

Rundan

Nedan är en mall på hur rundan utförs.

Turordning		Rundan: upprepas till striden är slut
Deklaration av förflyttning		
Rollpersonen med högst turordning deklarerar en aktiv handling	Handlingsfas: upprepas tills ingen får handla längre	
Potentiella mål kan deklarerera responshandling		
Handlingar utförs		
Bokföring: utmattning och skada beräknas		
Sänk turordning		

Figur 5: Rundans struktur. Varje ruta är ett moment.

en stoppgräns värde så får rollpersonen inte längre agera. Denna stoppgräns bestäms av antalet ettor och tior i grundslaget för turordning.

- **Två ettor** innebär att rollpersonen inte längre får agera i rundan om turordningen sjunker under 20.
- **En etta** innebär att rollpersonen inte längre får agera i rundan om turordningen sjunker under 10.
- **En etta och en tia**, eller **inga ettor och tior** alls, innebär att rollpersonen inte längre får agera i rundan om turordningen sjunker under noll.
- **En tia** innebär att rollpersonen inte längre får agera i rundan om turordningen sjunker under -10.
- **Två tior** innebär att rollpersonen inte längre får agera i rundan om turordningen sjunker under -20.

Varje rollperson har alltså en egen och unik stoppgräns. Om rollpersonens turordning ligger under stoppgränsen redan från början så får rollpersonen göra en responshandling och ingenting annat.

När alla rollpersoners turordning har sjunkit under deras respektive stoppgräns så är rundan slut. En ny runda börjar och spelarna slår ett nytt slag för turordning.

Om rollpersonens turordning är lägre än stoppgränsen från rundans början så får rollpersonen utföra en (1) responshandling under hela rundan och inget annat.

Handlingar

Det finns två sorters handlingar, aktiva handlingar och responshandlingar. Aktiva handlingar är de handlingar som rollpersonen initierar, till exempel anfall och de flesta förflyttningar. Responshandlingar är sådana som är en respons på någon annans handling, till exempel försvar och undvikande.

Den rollperson som har högst turordning och vars turordning är lika med eller högre än stoppvärdet (se ovan) får göra en aktiv handling. När resultatet av den handlingen har avgjorts så sänker den rollpersonen sin turordning med 10.

Varje rollperson som utsätts för en aktiv handling och fortfarande har en turordning som är högre eller lika med stoppvärdet får göra en responshandling som svar på vad det är han utsätts för, oavsett vad rollpersonens turordning egentligen är och även om det inte är hans tur. När responshandlingens resultat har avgjorts sänker rollpersonen sin turordning med 5.

RETRO:

FAO:

GUIDANCE:

NETWORK:

TELEMETRY:

LIFE SUPPORT:

MEDICAL:

PROCEDURES:

PAYLOAD 1:

PAYLOAD 2:

RECOVERY:

VITALS

CRIPPEN, J:

WALLACE, T:

MAKAROV, Y:

HEATHERBY, R:

ROGERS, M:

HARTMAN, T:

Turordning

Turordning har redan snuddats vid i genomgången av regelkärnan. Varje spelare vars rollperson är indragen i en stridssituation slår ett grundslag för rollpersonens turordningsgrund. Resultatet kallas turordningsvärde. Den rollperson som har högst turordningsvärde gör något först.

Det finns två turordningsvärden att välja från. Den ena, "turordningsgrund avståndsstrid", används i alla avståndsstridssituationer inklusive rymdstrid. Den andra, "turordningsgrund närstrid", används i alla närstridssituationer. Det är möjligt att använda andra värden för turordning om man vill. Om rollpersonerna till exempel tävlar i att plocka ner vapen, rengöra dem och sedan sätta ihop dem så snabbt som möjligt så skulle man kunna beräkna turordningen på *Precision* och *Handeldvapen*.

Turordningen sänks allt eftersom rollpersonen utför handlingar. Varje handling som rollpersonen gör minskar turordningen. Varje skada som rollpersonen får minskar också turordningen med lika mycket som skadans Chockslagssvårighet. När turordningen sjunker under

Turordningsslag innehåller	Stoppvärde	Sannolikhet
1+1	20	1%
1	10	16%
1+10 eller ingen 1 eller 10	0	66%
10	-10	16%
10+10	-20	1%

Tabell 4-1: Turordningsslag och stoppgränser, samt sannolikhet

försvarsslag så ligger skadan två nivåer över Dödlig skada. Om målet inte har något skydd så slutar vi där, och den resulterande skadenivån blir en Dödlig skada, men om målet har skydd så kanske resultatet från skydd/penetration sänker skadenivån med fyra steg. I så fall så sänks skadenivån från Dödlig skada plus två nivåer, först med två steg tillbaka till Dödlig skada och sedan två till ner till Allvarlig skada. Det är först efter alla ettor och tior är ärvda som man ser om man faller utanför skalan.

När man slutligen känner till skadenivån så får man reda på sekundära effekter. De sekundära effekterna är Chock, Omtöckning, Fraktur och Blödning. Chock och Fraktur är svårigheter för ett svårighetsslag för Chockvärde (ett härlett värde) och Styrka (ett attribut), respektive. Om det förra slaget misslyckas blir rollpersonen medvetslös. Om det senare misslyckas bryts ett ben. Omtöckning läggs till alla svårigheter, och Blödning avgör hur mycket rollpersonen blöder. Omtöckning och Blödning ackumuleras med tiden.

Alla dessa sekundära effekter tas from **tabell 5-1**. Observera att det inte finns några effekter för Skrämor eller Dödliga skador. En rollperson med en Skräma får inga sekundära effekter och en rollperson med en Dödlig skada behöver inte bry sig om sekundära effekter något mer.

Tabellen kan användas på flera olika sätt. Det vanligaste är att korsreferera resulterande skadenivå med skadetyp och kroppsdel och få

Att gå för långt

Man behöver inte fullfölja hela skadeberäkningsproceduren för alla personer. Det kan vara intressant för rollpersoner, men inte för alla spelledarpersoner. En förslag på hur mycket man ska anstränga sig finns i **figur 7**.

De mörkgrå sammanhängande fälten är sådana som man bör genomföra. De ljusgrå fälten kan genomföras, beroende på om det är viktigt i situationen. Icke markerade fält behöver inte genomföras över huvud taget. Det är alltså inte alls nödvändigt att bokföra frakturer för statister utan tvärtom ett slöseri med tid, medan man skulle kunna bokföra frakturer för viktiga spelledarpersoner även om det inte ens där är nödvändigt. Hos rollpersoner bör man dock ta sig den tiden.

Observera att detta är rekommendationer. Om en spelledare vill ta i med alla effekter på alla personer, eller om han nöjer sig med att beräkna skadenivåer och sedan berätta fritt ur fantasin hur illa man mår och improvisera sekundära effekter utefter det, så vare sig kan eller vill vi inte hindra honom.

Procedur	Roll- personer	Viktiga spelledar- personer	Statister
Beräkna skadenivå			
Chockslag			
Omtöckning			
Frakturer			
Blödning och blodförlust			
Utmattning			

Figur 7: Hur långt man ska gå

Effektkoder

C: Chock. Används i ett svårighetsslag mot chockvärdet. Om slaget misslyckas så blir rollpersonen medvetslös. Om slaget lyckas precis slås rollpersonen omkull. **Turordningen minskas också med detta värde!**

O: Omtöckning. Ett ackumulerat värde. Om rollpersonen får mer Omtöckning så läggs den nya Omtöckningen till den gamla. Alla svårigheter för handlingar (det vill säga de flesta slag för saker som rollpersonen gör, men inte för slag för till exempel Chockvärdet eller frakturer) ökar med Omtöckningsvärdet.

B: Blödning. Ett ackumulerat värde, vilket står för Blodförlust per minut. Om rollpersonen får mer Blödning så läggs den nya Blödningen till den gamla. Om Blödning är mindre än 10 så får man lika många poäng Blodförlust som ens Blödning varje minut (efter 20 rundor). Om Blödning är större än eller lika med 10 får man en tiondel av Blödning i Blodförlust *varannan* runda. Blodförlust är ett värde som läggs till alla svårigheter för handlingar (det vill säga de flesta slag för saker som rollpersonen gör, men inte för slag för till exempel Chock-

värdet eller frakturer). Blodförlust används också som en svårighet för ett slag för Chockvärdet som slås varje gång Blodförlusten ökar. Om detta slag misslyckas så blir rollpersonen medvetslös av blodförlusten. Dessutom räknas alla skador som en nivå högre fram till dess att blodförlusten ersätts.

F: Fraktur. En svårighet för ett svårighetsslag för Styrka. Om slaget misslyckas så bryts ett eller flera ben i kroppen. Resultatet är att kroppsdelens inte kan användas. Fraktur i buken kan innebära bruten rygg eller höftben. Rollpersonen kan inte flytta sig annat än möjligen genom att släpa sig fram. Fraktur i bröstkorgen kan innebära brutna revben, brutna nyckelben, brutna skulderblad eller möjligen bruten rygg. Om spelledaren är snäll så kan han nöja sig med en +10-modifikation på svårigheten eller göra en arm obrukbar, men är han elak så kan han göra rollpersonen tillfälligt förlamad på grund av ryggradsbrott. En skallfraktur gör att rollpersonen får en mördande huvudvärk och blir våldsamt illamående så fort han rör på sig, vilket hindrar rollpersonen att göra något över huvud taget. Ett Dåligt slag för fraktur gör att benet är brutet på flera ställen och ett fumlat slag innebär att benet splittras.