RP	
	Spelare

AORISTOS

V. 4,3 (cc) BY-SA 2011 | viktor.eikman.se

Primära attribut		Sekundära attribut			
Fysik	➲	Bärförmåga	➲	⊂ *4×Fysik*	Allt avrundas nedåt till heltal, † påverkas av tung packning, ‡ påverkas av nervchock
Kaosvana	➲	Chocktolerans	➲	⊂ *Viljestyrka + 3*	
Rörlighet†	➲	Förflyttning†‡	➲	⊂ *Rörlighet + 5*	
Sinnesnärvaro	➲	Handlingskraft‡	➲	⊂ *Kaosvana + Sinnesnärvaro/2 + 4*	
Viljestyrka	➲	Härdighet	➲	⊂ *Fysik + 1*	UP kvar ➲

Det goda i livet	
Brutna lemmar	Utvecklingspoäng totalt ➲
	Permanent psyktrauma ➲
	Varaktiga störningar

Färdigheter	
Bil	➲
Blåsrör	➲
Flygplan	➲
Helikopter	➲
Kast	➲
Klättring	➲
Livräddning	➲
Mekanik	➲
Motorbåt	➲
Motorcykel	➲
Närstridsv.	➲
Pilbåge	➲
Psykologi	➲
Ritt	➲
Segelbåt	➲
Simning	➲
Skjutvapen	➲
Slagsmål	➲
Slunga	➲
Undvika	➲
Vildmark	➲

Vapen	Händer	Grepp	Styrka	Lägen	OL	UL	Testbas	Ammunition och annat

Utrustning	FP/st	Antal	FP
		Summa FP	
		Överskridna multipler av Bärförmåga	
		Rörlighet med tung packning	
		Förflyttning med tung packning	

Rustningsskydd		
❹H. arm	Huvud	❸V. arm
	❺❻Bål	
❷H. ben	❶V. ben	

Totalrustning = Σ(rustning på varje område, 3×för bålen)/10

FAQ!

Hur testar jag egenskaper? Lägg ihop dem och lägg till 1B1T.

Vad är 1B1T? En bastärning och en tvingande tärning.

Hm va? 1B1T betyder "slå två sexsidiga tärningar och använd bara den lägsta av siffrorna som slagets resultat, därför att tärningshanden är tvingande, därför att den innehåller minst en tvingande tärning (T)." Ju högre desto bättre.

Jag gillar inte han där, vad gör jag? Puckla på honom bara. Tag summan av två av dina egenskapers värden (vapnets färdighet och det lägsta av Rörlighet eller Sinnesnärvaro) och lägg till 2B2T för att träffa honom när det är din tur. Slå en tärning till för träffområde när du ändå håller på, men ta en annan färg för den.

Kan han hoppa undan? Om målet märker något så baseras anfallets svårighetsgrad på målets vaksamhet. På avstånd lägger man till 1 per 10 meter.

Hur vaksam är jag? Vaksamhet är summan av tre egenskaper som väljs från en uppsättning där Rörlighet, Sinnesnärvaro, Undvika och anfallets färdighet alltid ingår. Du bör vara beredd på att välja de tre bästa tillämpliga egenskaperna när som helst, om du skulle bli anfallen.

Kan jag bli extra vaksam? Oanvända koncentrationspoäng går till vaksamhet när din aktivering är slut. I första rundan har du Sinnesnärvaro som bonus istället.

Koncentrationspä- va? Du har ett antal KP lika med din Handlingskraft, i början av varje strid och direkt efter varje aktivering. Du spenderar dem för att handla.

Är jag en oknäckbar badass utan jordiska bekymmer? Nej, omedelbart inför alla dina aktiveringar förlorar du 1B1F KP på grund av stress.

Har jag magmuskler som titan? Nej, när du blir träffad tar du lika många poäng skada som det antal gånger din Härdighet får plats i träffens styrka.

Skada säger du? Berätta allt! Skada är ett samlingsnamn för nervchock (lika mycket som skadan) och blödningstakt (ett mindre) och organtrauma (vid träff mot huvud eller bål; också ett mindre än skadan) eller brott (träff mot lem). Om summan av din blödningstakt och nervchock når din Chocktolerans tuppar du av.

Vad är annars effekten av nervchock? För varje grad av nervchock har du 1T till tester, och din Förflyttning och Handlingskraft är reducerad med 1.

Shit sux! Hur blir jag av med nervchock? Innan du får nya KP, i slutet av varje aktivering, minskar nervchock med ett antal grader lika med din Viljestyrka.

Nervchock	Blödningstakt	Organtrauma	Psyktrauma