meter (detta kan ändras efter behov), och ängeln är klädd i vita tygslöjor. Vingarna kan inte gömmas. Om vingarna är stora så kan de användas för att flyga, men de är då otympliga inomhus. Förvandlingen mellan formerna omfattar alltid en imponerande ljusshow och en kort stunds nakenhet då ängeln och dennes kläder förvandlas.

SKAPA ROLLPERSONER

Namn: Änglar har bara ett namn, och det slutar alltid på ”-el”. Eller, ja, kanske inte *alltid*, men ofta.

Ålder och kön: Rollpersoner i detta spel är alltid i tonåren och alltid kvinnor. Inga undantag, inte ens chibi-änglar.

Erfarenhet: En rollperson börjar med 50 erfarenhetspoäng.

Spiritus: En rollperson får 10 poäng maximal Spiritus gratis. Det går att skaffa mer, men man kan inte ”sälja” maximal Spiritus. En poäng maximal Spiritus kostar två erfarenhetspoäng.

Gåvor: Spelaren får köpa gåvor åt sin rollperson för erfarenhetspoängen.

Färdigheter: En spelare får köpa färdigheter åt sin rollperson. Det kostar en erfarenhetspoäng per poäng i färdigheten man vill ha.

Flammande svärd: Ängeln kan dra ett svärd av himmelsk eld ur tomma intet. Det fungerar som ett vanligt svärd men är magiskt. (20/3)

Guds hand: Ängeln kan flytta saker utan att röra vid dem. Ängeln måste se föremålet. (10/2)

Dånande röst: Ängeln kan ta i så att hennes röst kan höras över allt möjligt buller, inklusive en Motörhead-konsert. (5/1)

Josuas basuner: Genom att spela med valfritt instrument med mycket tryck (bleckblås eller elgura till exempel) så kan ängeln skaka om grunden på vilket hus som helst. Håller man på tillräckligt länge så rasar huset. (10/2)

Nimrods pilbåge: Ängeln kan ta fram en pilbåge ur tomma intet. Den fungerar som en vanlig pilbåge men är magisk. (20/3)

Johannes uppenbarelser: Ängeln kan förutsäga framtiden. Förutsägelsen är alltid luddig men pompös. (5/1)

Guds vrede: Ängeln kan bli redigt förbannad och får då en extra skademodifikation på +5. (20/3)

Trons sköld: Ängeln kan ta fram en sköld ur tomma intet. Den fungerar som en sköld med +5 i försvarsmodifikation. (10/2)

Sjärens spegel: Ängeln kan se vad en person känner och huruvida personen ljugar eller inte. (5/1)

FÄRDIGHETER

Här nedan finns en lista på egenskaper. I den mån som de behöver en extra förklaring så kommer den efteråt. Det går att hitta på fler färdigheter om man saknar dem.

Döda: Omfattar allt dödligt våld i närstrid.

Envishet: Lyckas man med ett slag för Envishet så får man slå igen för en färdighet som man misslyckades med tidigare. Svårigheten för Envishet är samma som för den färdighet som man misslyckades med, plus fem för varje försök.

Flyga

Förföra*: Att med sexuella lockmedel övertala någon att göra som man vill.

Försvara sig

Idrott: Diverse fysiska aktiviteter, springa, hoppa, klättra och liknande.

Leta

Musik: Att framföra musik med olika instrument. Änglar kan alltid sjunga och spela harpa även utan denna färdighet och använder sin Spiritus utan att Spiritus sjunker.

Framföra fordon

STUDENTHEMMET

Varje spelgrupp centreras kring ett studenthem där rollpersonerna bor. Självklart så tillåts bara flickor på hemmet.

Spelarna uppmanas att beskriva hur studenthemmet ser ut och vad som finns där. Det är bra om det ritas en karta på studenthemmet också, och de måste vara överens om vad som ska finnas där. De bör få rätt stor frihet till detta, så länge som de håller sig till vad världslig förmåga möjliggör och vad som är tillåtet enligt lag. Med andra ord, gärna stall, badbassäng, bibliotek, gym, och fullt utrustat kök, men inga vapenlager, lager med himmelska artefakter eller bibliotek med heliga skrifter.

Spelledarens bidrag till studenthemmet är en föreståndarinna, som ser till att rollpersonerna får mat i sig, lägger sig i anständig tid, gör läxorna och inte strular med pojkar.

SPELVÄRDEN

Det finns tre sorters spelvärden som en ängel kan ha: Spiritus, Gåvor och Färdigheter.

SPIRITUS

Spiritus är vad som driver en ängel och ger henne de krafter som hon har. Spiritus kan spenderas frivilligt, förloras ofrivilligt, och kan även återvinnas om omständigheterna är de rätta. Skulle Spiritus någonsin ta slut så kommer ängeln att vara lika begränsad som vanliga dödliga, om inte till och med mer begränsade eftersom änglar sällan har de färdigheter som dödliga finner som helt naturliga.

Det finns två värden på Spiritus, nuvarande Spiritus och maximal Spiritus. Nuvarande Spiritus är så mycket som ängeln har just nu, och maximal Spiritus är så mycket som ängeln kan ha totalt. Spiritus ska användas så står det uttryckligen att maximal Spiritus ska användas, annars avses nuvarande Spiritus.

GÅVOR

Samtliga gåvor kan endast användas i förvandlad form. Efter varje gåva finns två siffror inom parentes. Den första är hur många erfarenhetspoäng som går åt till att skaffa gåvan, och den andra är hur många poäng nuvarande Spiritus det kostar att aktivera den. När gåvan aktiveras så varar den till dess att man återgår till oförvandlad form, tills den deaktiveras eller tills Spiritus tar slut.

Kunna saker: Lyckas man med ett slag för färdigheten så kommer man ihåg något bra.

Poppa: Man poppar till musik och man poppar på fester och klubbbar. Ju bättre man är på att poppa desto mer inne är man.

Skjuta: Användandet av pilbåge, armborst och liknande saker på ett offensivt sätt mot mål på avstånd.

Sno saker*: Att omfördela saker till sig själv utan den riktige ägarens vetskap.

Språk: Ju högre värde man har desto fler språk kan man hantera och desto bättre hanterar man dem.

Supa

Tänka: Lyckas man med ett slag för färdigheten kommer man på något bra.

Tåla Stryk

Våld: Samma sak som Döda fast utan dödandet.

Övertala: Inklusive att smöra sig till bättre betyg eller bortförklara sen ankomst.

**Får inte innehåva av änglar (fast om ingen ser, så...)*

HUR MAN GÖR

Det finns två sätt att göra något, det himmelska sättet och det världsliga sättet. Det världsliga sättet är sättet som alla dödliga gör saker på – de anstränger sig och gör något med sin hjärna och/eller sin kropp. Det är änglar inte så vana vid, så de är ofta sämre på det än dödliga. Det himmelska sättet är att kanalisera sin Spiritus.

VANLIGA HANDLINGAR

När man gör något så försöker man antingen att göra så bra ifrån sig som möjligt, eller så försöker man lösa en viss uppgift, eller så tävlar två personer. Det första kan till exempel vara att man försöker få så bra resultat som möjligt på ett matteprov, det andra kan vara att få godkänt på matteprovet, och det tredje kan vara att få bättre resultat än ärkerivalen i klassen.

I samtliga fall så slår man en tärning en, två eller tre gånger och summerar ihop. Hur många gånger man slår tärningen beror på hur bra man beskriver sin handling. En välbeskriven handling gör att man får summera tre slag, medan man bara får slå en gång om man beskriver oinspirerat och slentrianmässigt.

Spelledaren slår för sina spelledarpersoner. Antalet gånger som spelledaren ska slå beror på vilken sorts

person det är. Är det en statist slår man en gång, är det en underhuggare med namn summerar man två slag, och är det en viktig skurk så summerar man tre slag.

Göra bra ifrån sig (enkelt slag): Slå tärningar och lägg till värdet på en färdighet. Ju högre desto bättre är det.

Lösa en viss uppgift (svårighetsslag): Slå tärningar och lägg till värdet på en färdighet. Blir summan högre än en svårighet så löser man uppgiften.

Göra bättre än någon annan (motståndsslag): Båda personerna slår tärningar och lägger till värdet på en färdighet till sina respektive slag. Den som får högst summa vinner.

Svårighet	Motstånd	Resultat
5	Aplätt	Det gick rätt dåligt
10	Enkelt	Det kunde gått bättre
15	Utmanande	Det gick bra
20	Klurigt	Det gick riktigt bra
25	Svårt	Det gick fantastiskt!
35	Snudd på omöjligt	Hur i (beep) gjorde du det där?

Om man inte har en färdighet så finns det två möjligheter. Antingen kan man använda den otränad (dvs med värdet 0) eller så kan man inte använda den alls. Vilket fall som gäller beror mycket på vilken färdighet det är och vilken situation det är. Det går inte att laga en TV om man saknar rätt färdighet, men man behöver inte ha rätt färdighet för att hoppa höjdhopp.

Vill en ängel göra något på det himmelska sättet så används ängelns Spiritus istället för en färdighet, men i och med det så förlorar ängeln ett poäng Spiritus. En ängel behöver aldrig ha färdigheten om Spiritus används.

VÄLDSAMMA HANDLINGAR

Väldsamheter sker i rundor som omfattar fyra moment.

Deklaration: Alla involverade bestämmer vad de vill att deras rollpersoner ska göra (det vill säga vem de vill anfalla och hur). Om spelledaren är inblandad så bestämmer han vad hans spelledarpersoner ska göra. Därefter talar man om det i tur och ordning. Spela schysst – ändra inte

på vad du vill att din rollperson ska göra efter att du har hört vad de andra personerna gör.

Indelning: Dela nu in fajten i små självständiga sektioner. En självständig sektion är den minsta grupp personer som inte påverkar någon annan. Gå sedan igenom alla sektioner en efter en.

Turordning: Alla involverade i en sektion slår ett slag för turordning. Detta består av ett enkelt slag för lämplig färdighet. Den med högst turordning gör något först, därefter den med näst högst, och så vidare. När sektionen är klar så går man vidare till nästa sektion och gör samma sak där.

Anfall och försvar: Den som gör något slår ett anfallsslag. Målet med anfallsslaget slår ett försvarsslag. Dessa är motståndsslag. Om anfallaren vinner motståndsslaget så kan försvararen bli skadad. Beräkna då skada.

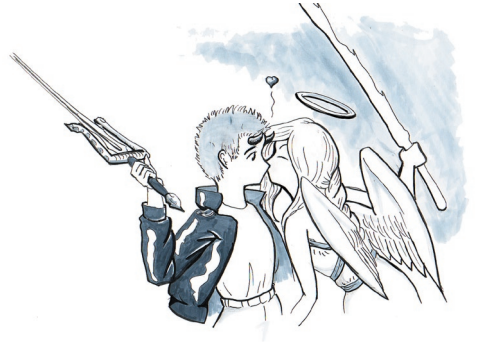
Upprepas varje runda tills fajten är slut	Deklaration		Anfall	
	Indelning			Försvar
	Upprepas per sektion tills alla sektioner är behandlade.	Turordning		
		Upprepas i turordning tills alla i sektionen har gjort ett anfall. Gå då vidare till nästa sektion.		

DEKLARATION

I deklARATIONen kan man inte bara förklara vem man anfaller. Man kan även beskriva hur.

”Jag sopar till honom”: Ett helt normalt oinspirerat vanligt anfall. Inga modifikationer.

”Jag straffar den eländige syndaren med mitt flammande svärd!”: Rollpersonen tar i ända från tårna. Spelaren måste förklara exakt vilken teknik han använder (nej, det finns inga regler för tekniker, så hitta på ett bra namn). Om de



klARATIONen duger för en specialattack så får rollpersonen -10 på turordningen men +10 i skademodifikation.

”Smiski”: Rollpersonen gör ett så snabbt anfall som möjligt. +10 på turordningen, och -10 i skademodifikation.

”Puss!”: Rollpersonen avbryter den andre. Ingen modifikation på turordning, men om avbrottet inträffar före den andres anfall (dvs rollpersonen har högre turordning) och anfallat lyckas så får försvararen inte göra sitt anfall, men får ingen skada.

SMÄRTA

Änglar är odödliga! Det innebär att en ängel kan överleva att bli skjuten i huvudet, mosad av stridsvagnar och till och med atombombad, och ändå överleva. Skulle en odödligs Spiritus sjunka under noll så dras det värdet av från alla slag som den odödlige gör och de har hur ont som helst, men utöver det så kan hon fortfarande agera.

Dödliga har det värre. Om deras Kroppspoäng tar slut så dör de.

STRYK

Om man ger någon stryk så ska man lägga på alla användbara skademodifikationer på anfallsslaget. Lägg på alla användbara försvarsmodifikationer på försvarsslaget. Om det modifierade anfallsslaget **är högre** än det modifierade försvarsslaget så får försvararen ont. Följ då någon av nedanstående procedurer:

- Om det är en **odödlig** som skadas med **mundana medel** (tåg, pistolkulor, vanliga svärd et cetera), så förlorar den odödlige en poäng Spiritus.
- Om det är en **odödlig** som skadas med **övernaturliga medel** (heliga svärd, magi, blixtar, varulvsklor et cetera), så drar man av det modifierade försvarsslaget från det modifierade anfallsslaget. Resultatet är så mycket Spiritus som den odödlige förlorar.
- **Oavsett vad en dödlig skadas med** så drar man av det modifierade försvarsslaget från det modifierade anfallsslaget. Resultatet är så mycket Kroppspoäng som den dödliga förlorar.

Försvararen är...	Vapnet är...	Försvararen förlorar...
Odödlig	Normalt	1 poäng Spiritus
Odödlig	Övernaturligt	[Mod.Anfall – Mod.Försvar] Spiritus
Dödlig	Vad som helst	[Mod.Anfall – Mod.Försvar] Kroppspoäng

EXTRASKADEREGLER

Om en odödlig utsätts för ett lyckat anfall och det modifierade anfallsslaget är större än 10, men fortfarande mindre än det modifierade försvarsslaget, så måste försvararen slå ett slag mot Tåla stryk med en svårighet på 10. Om slaget misslyckas så kastas försvararen bakåt lika många meter som det modifierade anfallsslaget minus 10. Finns det något i vägen så går det sönder. Försvararen tar ingen extra skada av det, men det ser coolt ut.

Om en dödlig förlorar mer skada i en och samma smäll än dennes Halvdödnivå så blir den dödliga medvetlös på grund av smällen.

Om en dödligs nuvarande kroppspoäng sjunker under Halvdödnivån så är denne... tja, halvdöd, och alla svårigheter ökar med 5.

DÖDLIGA OCH SKADOR

Dödliga har tre värden att hålla reda på: maximal Kroppspoäng, nuvarande Kroppspoäng och Halvdödnivån.

- **Maximal Kroppspoäng** fungerar som maximal Spiritus – man kan inte ha fler Kroppspoäng än så.

- **Nuvarande Kroppspoäng** är hur bra den dödlige mår just nu. Om denna mängd rasar ner till noll så dör den dödliga.
- **Halvdödnivån** är lika med maximal Kroppspoäng delat med två (avrunda neråt). Om nuvarande Kroppspoäng är mindre än detta så är personen halvdöd.

LÄKNING

Dödliga läker en kroppspoäng om dagen. Änglar ”läker” en poäng Spiritus per timme som de ber.

VAPENLISTA

Dessa vapen är normalt inte magiska.

Vapen.....	Skademodifikation
Örfil eller puss	0
Andra obehäpnade angrepp.....	+1
Kniv, tentakel.....	+2
Skolbänk, baseballträ	+3
Trästav, piska.....	+4
Svärd, spjut	+5
Pilbåge	+6
Pistol, k-pist	+7
Gevär, kulspruta	+8
Buss	+9
Granatgevär	+10
Bomb	+11

SKYDDSLISTA

Skydd.....	Skyddsmodifikation
Skottsäker väst.....	+5
Sköld	+2

KAMPANJREGLER

Ett himla liv spelas lämpligen i avsnitt. Varje avsnitt är ett äventyr som bör vara avklarad på ett spelpass på tre till fem timmar. Om äventyret tar längre tid än så, så är det ett dubbelavsnitt.

BLI BÄTTRE

Ett typiskt avklarad avsnitt ger varje deltagare en till tre erfarenhetspoäng. Erfarenhetspoäng kan läggas på hög eller spenderas. Dessa kan användas för att öka maximal

Spirit, öka eller lära sig en färdighet, eller skaffa en ny gåva. En poäng färdighet kostar en erfarenhetspoäng, och en poäng maximal Spiritus kostar två erfarenhetspoäng. Kostnaden för gåvor listas vid dessa.

SPELLEDARPERSONER OCH MONSTER

Här nedan är några exempel på spelledarpersoner och monster som man kan drabbas av.

KLASSKAMRAT

Kroppspoäng: 10
Färdigheter: Poppa 10, Kunna saker 5, Tänka 2, Förföra 5, Tåla stryk 3.

FÖRESTÄNDARINNA

Kroppspoäng: 15
Färdigheter: Envishet 15, Leta 15, Våld 5, Övertala 10

HEMLIG AGENT

Kroppspoäng: 20
Färdigheter: Poppa 10, Kunna saker 10, Tänka 10, Förföra 10, Tåla stryk 10, Döda 15, Våld 10, Framföra fordon 15.
Prylar: Pistol, häftig bil med katapultstol, raketer, kulsprutor, oljespridare och spikar.

BIMBODEMON

Spiritus: 20
Färdigheter: Poppa 10, Kunna saker 2, Förföra 15, Våld 10, Tåla stryk 3.
Prylar: Magisk piska

MOPPEDEMON

Spiritus: 20
Färdigheter: Poppa 10, framföra fordon 2, Förföra 15, Våld 5, Döda 5, Tåla stryk 3.
Prylar: Moppe eller motorcykel, magiskt svärd

LORD NAUGHTIUS, TENTAKELMONSTER

Spiritus: 40
Färdigheter: Våld 15, Döda 15, Tåla stryk 10
Prylar: 8 magiska tentakler