

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.

**Valkyria** är det andra spelet i GIRLS-serien. Den här gången är det avkomman till Asir och Vanir som gör skolorna osäkra. Skolan borde väl gå som en dans, om man är en hipp tjej med flygande häst, schysst byst och ett magiskt svärd? Eller?

Onej. När Wagner korsas med Sailor Moon så kan resultatet bara bli en episk kamp mot ett oundvikligt Götterdämmerung, eller åtminstone en episk kamp mot ett oundvikligt nationellt prov.

Du behöver en helt vanlig sexsidig tärning för att spela **Spion** 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 eller demoner.

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 knappast 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 hämnaden för att ge sig på barnen skulle vara grym och förödande.

Det här spelet handlar om en av dessa världar, en outsägligt tråkig planet kallad Jordan, och några av de barn som skickats dit av en av parterna: valkyrior.

Någonstans där ute finns ett släkte av mäktiga varelser, som leot på de två världarna Asgard och Vanaheim. De tillhörde samma släkte, men på grund av sin uppdelning på två olika riken så kom de att kallas Asir och Vanir. En gång i tiden låg de i krig, men de har sedermera slutit fred och allierat sig mot sina fiender, thursar och troll.

## SKAPA ROLLPERSONER

Valkyriorna är den kvinnliga avkomman till Asir eller Vanir. De ser ut som helt vanliga människokvinnor utan några särskilda utmärkande drag, utom att de ofta är yppiga, blonda, sjunger bra, har nordisk klingande namn, kan få hästar att flyga och har en förkärlek för att klä sig i ringbrynja.

**Namn:** Valkyrior har nordisk klingande namn, ofta som betyder något som har med krig eller seger att göra.

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

**Erfarenhet:** En rollperson börjar med 40 erfarenhetspoäng.

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

**Gåvor:** Spelaren får köpa gåvor åt sin rollperson för erfarenhetspoängen. Valkyrian får alltid gåvan Skinfaxe gratis.

## GÅVOR

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 Kjald det kostar att aktivera den. När gåvan aktiveras så varar den till dess att man återgår till oförvandlad form, tills den deaktiveras eller tills Kjald tar slut. Gåvor kan enbart aktiveras i förvandlad form.

**Tyrs svärd:** Valkyrian kan dra ett svärd ur tomma intet. Det fungerar som ett vanligt svärd men är magiskt. (20/3)

**Gungnir:** Valkyrian kan ta fram ett spjut ur tomma intet. Det fungerar som ett vanligt spjut men är magiskt. (20/3)

**Gjallarhornet:** Valkyrian kan ta fram ett horn ur tomma intet, och om hon blåser i det så får hon alla andras odelade uppmärksamhet, och alla andra ljudkällor tystnar så att valkyrians röst hörs, även om det så vore på en Motörhead-konsert. (5/1)

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

**Nornans gåva:** Valkyrian kan förutsäga framtiden. Förutsägelsen är alltid luddig men pompös. (5/1)

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

**Tors hammare:** Valkyrian har en magisk hammare som alltid kommer tillbaka om man kastar den.

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

**Kvasers blod:** Valkyrian har förmågan att dra fram ett fullt mjödhorn ur tomma intet. (5/1)

**Mimers spegel:** Valkyrian kan se vad en person känner och huruvida personen ljuger eller inte. (5/1)

## GRATISGÅVOR

Valkyrior har några Gåvor helt gratis.

**Skinfaxe:** Valkyrian har alltid en häst som är en trogen följeslagare. Hästen kan springa på vindarna om valkyrian är förvandlad eller om den måste komma till valkyrian för att undsätta henne. Annars fungerar den som en helt vanlig häst. Hästen har Kjald 10 ur skadesynpunkt. (Gratis/1)

**Kjaldhornet:** Kjaldhornet är det enda fysiska föremålet som inte förvandlas med valkyrian och som kan förloras. Det är ett återslutningsbart dryckeshorn som har förmå-

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

**Häst:** Varje valkyria har en häst, tack vare gåvan Skinfaxe. Hästen måste namnges.

## 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.

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

## SPELVÄRDEN

Det finns tre sorters spelvärden som en valkyria kan ha: Kjald, Gåvor och Färdigheter.

## KJALD

Kjald är vad som gör en valkyria odödlig och driver hennes krafter. Kjald kan spenderas frivilligt för att aktivera gåvor, förloras ofrivilligt, och kan även återvinnas om omständigheterna är de rätta. Skulle Kjald någonsin ta slut så kommer valkyrian att vara lika begränsad som vanliga dödliga, om inte till och med mer begränsade eftersom valkyrior ofta är mer beroende av sina gåvor.

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

Kjald är väldigt likt Spiritus i andra GIRLS-spel. Skillnaden är att Kjald inte kan användas till färdigheter. I övrigt fungerar de exakt likadant, så står det Kjald så skulle det lika gärna kunna stå Spiritus.

gan att omvandla heligt vatten till mjöd som återställer Kjald. Hornet rymmer mjöd motsvarande upp till fem poäng Kjald. (Gratis)

## 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.

**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**

**Försvara sig**

**Idrott:** Springa, hoppa, klättra och liknande.

**Leta**

**Musik:** Att framföra musik med olika instrument. Valkyrior får +5 på färdigheten när det gäller att sjunga och spela horn.

**Framföra fordon**

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

**Poppa:** Man poppar på fester och klubbar. Ju bättre man är på att poppa desto mer inne är man.

**Rida:** Valkyrior får +5 om det är på sin egen häst.

**Skjuta:** Använda av pilbåge, armborst och liknande.

**Sno saker**

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

**Supa:** Valkyrior får +5 om det gäller öl eller mjöd.

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

**Tåla Stryk**

**Väld:** Samma sak som Döda fast utan dödandet.

**Övertala**

## FÖRVANDLINGEN

Valkyrior har två former. Den ena formen ser ut som precis som vilken tonårstjej som helst. Den andra formen ser likadan ut, i alla fall kroppsligt, men däremot sker en drastisk förändring av kläderna och håret.

Håret blir plötsligt minst till ryggen och uppsatt i hästsvans, två flåtor eller två tofsar. Kläderna förvandlas till en kjortel eller brynjeskjorta med tuttkoppar. Skor förvandlas

till höga skinnskor med benlindor. Hjälms är frivilligt men har antingen vingar eller horn om det blir någon. Fladdrande mantel är också frivilligt.

Förvandlingen mellan dessa två former sker alltid i form av en smärre ljusshow, en kort stormvind och en kort stunds implicerad nakenhet.

Den förvandlade formens kläder är en del av valkyrian, och ”läks” när hennes Kjald återställs. Den normala formens kläder är det inte, utan är fortfarande trasiga efteråt. Båda tar stryk samtidigt och på samma sätt.

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 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.

**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.

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 Kjald.
- 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 Kjald 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

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.

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 med värdet 0 eller så kan man inte använda den alls. Vilket fall som gäller beror mycket på vilken färdighet och situation det är. Det går inte att laga en TV om man saknar färdigheten, men man behöver inte ha rätt färdighet för att hoppa höjdhopp.

Vissa varelser kan kanalisera Spiritus istället för att använda en färdighet. I så fall används varelsens Spiritus istället för färdigheten. Därefter sänks Spiritus med ett. Valkyrior kan inte göra detta – de använder ju Kjald.

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 spelldarpersoner 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 hoppar man vidare till nästa sektion.

**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 skada enligt reglerna för detta.

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 Kjald – man kan inte ha fler Kroppspoäng än så.
- Nuvarande Kroppspoäng** är hur bra den dödliga 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. Kjald återställs helt under en natt i Valhall. Kjald kan också återställas om valkyrian kan förvandla heligt vatten till mjöd med sitt magiska horn: allting kan återställas vid ett tillfälle, men ger då en bakfylla som ger en modifikation på -5 på alla färdigheter under dagen efter. Valkyrian kan också fylla sitt horn med magiskt vatten och ta med sig. Ett fyllt horn innehåller fem poäng Kjald, som kan återställas alla på en gång eller ett i taget.

VAPENLISTA

Dessa vapen är normalt inte magiska.

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

Upprepas varje runda tills fajten är slut	Deklaration	
	Indelning	Turordning
	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.
		Anfall
		Försvar
		Skada

DEKLARATION

Det roliga kommer i deklARATIONen. Utöver att man kan förklara vem man vill anfalla, så kan man beskriva hur.

**”Jag sopar till honom”:** Ett helt normalt oinspirerat vanligt anfall. Inga modifikationer.  
**”Svärdet ska sjunga då jag gör honom till vargafödal”:** 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 deklARATIONen 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 anfallet lyckas så får försvararen inte göra sitt anfall, men får ingen skada.

SMÄRTA

Valkyrior är odödliga! Det innebär att en valkyria kan överleva att bli skjuten i huvudet, mosad av stridsvagnar och till och med atombombad, och ändå överleva. Skulle en valkyrias Kjald sjunka under noll så dras det värdet av från alla slag som den odödliga 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.

SKYDDSLISTA

<b>Skydd.....</b>	<b>Skyddsmodifikation</b>
Skottsäker väst.....	+5
Sköld .....	+2
Ringbrynja .....	+2
Hjälms.....	+1

BLI BÄTTRE

Ett typiskt avklarat avsnitt ger varje deltagare en till tre erfarenhetspoäng. Dessa kan användas för att öka maximal Kjald, öka eller lära sig en färdighet, eller skaffa en ny gåva. En poäng färdighet kostar en erfarenhetspoäng, och en poäng maximal Kjald kostar två erfarenhetspoäng. Kostnaden för gåvor listas vid dessa.

SPELLEDARPERSONER OCH MONSTER

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

LOKE

**Kjald:** 20  
**Färdigheter:** Poppa 10, Kunna saker 2, Förföra 15, Våld 10, Tåla stryk 3, Tänka 5, Övertala 15

MOPPETROLL

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

FENRISYNGEL

**Kjald:** 40  
**Färdigheter:** Våld 15, Döda 15, Tåla stryk 10  
**Prylar:** En magisk vargkäft