

Det du håller i handen är ett **Grymt Roligt Innovativt 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 har det gemensamt att de använder regelsystemet KYSS, mest känt från rollspelet **Playelf**, och handlar om övernaturliga tonårstjejer av en eller annan sort.

Spion är det tredje spelet i GIRLS-serien. I detta spel tar spelarna rollen av toppagenter som infiltrerat ett studenthem för att hålla koll på diverse övernaturliga varelser. Kruxet är att när man omges av killar, dejter, läxor, nationella prov och klasskamrater så är det inte lätt att behålla sin hemliga identitet, speciellt inte som utomjordiska varelser från andra dimensioner hotar att sabba civilisationen som vi känner den.

Och liksom, vad gör man när läraren hittar en ljuddämpad pistol och en dokumentmapp märkt TOPPHEMLIG i ens skolväska?

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



GIRLS



DET FORTFARANDE KALLA KRIGET

”God morgon, agent! De personer du ser på bilderna framför dig är elever på skolan Shiritsu Daitou Gakuen Fusoku Chuugaku. I själva verket är de extremt mäktiga utomjordiska varelser, som har skickats hit av sina föräldrar för att uppföstras och hållas gömda.

Ditt uppdrag, om du väljer att anta det, är: för det första, infiltrera skolan och studenthemmet i egenskap av jämnårig elev och vinn individernas förtroende. För det andra, skydda dessa individer från all skada! Om de kommer till skada så kan Jorden råka ut för ett intergalaktiskt krig mot utomjordiska varelser som vi inte har en chans att besegra. För det tredje, få information om de utomjordiska varelsernas teknologi.

Som vanligt, om du skulle avslöjas, skadas eller dödas så kommer Skolverket att förneka all kännedom om dina förehavanden. Och försök att återbörda den utrustning som teknikaavdelningen tillhandahåller den här gången!

Lycka till! Detta meddelande kommer att självförstöras om fem sekunder.”

SKAPA ROLLPERSONER

Namn: Spioner har coola namn med enstavigt efternamn.
Ålder och kön: Rollpersoner i detta spel är alltid i tonåren och alltid kvinnor. Inga undantag, inte ens chibi-spioner.
Erfarenhet: En rollperson börjar med 50 erfarenhetspoäng.
Cool: En rollperson får 20 poäng Cool.
Färdigheter: En spelare får köpa färdigheter åt sin rollperson. Det kostar en erfarenhetspoäng per poäng i färdigheten man vill ha.

STUDENTHEMMET

Varje spelgrupp centreras kring ett studenthem där samtliga rollpersoner 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.

så får man inte rekvirera prylen. Skulle prylen förstöras eller försvinna så minskar både reserverad cool och nuvarande cool med prylen värde.

Motorcykel (insats 10): +5 i fart, +10 i manöverförmåga, en passagerare. Möjliga tillval: k-pist (+2), oljespridare som ger fordon bakom en -5 på sin manöverförmåga (+2).
Sportbil (insats 15): +10 i fart, +5 i manöverförmåga, pansar med försvarsmodifikation +2, en passagerare. Möjliga tillval: kulspruta (+5), oljespridare som ger fordon bakom en -5 på sin manöverförmåga (+2), pansar med försvarsmodifikation +5 (+2).
Helikopter (insats 20): +10 i fart, +5 i manöverförmåga, kan flyga, tre passagerare. Möjliga tillval: kulspruta (+5), raketer (+8), pansar med försvarsmodifikation +5 (+2).
Jetplan (insats 30): +20 i fart, ±0 i manöverförmåga. Möjliga tillval: VSTOL (+5), överljudsart +30, kulspruta (+5), raketer (+8), pansar med försvarsmodifikation +5 (+2), stealth som ger -10 på att spåra planet (+5)
Pistol (insats 0): Möjliga tillval: ljuddämpare (+1), rep-skjutare (+1)
K-pist (insats 1): Möjliga tillval: ljuddämpare (+1), inbyggd skolväska (+1)
Automatgevär (insats 2): även prickskyttegevär.
Mobiltelefon (insats 0): Möjliga tillval: kamera (±0), videotelefon (+1), satellittelefon som alltid har täckning (+1), liten bomb (+2), tårgassprej (+1), kodlås (+1), kryptering och frekvenshoppning (+1), designerskal som ser ut som en söt katt (+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.
Förföra: Att med sexuella lockmedel övertala någon att göra som man vill. Det är coolt.
Försva sig
Idrott: Diverse fysiska aktiviteter, springa, hoppa, klättra och liknande.

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.

C

Varje spion tillhör en organisation som vardera har en chef. Vi kan kalla honom C. Spelledaren får hitta på vem C är, men kan om han vill lämna över detta jobb till spelaren. Tänk dock på att en C är en hejdlöst bra gimmick för att sätta igång äventyr och fixa lite komplikationer vid rätt (eller fel) tillfälle, så låt inte spelarna sabba denna möjlighet.

Spioner som jobbar för samma organisation har naturligtvis samma chef.

SPELVÄRDEN

Det finns tre sorters spelvärden som en spion kan ha: Cool, Prylar och Färdigheter.

COOL

En spions status mäts i hennes säkerhetsklassificering, status, stil och hur balla grejor som hon kan få tag på, eller kort och gott hennes cool. Det finns tre värden på cool: maximal cool, nuvarande cool och reserverad cool.
Nuvarande cool är så mycket som spionen har just nu, och maximal cool är så mycket som spionen kan ha totalt. Reserverad cool är ett värde som säger hur mycket av ens cool som ”ligger som pant” för att spionen ska få en massa coola pryilar. Man får inte ha mindre nuvarande cool än ens reserverade cool.

PRYLAR

Spioner äger inte coola pryilar. Prylarna rekvireras om man behöver dem för sitt uppdrag. Ju coolare spion desto coolare pryilar kan man hämta ut. Lämnar man inte tillbaka pryilarna så anser organisationen att man är mindre cool, och då får man inte låna fler pryilar.
Varje pryl har ett insatsvärde på cool. Rekvireras en pryl så ökar ens reserverade cool med så mycket. Reserverad cool minskar igen om man lämnar tillbaka prylen. Reserverad cool får inte vara större än nuvarande cool. Om ens reserverade cool skulle öka till mer än ens nuvarande cool

Leta

Musik

Framföra fordon

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 klubbar. Det är coolt.
Rida: Samma sak som Framföra fordon, fast med häst.
Skjuta: Utom i mycket speciella fall så är allt avståndsväld dödligt.
Sno saker: Att omfördela saker till sig själv utan den riktige ägarens vetskap.
Spel&Dobbel: Baskunskaper för spioner. Det är coolt.
Språk: Ju högre värde man har desto fler språk kan man hantera och desto bättre hanterar man dem.
Supa: Spioner får +5 på färdigheten om det gäller skakad vodkamartini eller champagne.
Tänka: Lyckas man med ett slag för färdigheten kommer man på något bra.
Tåla Stryk
Väld: Samma sak som Döda fast utan dödandet. Det är coolt.
Övertala: Inklusive att smöra sig till bättre betyg eller bortförklara sen ankomst.

HUR MAN GÖR

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 summera tre slag, medan man bara får slå en gång om man beskriver oinspirerat och slentrianmässigt.
Antalet gånger som spelledaren ska slå för sina personer beror på vilken sorts person det är. Är det en statist så slår man en gång, är det en underhuggare med namn så 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. Sätt in slaget i kolumnen Svårighet/Slag och läs av resultatet i kolumnen Resultat.

Lösa en viss uppgift (svårighetsslag): Slå tärningar och lägg till värdet på en färdighet. Blir summan högre än en svårighet så löser man uppgiften. Bestäm motståndet och läs av svårigheten i kolumnen Svårighet/Slag.

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 på färdighet och situation. Det går inte att laga en TV om man saknar rätt färdighet, men man behöver inte ha rätt färdighet för att hoppa höjdhopp.

VÅLDSAMMA HANDLINGAR

I grunden är våldsamheter ett upprepande av ett fåtal 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

EXTRASKADEREGLER

Om en dödlig förlorar mer skada i en och samma smäll än dennes Halvdödnivå så blir den dödliga medvetslös 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 Kropps-poäng, 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 dödlige.
- **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. Spioner har dessutom en extra möjlighet: varje runda så kan de offra en poäng Cool för att återfå en kroppspoäng.
Cool återställs när man gör coola saker, exempelvis utför coola stunts, går på coola partys, spelar cool på casinot, säger coola saker eller liknande saker. Som riktlinje, använd antalet gånger man slår om (eller skulle slå om) tärningen; så många poäng Cool får man tillbaka.

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

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 hoppar man vidare till nästa sektion och gör samma sak där.

Anfall: 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 skadan enligt reglerna för detta.

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

DEKLARATION

Det roliga kommer i deklARATIONen. Inte nog med att man kan förklara vem man vill anfalla, man kan även beskriva hur man gör det.

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

”Så du vill spela med hårda regler? Då blir det hårda regler!”: Rollpersonen tar i ända från tärna. Spelaren måste förklara exakt vilken teknik han använder (nej, det finns inga regler för tekniker, så hitta på ett bra namn). Om deklARATIONen duger för en specialattack så får rollpersonen -10 på turordningen men +10 i skademodifikation.

Pilbåge	+6
Pistol, k-pist	+7
Gevär, kulspruta	+8
Buss	+9
Granatgevär	+10
Bomb	+11

SKYDDSLISTA

Skydd.....	Skyddsmodifikation
Skottsäker väst.....	+5
Sköld	+2
Ringbrynja.....	+2
Hjälms.....	+1

KAMPANJREGLER

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

BLI BÄTTRE

Ett typiskt avklarat avsnitt ger varje deltagare en till tre erfarenhetspoäng. Erfarenhetspoäng kan läggas på hög eller spenderas. Dessa kan användas för att öka maximal Cool, eller öka eller lära sig en färdighet. En poäng färdighet kostar en erfarenhetspoäng, och en poäng maximal Cool kostar två erfarenhetspoäng.

SPELLEDARPERSONER OCH MONSTER

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

SPIRITUS

En del spelledarpersoner kan ha Spiritus istället för kroppspoäng. Varelsr med Spiritus kan inte dö.
Det finns två värden på Spiritus, nuvarande Spiritus och maximal Spiritus. Nuvarande Spiritus är så mycket som varelsen har just nu, och maximal Spiritus är så mycket som varelsen kan ha totalt. Nuvarande Spiritus ska använ-

”Smisk!”: 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 anfaller lyckas så får försvararen inte göra sitt anfall, men får ingen skada.

SMÄRTA

Varelser med Kroppspoäng dör om deras Kroppspoäng tar slut. Varelser med Spiritus kan inte dö, punkt.

STRYK

Om man ger någon stryk så ska man lägga på alla användbara skademodifikationer på anfallsslaget 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 odödliga 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 odödliga 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

das om det inte står uttryckligen att maximal Spiritus ska användas.

Vissa varelser kan kanalisera sin Spiritus istället för att använda en färdighet. I så fall används varelsens Spiritus istället för färdigheten. Därefter sänks Spiritus med ett. Spioner kan inte göra detta.
Spiritus används som kroppspoäng, med undantag av att om inte magiska vapen används så förlorar varelsen bara en poäng Spiritus.

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.

FIENDESPION

Kroppspoäng: 20
Färdigheter: Poppa 10, Kunna saker 10, Tänka 10, Förföra 10, Tåla stryk 10, Döda 15, Våld 10, Framföra fordon 15.
Prylar: Allt som pengar kan köpa, en hemlig bas med ett antal dödsfällor, och en bunt namnlösa underhuggare.

SKURKORGANISATIONENS CHEF

Kroppspoäng: 20
Färdigheter: Döda 5, Kunna saker 15, Skjuta 5, Språk 10, Tänka 10, Övertala 10
Prylar: Allt som pengar kan köpa, en hemlig bas med ett antal dödsfällor, och en bunt namnlösa underhuggare.

NAMNLÖSA UNDERHUGGARE

Kroppspoäng: 5
Färdigheter: Döda 5, Skjuta 5, Våld 5, Dö 15.
Prylar: Ett (1) vapen.