

AORISTOS

GRUNDREGLER

Version 4,31

Inledning

Aoristos är ett system för bordsrollspel. Det syftar inte till balanserad tävlan, utan till gemensamma historier: Fritt och enkelt, med stöd i svåra moment.

Designfilosofi

Fullständig realism är varken uppnåelig eller önskvärd, men trovärdighet ökar möjligheterna att relatera, och därigenom engagera i ett brett urval av genrer. Aoristos baseras därför på verkligheten, vilket också är tänkt att göra reglerna intuitiva och lätta att anpassa till valfri fantasi. Tag bort de bitar som inte passar med önskad stämning.

Reglernas underhållningsvärde är en lägre prioritet, då de är tänkta att användas som undantag. I den mån systemet är balanserat beror detta följaktligen på realismen. Balans som designmål skulle minska den frihet som behövs för andra källor till underhållning.

Regler finns här för det som är svårt att beskriva fritt på ett tillfredsställande sätt hela tiden, *inte* det som är väsentligt för en bra berättelse eller för att förstå en rollperson. Aoristos har till exempel många konventionella regler med stridsanknytning, men inga regler om utseende eller abstrakt kunskap. Detta är inte för att uppmanra till berättelser om strid, utan för att minska osämja mellan deltagarna om strid utbryter.

Nja till regler

Det åsyftade sättet att spela Aoristos är att deltagarna tillsammans ger förslag som med spelledarens samtycke ingår i en berättelse, därför att en vilja som ser genom kulisserna snabbt kan distribuera risker och kringgå tvister, för att underhålla alla deltagare. Detta kan kallas grundtillståndet, gemensamt för de flesta bordsrollspel.

I grundtillståndet är det riskfyllt för SL[†] att ingripa i rollpersoners ansträngningar, som är spelares skapelser och gränssnitt. Att få sin rollperson dödad på det sättet kan kännas orättvist eller omotiverat. Aoristos är ett stöd att falla tillbaka på för att undvika sådana känslor. Det är tänkt att ske i två led.

Det första ledet kallas **friform**. I det slår man en sexsidig tärning (1T6), som *inspirerar* ett beslut med hänsyn till omständigheterna. Ett lågt värde kan då vara ett misslyckande med en svår uppgift, och ett högt värde en framgång. Däremellan råder kompromisser, förhållanden och halvmesyrer. SL:s tolkning har högst auktoritet.

Friform kan förebygga konflikter, men i vissa situationer vill man ha en mer strukturerad modell av ett skeende. Då slipper SL utnyttja sin relativa maktposition för att fatta känsliga beslut, vilket också ökar chanserna att berättelsen bevarar objektivitet och grov statistisk trovärdighet i konsekvenserna av särskilt känsliga moment. I detta syfte används ibland de regler som utgör nästan hela detta dokument och som skiljer Aoristos ifrån andra rollspel, men regler har alltid nackdelar. De för bort fokus från berättelsen och deltagarnas egna önskningsar.

För att komma närmare sina önskade sätt att använda regler kan deltagare ändra eller skipa vad de vill, med SL:s samtycke. Ingen plats slösas på att påpeka samma sak för specifika inslag nedan. Istället anges standarder så att deltagarna ska slippa välja när de *inte* vill. Alternativ, specialfall och möjliga utbyggnader till dessa grundregler finns samlade i ett kompendium för den som är intresserad. Avrundning sker förresten alltid nedåt.



[†] För en lista på förkortningar, se sidan 16.

Vardag

Detta kapitel beskriver tekniska egenskaper inom systemet, skapandet och utvecklingen av personer, samt systemets centrala testmekanism.

Att skapa en rollperson

En spelares första insats i en kampanj är ofta att skapa en egen rollperson (RP). I grundreglerna har alla människolika personer fem **primära attribut** som står för allmänna förmågor. Detaljerad information om hur man brukar tolka dem finns i kompendiet, men detta är det väsentliga:

Definitioner av primära attribut	
Attribut	Täckning
Fysik FYS	Fysisk styrka, uthållighet, storlek och okänslighet, alltså även stryktålighet.
Kaosvana KAO	Förmåga att undvika panik och handla effektivt trots kaos, tidspress och fara, till exempel i strid.
Rörlighet RÖR	Fysisk snabbhet, smidighet, precision och tysthet. Förmåga till effektiva, avvägda rörelser. Kroppsmedvetenhet och balanssinne.
Sinnesnärvaro SIN	Alerthet, reaktionshastighet och klarhet i medvetandegörandet av sinnesintryck.
Viljestyrka VIL	Disciplinerad uppoffring och ansträngning utöver det vanliga. Förmåga att styra panik och psykos, och att inte ge vika för extrem smärta.

Som blivande spelare får du ett antal **utvecklingspoäng (UP)** för att bygga din rollperson, och det första du gör med dessa poäng är att bestämma nivåerna hos dina primära attribut. Högt är bra:

Betydelser och kostnader för nivåer av primära attribut		
Nivå	Tolkning	Kostnad (UP)
0	Spädbarn, riktigt uselt.	0
1	Dåligt, barnsligt.	0
2	Dugligt, medel, vuxet.	1
3	Rejält, över medel.	4
4	Jättebra.	10
5	Extremt bra.	20

En vanlig befolkning brukar ha ett genomsnitt runt 2 i varje attribut. I relativt trygga, moderna samhällen har den genomsnittliga medborgaren emellertid bara 1 i Kaosvana ("KAO 1").

Mängden UP en spelare har att tillgå varierar med RP:ns planerade ballhet, men brukar ligga mellan 15 för en vardaglig vuxen och 50 för en äventyrare med gryende episk potential. När dessa UP är spenderade eller slängda är man så gott som klar. Ingen annan sorts poäng används och ingenting slumpas fram. Inget kan heller sänka de personliga egenskaper som beskrivs här till negativa värden.

Sekundära attribut

Nästa uppsättning egenskaper får sina värden bestämda av primära attribut, inte direkt av UP, men är inte bara anpassningar av de primära till andra skalor. Avrunda alltid nedåt:

Formler för sekundära attribut	
Attribut	Formel
Bärförmåga	$4 \times \text{Fysik}$
Chocktolerans	$\text{Viljestyrka} + 3$
Förflyttning	$\text{Rörlighet} + 5$
Handlingskraft	$\text{Kaosvana} + \text{Sinnesnärvaro} / 2 + 4$
Härdighet	$\text{Fysik} + 1$

Sekundära attribut räknas inte om vid tillfälliga förändringar hos primära. De påverkas till exempel inte av att tung packning sänker Rörlighet (s. 5).

Exempel Albert ville bygga en hårdkokt modern livvakt och köpte FYS 3, KAO 3, RÖR 2, SIN 5 och VIL 3 åt sin rollperson. Den totala kostnaden för livvaktens primära attribut blev därmed $4+4+1+20+4 = 33$ UP.

Albert antecknade Bärförmåga 12, Chocktolerans 6, Förflyttning 7, Handlingskraft 9 och Härdighet 4.



Färdigheter

Efter primära och sekundära attribut får man färdigheter. Dessa beskriver vanemässiga förmågor (procedurminnen) som många saknar men som blir intuitiva när man lärt sig dem.

Definitioner av färdigheter	
Färdighet	Täckning
Bil	Från små personbilar till lastbilar.
Blåsrör	Bara blåsrör.
Flygplan	Främst små plan, oavsett drift.
Mekanik	Arbete med lås, fällor och andra enkla mekanismer som har med interagerande krafter att göra.
Helikopter	Alla storlekar.
Kast	Manuella kast och kastträn.
Klättring	Bedömning av hållfasthet och friktion, och fästande av rep.
Livräddning	Släckning av brandoffer, stoppande av blödning, den enklaste fältkirurgin.
Motorbåt	Relativt små motorbåtar.
Motorcykel	Även mopeder och scootrar.
Närstridsvapen	Alla närstridsvapen utom lansar. Här ingår även skyddsvapen, till exempel sköldar.
Pilbåge	Även slangbellor.
Psykologi	Granskning av subtila tecken på sinnesstämning och sanningshalt.
Ritt	Kontroll av hästar och jämförbara djur, inklusive strid med lans.
Segelbåt	Mindre segelfarkoster.
Simning	Simkunnighet. Manövrer i vatten, som räddning av drunknande.
Skjutvapen	Från armborst till nästan alla moderna handeldvapen.
Slagsmål	Anfall som inte utnyttjar vapen alls eller på åsyftat vis, inklusive fällningar och fasthållande grepp.
Slunga	Remsmodell, ej stav (kastträ).
Undvika	Taga känsliga delar av sig ur vägen för att inte bli skadad av kända hot.
Vildmark	Bekantskap med terräng, väder och biologi. Överlevnad och spårning.

Färdigheterna är rent praktiska. Bil står till exempel för personens förmåga att *använda* bilar på avsett vis i stressade lägen: hur man styr, hittar draglägen och så vidare. Färdigheten står *inte* för

kunskap om vilka bilmodeller som finns, hur de tillverkas och repareras, vad vägmärken betyder, etc. All sådan abstrakt kunskap (semantiska minnen) beskrivs utan regler.

Färdigheter är billigare än primära attribut, men har nivåer på samma skala. Nivå 5 är den högsta en vanlig människa kan uppnå i en realistisk miljö. Det kan gå att komma något högre med sällsynta biologiska förutsättningar och lärare, eller mycket högre om man frångår den sortens realism.

Kostnader för höga nivåer finns på sidan 17.

Betydelser och kostnader för nivåer av färdigheter		
Nivå	Tolkning	Kostnad (UP)
0	Hopplöst borta.	0 (utgångspunkt)
1	Har vid enstaka tillfälle lärt sig mycket yttligt.	0
2	Orienterad amatör.	1
3	Avancerad amatör, proffs.	3
4	Erfaret proffs.	6
5	Elit, expert.	10

När man är nöjd med färdigheternas nivåer är den nya personen klar. Det kan förstås också finnas utrustning att anteckna, men annars är man färdig med den tekniska biten.

Senare utveckling

Rollpersoner behöver inte vara statiska. Spelare kan spara UP från skapelsen, och få nya, till exempel 1 UP per månad för lärorika resor i en ny miljö, eller upp till 3 vid verkligt utmanande strapatser. Man kan samla så många UP på hög som man behöver för realistisk förbättring. För träning och strid rekommenderas följande:

Träning (hängivet och relevant sysslande med aktiviteten)	
Instruktionstimmar per dag	UP/månad
2 (kvartsfart).	1
4 (halvfart).	2
8 (helfart). Kräver Viljestyrka och ständigt tillgänglig lärare.	3
12+ (övertid). Flera lärare, små grupper eller privat. Ger psyktrauma (s. 15).	4

Strid, oavsett resultat (antar 3-5 RP:er)	
Utmaning	UP
Motståndet innebär inget hot om RP:erna tar det på allvar. Stridsregler används knappast.	0
Den genomsnittliga RP:n skulle vinna ensam.	1
Den genomsnittliga RP:n skulle förlora ensam.	2
Hela gruppen är hotad.	3

Man använder samma kostnadsmodeller för att skapa som för att sedan utveckla RP:er. Kostnaden i UP för nästa nivå av en färdighet är alltså färdighetens innevarande nivå. Kostnaden för nästa nivå av ett primärt attribut är densamma som för att utveckla en färdighet till samma nivå, från noll. Eller med andra ord: Färdigheter byggs som arean på en sida av en liksidig tetraeder, primära attribut som dess volym. Se sidan 17.

Tärningsslag

I Aoristos används bara vanliga sexsidiga tärningar, helst av två olika färger eller storlekar. Det finns också tre olika *tekniska* sorter, som är egenskaper hos en tärningshand snarare än hos enskilda fysiska tärningar.

Antalet **bastärningar (B)**, den första tekniska sorten, är kärnan i en tärningshand. Man har alltid minst 1B. B bestämmer hur många tärningar som i slutänden kommer att vara aktuella. Om det finns flera B räknar man ihop så många tärningar för att ge resultatet av slaget, som sedan kan modifieras.

Exempel 2B+1 ger ett värde mellan 3 och 13.

Det går att få fler eller färre B som en modifikation av tärningshanden inför ett slag. Det är dock vanligare att slag modifieras på ett sätt som inte förändrar spännvidden i resultatet, utan som istället ändrar sannolikheter. När en person har en särskild fördel kan handen växa med en *tärningsbonus* i form utav **fria tärningar (F)**, som man slår tillsammans med B. En hand med F är en flexibel, fri hand. På samma sätt kan svåra omständigheter, som smärta, ge en *tärningsmalus* i form utav **tvingande tärningar (T)**. En hand med

T är en tvingande hand eller "trähand". F och T kan alltså göra att man slår ett större antal tärningar än B, men B finns alltid kvar.

Exempel 2B2T är en tärningshand med sammanlagt 4 fysiska tärningar som ska rulla samtidigt. Det är dock bara siffrorna från två av dessa tärningar som kommer att räknas samman för att ge slagets resultat. Två siffror kommer att ignoreras.

För enkelhets skull slår man aldrig fler än 6 tärningar åt gången, och alla typerna är fysiskt likadana; en enskild tärning i handen är aldrig specifikt en B, F eller T. En hand kan inte heller innehålla både F och T samtidigt, eftersom 1F man redan har försvinner om man annars skulle ha fått 1T, och vice versa; de tar ut varandra så att handen blir mindre, eftersom de har motsatta effekter.

Exempel En tärningsbonus på 1F till ett test med 1B1T förvandlar handen till 1B; den fria tärningen konkurrerar ut den tvingande, men försvinner i processen. Med ytterligare 1F får man 1B1F.

När man slagit en hand med F eller T måste man veta *vilka* slagta tärningar som ska läggas ihop för slagets resultat. Det är nu man ser effekten av F och T. Med en **fri hand** väljer deltagaren själv vilken siffra som ska ingå i resultatet, upp till det antal siffror som är lika med antalet B. Med en **tvingande hand** gör hon inte det. I normala fall (och överallt i grundreglerna) är tvång lågt, så att deltagaren måste plocka den lägsta siffran hon kan med T, tills hon har ett antal siffror lika med B.

Exempel 1B1F är en komprimerad instruktion som kan översättas till vardagligt tal på följande vis: "Slå två sexsidiga tärningar och använd vilken du vill, men bara en. Strunta i den andra."



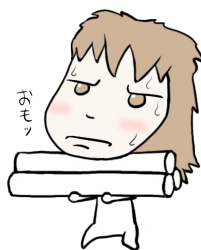
Framgångstester

Regler kan användas för att bedöma om något svårt lyckas i en stressad situation. Det görs med tärningstester av de personliga egenskaper man finner hos varje rollperson. För ett sådant *framgångstest* räknar man ut summan av en eller flera relevanta personliga egenskaper, som tillsammans kallas **testbas (TB)**, och bestämmer en **svårighetströskel (ST)**. Sedan slår man 1B1T, en bastärning och en tvingande tärning. Summan av TB och den aktuella siffran från slaget (den lägsta, eftersom handen är tvingande) kallas för *helt slag*. Det hela slaget är den sammantagna kvaliteten på det man gör. Om det är mindre än ST så blir det tekniska resultatet misslyckat, annars blir det lyckat. Mellanskillnadernas storlek kan vägleda detaljerade berättelsemässiga tolkningar.

Värdet av ST väljs för att avspegla omständigheterna, men det finns en enkel formel för den **grundläggande svårighetströskeln (GST)**, som gäller om inget annat sägs. Den är 4, +2 för varje personlig egenskap i TB.

Exempel Spelldaren ville att en spelare skulle testa sin rollpersons Sinnesnärvaro och Vildmark för att upptäcka ett hjortspår. Testets GST var (4 + 2 + 2) 8. Eftersom marken nästan var frusen bestämde sig SL för att testet borde vara extra svårt, så hon sade "ST 9".

Ibland är framgång beroende av flera personers motställda ansträngningar. Då lägger man ihop alla relevanta testbaser på vardera sidan och låter en person representera varje sida i ett **motståndstest**. Endast representanternas eventuella F och T gäller. Högst helt slag vinner. Lika slag räknas som oavgjort, och har normalt sett ingen effekt.



Föremål

Utrustning har egenskaper på samma sätt som personer. De flesta sådana egenskaper förklaras där de är relevanta. En enhet är dock central:

förvaringspoäng (FP). 1 FP väger ungefär 1 kg och tar upp ungefär 1 dm³ (en liter). Om vikten stiger så sjunker volymen, och vice versa. Vikt prioriteras, men allt hos packning som hindrar rörelse ska tas i beaktande för FP-krav hos

föremål. Vassa och hårda föremål tar därför upp fler FP än trubbiga och mjuka som har samma vikt och volym.

Angivelser av FP i utrustningslistor förutsätter annan utrustning som kan hålla packningen på plats. Sådana utrymmen

beskrivs dock inte i termer av hur många FP en given väska rymmer. FP-krav bestämmer med andra ord *inte vad man kan bära, bara hur hindrande det är* att bära saker. Närmare bestämt, att bära ett större antal FP än det sekundära attributet Bärförmåga medför följande effekter, kumulativt för varje multipel av attributet som ryms inom FP-summan:

- -1 Rörlighet.
- -1 Förflyttning.

Två FP-krav har särskilda namn. Det ena är **magasinvikt (MV)**, som anger antalet FP per fullt magasin, eller för en enskild projektil om vapnet saknar magasin. För revolverar beskriver MV en full snabbbladdares förvaring. Det andra FP-kravet som har ett eget namn, **vapenvikt (VV)**, är den mängd ett vapen självt tar upp. Ett laddat vapen utgör alltså MV + VV.

En annan vanlig egenskap, **Händer**, beskriver det antal händer en person naturligt kan använda för att hantera ett föremål effektivt. Olika fattningar skiljs åt med snedstreck. Det är bra att veta vilken hand som används, om det bara är en, eftersom smärta kan göra att man tappar saker (s. 13).

Strid

Varje strid börjar med viljan till ett omedelbart anfall och slutar när viljan försvinner eller när anfall inte går.

Grunder

I en strid hackas tiden upp i *rundor*. Varje runda är två sekunder lång. Vad man hinner på den tiden är en psykologisk fråga, så handlingar mäts inte i tid eller rörelse utan i **koncentrationspoäng (KP)**. Det första man gör i en ny strid är att låta varje person förlora över sin Handlingskraft i KP. Detta förråd kan representeras med markörer.

Det finns ingen fast gräns för hur ofta man kan göra något, men handlingar kostar KP. Det finns särskilda *passiva* handlingar man kan utföra som relevanta reaktioner, om man har råd. Aktiva handlingar går däremot bara att utföra när man själv är *aktiverad*, vilket inträffar en gång per runda i initiativordning. Aktiva handlingar är de vanligaste i grundreglerna. Den som har **högst Sinnesnärvaro** handlar först, därefter den som har näst högst, och så vidare. Den som överraskar får en bonus till Sinnesnärvaro för detta syfte, till exempel 1B1T. Den ordning som bestäms i första rundan gäller alltid för hela striden. Den inbördes ordningen mellan lika snabba personer är den ordning i vilken deras spelare sitter runt bordet, medurs med början på SL.

Tre viktiga regler styr varje persons förråd av KP:

- Omedelbart **inför** varje egen aktivering förlorar man 1B1F KP på grund av stress.
- Alldeles i **slutet** av varje egen aktivering går alla kvarvarande KP till vaksamhet (s. 8).
- Omedelbart **efter** varje egen aktivering får man ett antal KP lika med ens Handlingskraft. Nervchock (s. 13) kan påverka attributet.

Om man använder stridsreglerna för ett enda anfall rekommenderas att personerna kan sikta och vaka så mycket som en rundas KP skulle tillåta.

Exempel Jakai hade Handlingskraft 7 och Sinnesnärvaro 3. Sinnesnärvaron gjorde honom snabbast i striden som just började. Han aktiverades först och slog 1B1F för stress: En 1:a och en 3:a. Jakais spelare valde förstås 1:an, eftersom låg stress är bra. Jakai förlorade alltså 1 KP på grund av stress och hade 6 att göra vad han ville med. När han använt dem fick han 7 nya, men det var nästa persons tur att handla aktivt.

Man kan påbörja aktiva handlingar som man inte har råd med. Då kan man fortsätta under sin nästa aktivering, som en *utdragen aktivitet*. En sådan kan avbrytas utan effekt (och utan att man får några KP tillbaka) om man spenderar KP på någon annan aktivitet eller drabbas av nervchock (s. 13).

Vanliga handlingar

När man aktiveras kan man försöka med vad som helst. Om det är möjligt beskrivs det med en eventuell kostnad i KP. Grundkostnaden för de vanliga handlingarna i detta avsnitt är 1 KP.

Kommunikation

En handling för att tala kräver 1 KP per 3 stavelser. Under svåra förhållanden kan varje mottagare behöva ett test av Sinnesnärvaro för att uppfatta det som sägs. Det går förstås inte att säga mer än man rimligen hinner under en rundas 2 sekunder.

Spaning

Spaning är att se sig omkring genom 180° horisontellt och 90° vertikalt, eller lyssna. Man upptäcker då alla fullt synliga personer inom vinkeln, eller alla klart hörbara personer i närheten. För att upptäcka dolda (bara delvis synliga eller hörbara) personer krävs ett test av Sinnesnärvaro. Utan spaning kan SL undanhålla säker information i stridens förvirring.



Rörelse

Grundkostnaden vid rörelse är 1 KP per handling. Det kan kosta mer beroende på hur långt man rör sig under hela rundan, i meter.

- När man överskrider Rörlighet kostar det 2 KP.
- När man överskrider Förflyttning kostar varje påbörjad multipel av Rörlighet därutöver 1 KP.

Det absolut längsta man kan röra sig under en runda är det dubbla av Förflyttning. Denna gräns inkluderar rörelse till följd av vaksamhet (s. 9).

Exempel Ansgar hade Rörlighet 2, Förflyttning 7. Hans spelare övervägde kostnaderna för varje tänkbart förflyttningsavstånd med en handling:

- 1 KP gav upp till 2 meter (lika med Rörlighet).
- 3 KP gav upp till 7 meter (lika med Förflyttning).
- Varje KP utöver 3 gav ytterligare 2 meter.

Ansgar rörde sig 2 meter, spanade och rörde sig sedan 8 meter till. De två förflyttningshandlingarna kostade sammanlagt $(1 + 1 + 2 + 1)$ 5 KP.

Laddning

Uppladdning (UL) är en egenskap hos vapen. Den visar det antal KP som måste läggas på en förberedande handling inför varje anfall, efter att vapnet dragits och innan det blir möjligt att spendera KP på själva anfallet (s. 8). Detta kan vara att dra sprinten ur en handgranat eller att dra en pil från kogret, lägga den mot strängen och spänna bågen. Om man oplanerat avbryter en uppladdning innebär det att granaten förblir apterad i handen, att pilen förloras utan kraft att skada, eller dylikt.

För 1 KP kan man avbryta en uppladdning och taga tillvara på projektilen, som en aktiv handling. För varje aktivering som påbörjas med en helt uppladdad pilbåge sker ett test av Fysik med bågens styrkevärde som ST. Misslyckande förbrukar pilen.



Omladdning (OL) är en annan egenskap hos vapen. Dess värde är antalet KP som krävs för byta magasin. Om inget anges för ett eldvapen gäller förvalet 5. Om en siffra presenteras inom parentes beskriver den istället hur många KP som krävs för att trycka in en enskild projektil, vilket kräver att man först spenderar 2 KP på att öppna vapnet och tömma ut förbrukade hylsor eller liknande.

Ändring av kroppsställning

Som en ändring räknas till exempel att ducka ner eller frivilligt kasta sig till marken med minimal försiktighet. Samma kostnad gäller när man reser sig lite bakom ett skydd för att få syn på en känd motståndare. Att byta från liggande till stående ställning räknas dock som två ändringar (via "sittande") och kräver därför totalt 2 KP.

Att befinna sig i **sittande eller liggande ställning** kan göra det lättare att gömma sig (godtyckligt) och sikta (s. 8). Ställningen kan också bidra till att träffområden döljs (s. 9) och har flera effekter i närstrid (s. 10): svårare för den sittande eller liggande att träffa, lättare för motståndarna att fly eller använda avståndsvapen. I stället för vanliga förflyttningshandlingar rör man sig dessutom 1 meter per 1 KP, max Förflyttning.

Ändring av aktiv utrustning

Hit räknas att taga fram vapen från hölster och liknande, eller göra dem redo så att dragningen blir en kostnadsfri del av nästa anfall. Att flytta föremål mellan händer, stoppa undan föremål och plocka upp saker ur lättillgängliga fickor går lika lätt. I pågående närstrid måste man dock betala minst 1 extra KP för att få göra sig av med föremål på något annat sätt än att bara släppa dem.

Att plocka upp något från marken kräver att man befinner sig i sittande eller liggande ställning, och kostar då 1 KP. Att plocka fram saker som är nedstoppade i packning kostar mer.

Vaksamhet

Vaksamhet representerar förmågan att blockera eller undvika anfall, och ligger till grund för ST vid anfall mot personen, förutsatt att hon förstår att anfallet ska komma (i tveksamma fall, testa Sinnesnärvaro) och att hon har tillräcklig rörelsefrihet för att påverka motståndarens träffsakerhet.

Det finns flera möjliga inslag i vaksamhet, men bara **tre egenskaper** i taget går att kombinera. Målet för anfallet väljer vilka tre som gäller från fall till fall. **Rörlighet, Sinnesnärvaro, Undvika** och den **färdighet** som *anfallet* sker med är alltid tillgängliga för vaksamhet. Färdigheten **Närstridsvapen** är rentav tillgänglig mot alla anfall i närstrid, inklusive försök att avfira avståndsvapen i närstrid, men om målet saknar ett egentligt närstridsvapen (s. 8) gäller -2 mot vaksamhet med färdigheten. Om målet bär sköld kan Närstridsvapen också användas mot kast, och målet har $+2$ till vaksamhet med färdigheten. Om ett obehäpnat anfall missar en person som använder Närstridsvapen i vaksamhet, och som har ett egentligt närstridsvapen (s. 8), får anfallaren en träff med styrka 1B i använd lem, utan modifieringar (s. 12). Även **Slagsmål** kan användas mot alla anfall i närstrid, men målet har -1 mot vaksamhet för varje upptagen hand om hon använder färdigheten.

De KP som går till vaksamhet (s. 6) representerar fördelen med en defensiv attityd och hjälper all vaksamhet, oavsett egenskaperna som ingår. Att dra nytta av resterande KP på detta sätt räknas inte som en handling, men bonusen varar bara till slutet av nästföljande egen aktivering. I **första rundan** av en ny strid använder man Sinnesnärvaro som bonus till vaksamhet, istället för KP, vilket kan göra att Sinnesnärvaro ingår dubbelt. Annars får ingen egenskap räknas till vaksamhet fler än en gång mot ett och samma anfall.

Anfall

Anfall är aktiva handlingar som i grunden kostar 1 KP. Denna kostnad gäller för helt obehäpnade anfall och för anfall med *hjälpmedel för obehäpnad strid*, till exempel knogjärn, hårda kängor och stora klor eller huggtänder som människor saknar. Som mer *egentliga* närstridsvapen räknas allt man håller i för att slå med, inklusive barstolar och gevärskolvar. Alla avståndsvapen är också egentliga vapen, och för alla egentliga vapen gäller att anfall kostar 1 KP extra, och att träffens styrka påverkas mer av tärningar (s. 12). Oavsett vilken av de två kategorierna ett föremål tillhör kan det ha en specifik egenskap för träffstyrka. En tredje form av vapen, *skyddsvapen*, gör däremot ingen skada och hjälper inte anfall. Hit hör främst sköldar.

Sikte

Det går att förbättra anfall med **säkerhetssikte**, som kan representera att invänta rätt tillfälle. Varje nivå ger 1F till vardera av två slag (se nedan). Ett obegränsat antal nivåer av sikte är möjliga, men bara de nivåer som svarar mot följande villkor kostar 1 KP styck. Övriga kostar 2 KP styck.

- Hela målet är klart **synligt**.
- Målet är i praktiken **stillastående** (har ej förflyttat sig eller varit i närstrid under eller sedan sin senaste aktivering).
- Anfallaren befinner sig i **sittande** eller annan relativt stabil ställning (s. 7).
- Vapnet har ett **lasersikte** eller liknande hjälpmedel som passar situationen.

Säkerhetssikte förloras helt efter varje anfall. Det gäller däremot inte *avståndssikte* (s. 10).

Exempel Levi gick ner på knä (sittande ställning) och riktade flintlåsgeväret (inget lasersikte) mot inkräktaren som rörde sig (ej stillastående) i buskaget (ej klart synligt). Bara en nivå av sikte skulle vara billig för Levi.

Steg för steg

Processen för ett anfall ser ut på följande vis:

- 1 En aktiverad person **tillkännager** ett anfall mot ett specifikt mål, och betalar alla kostnader.
- 2 Målet meddelar **källan till anfallets ST**, som är noll om ingen vaksamhet (s. 8) används.
- 3 ST kan **justeras** för vissa faktorer i närstrid (s. 10) eller för avståndet (s. 10).
- 4 Anfallaren slår **tärningarna** för ett anfallstest och, om anfallet behöver det, ett områdesslag.
- 5 Om anfallaren är högst 10 meter ifrån målet och skulle ha träffat, men är missnöjd, kan hon avbryta innan **anfallet genomförs**. Annars avlossas projektilen/-erna i ett avståndsanfall.
- 6 Anfallstestet **tolkas**. Skada appliceras (s. 12).

I steg 2 ovan måste målet förflytta sig om **Rörlighet** används i vaksamhet och målet inte befinner sig i skydd gentemot anfallaren. I närstrid är denna rörelse 1 meter bort från anfallaren. Alla andra i striden får hänga på och röra sig lika långt åt samma håll, om de vill. I avståndsstrid är rörelsen minst 1 meter och upp till målets Rörlighet i meter mot valfritt känt skydd inom 10 meter. Om inget skydd finns är rörelsen vinkelrät mot anfallarens siktlinje. 1 meter av sådan förflyttning går att byta ut mot att målet kastar sig till marken.

Anfallstest och träffområde

Anfallstestet bestämmer om man träffar och i så fall hur hårt. Det är ett framgångstest av två egenskaper: färdigheten för vapnet + den lägsta av Rörlighet eller Sinnesnärvaro. Färdigheten för obeväpnade anfall är Slagsmål. Tärningshanden för anfallstester börjar på 2B2T och kan byggas ut:

- 1F per nivå av säkerhetssikte (s. 8).
- 1T per upptagen hand i obeväpnat anfall (s. 10).
- 1F för tvåhandsvapen i rätt grepp (s. 10).
- 1F per projektil utöver den första (s. 11).

Explosioner och långa salvor av automateld (4 eller fler projektiler i samma anfall) har inget träffområde, men för andra sorters anfall behöver man bestämma ett sådant också. Det gör man med en tärningshand som slås samtidigt som anfallstestet. Detta **områdesslag** bör därför ske med tärningar av en annorlunda färg eller modell. Slaget är inte ett framgångstest och sker med 1B, plus 1F för varje nivå av säkerhetssikte.

Slumpmässig bestämning av träffområde		
1B	Område	
6-5	Bålen.	
4	Höger arm.	Dessa fyra områden lyder under det gemensamma namnet <i>lemmar</i> . Träffar mot sådana är aldrig direkt dödliga (s. 14).
3	Vänster arm.	
2	Höger ben.	
1	Vänster ben.	

Om tärningshanden är fri och anfallaren slår några **matchande siffror** i områdesslaget kan hon strunta i tabellen och rikta anfallet mot vilket träffområde som helst, inklusive det sista området, *huvudet*, som inte är med i tabellen. Om anfallet är på väg mot ett område som döljs helt av en **annan del av målets kropp** så blir det emellertid en miss.

Exempel Duellanten ställde sig med sin vänstra arm bakom bålen för att minska sin silhuett. När motståndaren sköt slogs en 3:a på områdestabellen. Eftersom skottet skulle ha gått mot den dolda armen så missade det.

Efter slaget räknas de aktuella tärningarna samman och en jämförelse av helt slag och ST visar om anfallet träffar (s. 5).

Exempel Marx rusade mot fransken med skyttegravsspaden i högsta hugg, men siktade inte. Anfallstestet var därför 2B2T, en tvingande hand. Tärningarna visade 1, 4, 5 och 6, varav 1:an och 4:an tillsammans var aktuella och lades till Marx testbas för anfall med spade, att jämföra med franskens bästa tillämpliga vaksamhet. Marx spelare slog också en områdestärning som visade att spaden gick mot ena benet.

Vid träff fortsätter man till att behandla träffstyrkan (s. 12), där de aktuella tärningarna kan spela en ny roll.

Närstrid

När två eller flera motståndare är tillräckligt nära för att nå varandra är de formellt inbegripna i närstrid. Det medför vissa frihetsbegränsningar, eftersom de stridande antas vara särskilt nervösa och försöka fly, greppa eller döda. Alla typer av handlingar kan avslutas, men endast följande typer kan påbörjas.

- Dra vapen eller plocka från marken; sätta eller ställa sig upp; tala; slänga saker; spana.
- Placera föremål i packning (kostar extra KP).
- Anfalla. Alla anfall i närstrid har +2 ST om anfallaren sitter eller ligger ner (s. 7).
 - Obeväpnade anfall har 1T till anfallstestet (s. 9) för var och en av anfallarens händer som håller i något. Obeväpnade anfall kan även skada anfallaren om målet parerar (s. 8).
 - Tvåhandsvapen för närstrid som faktiskt hålls med två händer ger 1F till anfallstestet. Om man använder ett tvåhandsvapen med en hand istället stiger ST med 5 – Fysik ≥ 0 .
 - Det går att avfyra avståndsvapen mot mål i närstriden, men ST för att träffa stående mål (s. 7) med *korta eldvapen* (pistoler och kortare) i närstrid är +1, för *långa eldvapen* (längre än pistoler; här ingår pilbågar) +3. Sikte är förbjudet.

Man kan också **röra sig** i närstrid, men personer som försöker lämna striden genom egna rörelsehandlingar blir lätta byten för stående, smidiga motståndare. När en person i närstrid försöker röra sig bort och betalat för det sker därför ett motståndstest av Rörlighet. Den som rör sig använder summan av all Rörlighet på sin sida i striden, +2 per allierad, som TB. Hennes motståndare använder bara summan av all Rörlighet på sin sida. Om motståndarens hela slag är högst är det farligt att röra sig under pågående aktivering. Den som rör sig kan då välja att

avbryta handlingen utan risk och utan att återfå KP. Om hon istället väljer att fullfölja en förflyttning får alla i striden chans till var sitt omedelbart anfall mot henne, som en passiv handling till normal kostnad i KP. Sikte är tillåtet.



Avståndsstrid

Personer som inte befinner sig i närstrid och som har dragit avståndsvapen kan utföra avståndsanfall ostraffat. Målet för ett sådant anfall befinner sig ofta delvis i skydd, men det faktiskt höjer bara ST om skyddet faktiskt gör det svårt att veta *var* målet befinner sig. Avståndsanfallets ST ökar däremot alltid med 1 för varje tiotal meter till målet. Detta kallas för **avståndsmalus**. Formeln används utan vidare räkning för exempelvis pilbåge, lätt armborst, kort eldvapen (med oräfflat eldrör), och slunga. Andra typer av vapen kan modifiera malusen, i följande ordning:

Vapenkategorier för undantagsmässig avståndsmalus	
Vapen	Avståndsmalus
Improviserat	$\times 2$
Kastvapen	$\times 2$
Tungt armborst, långt eldvapen	$\times 0,5$
Räfflat eldrör	$\times 0,5$

I stort sett alla moderna eldvapen utom hagelgevär har räfflat eldrör. Observera att malusminskningen för detta gäller alla eldvapen, såväl korta (pistol, kpist) som långa (karbin, gevär), och att alla modifieringar av malusen är successiva, med avrundning (nedåt) i varje steg.

Exempel På avståndet 37 meter gäller (tioalet meter) +3 ST för lätt armborst, $(3 \times 2 \times 2) + 12$ ST för gatsten (improviserat kastvapen), $(3 \times 0,5) + 1$ ST för moderna kpistar och $(1 \times 0,5) \pm 0$ ST för automatkarbiner.

Malusen halveras en gång till för varje nivå av **avståndssikte** skytten anlagt. Precis som med säkerhetssikte (s. 8; de är kompatibla) spenderar man KP på sådana nivåer som en förlängning av

ett anfall. Detta förutsätter att målet hela tiden står stilla eller rör sig mycket sakta i förhållande till siktlinjen. En nivå är tillåten för var och en av följande ytterligare omständigheter som är och förblir uppfylld, till en kostnad av 4 KP per nivå:

- Vapnet har ett **kikarsikte** eller liknande.
- Vapnet har ett lämpligt, stabilt **stöd**.

Avståndssikte går att behålla från anfall till anfall, så länge man bara skjuter enkelskott.

Automateld och magasin

Avståndsvapen har egenskapen **Lägen**, som beskriver de mekaniska eldgivningslägen i vilka ett vapen kan avfyras med varje anfall. Tillåtna lägen skiljs åt med snedstreck. De allra flesta vapen kan skjuta 1 skott per anfall. 1 gäller som värde för Lägen om inget annat anges. Effekten av att skjuta automateld, det vill säga 2 eller fler skott per anfall, märks i anfallstestet (s. 9).

Det finns två speciella egenskaper som kan anges bland ett vapens Lägen. Det första, **auto** (eller "a"), betyder okontrollerad automateld. Det kostar 1 KP extra att skjuta i autoläge, och man får ingen effekt av sikte om man gör det. Man måste istället välja hur många projektiler man skjuter, och sedan lägga till ett slumpelement efter ordet, eftersom stridens stress inte tillåter fullständig kontroll över salvans längd.

Exempel Anna hade en karbin vars Lägen löd "1/3/auto+2N", alltså tre möjligheter: Patronvis eld, treskottssalva samt okontrollerad automateld. Anna föredrog det senare, men ville slösa så lite ammunition som möjligt. Hon valde därför noll skott som grund, och sköt följaktligen 2N skott i stridens hetta.

Den andra särskilda egenskapen man kan hitta bland Lägen är **max** (eller "m"), som syftar på en strikt mekanisk begränsning, nämligen hur många projektiler vapnet kan hinna avfyras under en runda. Värdet hos helautomatiska vapen brukar ligga runt det dubbla av slumpelementet i deras autovärde, vilket motsvarar att hålla avtryckaren

inne i en sekund. Det förvalda maxvärdet, i de fall då inget anges, är det lägsta av 8 eller värdet hos **Magasinstorlek (MS)**, som är en egenskap man finner hos de flesta skjutvapen. En extra patron i kammaren kan skrivas som "+1" efter värdet av MS, som blir ett relativt mått för eldkastare och liknande vapen. Om MS anges som **bälte** betyder det att vapnet matas med ett patronbälte av valfri längd. Då anges MV för 100 patroner. Med ett bälte är förvald OL (s. 7) 10 för skytten, 5 för en assistent. Som omladdningsprocess räknas att ett nytt bälte träs in i vapnet eller att två bälten fogas samman. Om ingen MS anges över huvud taget är det förvalda värdet 1.

Övervakning

Om ett avståndsanfall blir en utdragen aktivitet vars kostnad betalats först när målet lämnat anfallarens synfält kan anfallaren övergå till övervakning istället för att skjuta. Detta är en handling som kostar 1 KP och avslutar personens aktivering. På samma sätt är det möjligt för vem som helst som är skjutklar och saknar lämpliga mål i sikte att inleda övervakning för 1 KP.

Man övervakar ett område avgränsat av en sfär med 4 meter i diameter. Om någon visar sig inom det området måste övervakaren omedelbart anfalla till normal KP-kostnad, reflexmässigt, en gång, utan sikte, om hon inte klarar ett frivilligt test av Sinnesnärvaro för att hejda sig. Om övervakaren dessförinnan spenderar KP passivt eller blir nervchockad bryts övervakningen. Den enda aktiva handlingen som tillåts är spaning, vilket också bryter tillståndet.



Hälsa

Det här kapitlet beskriver skador i den ordning de behandlas i spel: Beräkning av träffstyrka, med omedelbara och varaktiga effekter av smärta och sår.

Styrka

Sådant som kan skada personer har en styrka.

Exempel Lacostine tappade balansen och tvingades gripa hårt om taggtråden för att inte falla. SL bedömde att taggtrådens styrka var 1B.

När det gäller sådant som ett obehäpnat anfall parerat med vapen (s. 8) får man styrkan direkt. Man går då genast vidare till att räkna ut skadan, men när det gäller riktiga anfall kan flera faktorer vara inblandade i styrkan. När man vet var ett anfall träffar och vad som är i vägen reder man ut vad som är relevant. Basen för detta är alltid **differensen från anfallsslaget**, det vill säga anfallarens TB och summan av de aktuella tärningarna (s. 5) minus anfallets ST, som vanligtvis baseras på vaksamhet. Därutöver:

- Om anfallet sker med ett egentligt vapen (s. 8) räknar man **tärningarna igen**. Deras effekt på styrkan är *dubbelt så stor* som i obehäpnade anfall. Detta påverkar inte chansen att träffa.
- Om anfallet sker med någonting (vapen, klor eller dylikt) som har en särskild **egenskap** för styrka adderas även denna till styrkan.
- Om anfallet sker genom fysisk kontakt eller kast läggs **anfallarens Fysik** till styrkan.

Alla dessa faktorer är kända för anfallaren och summeras som *aktiv styrka*, innan skydd. Det är den anfallande deltagaren som meddelar aktiv styrka till målet.



Skydd och träffområde

Om målet bär **rustning** på det träffade området drar man av den rustningens skyddsvärde från den aktiva styrkan för att få den slutgiltiga styrkan.

Exempel Etkas slungade en sten mot spjutkastaren i vagnen från Tvåflodslandet, och träffade. Spelarna ställde upp all relevant information för att lösa effekten av detta:

- Etkas TB = färdighetsnivå med Slunga, plus det lägsta av Rörlighet eller Sinnesnärvaro: 6.
- Summan av de två aktuella tärningarna från Etkas anfallsslag: 4.
- Anfallets ST, en produkt av spjutkastarens bästa tillgängliga vaksamhet mot anfall med slunga (5) och avståndet (44 meter, +4 ST): 9.
- Stenslungans modifikation av styrkan: +5.

Anfall med slunga är vare sig kast eller byggda på fysisk kontakt, så Etkas Fysik räknades inte. Tärningarna skulle dock räknas dubbelt till styrkan eftersom en slunga är ett egentligt vapen.

Differensen mellan helt slag och ST var $(6 + 4 - 9) = 1$. Tärningarna lades till igen, och slungans styrka lades till, så att aktiv styrka blev $(1 + 4 + 5) = 10$. Etkas spelare sade därför "Aktiv styrka 10."

Spjutkastaren var träffad i bålen. SL, som kontrollerade spjutkastaren, subtraherade därför skyddsvärdet hos rustningen där (5) ifrån styrkan, och fick en slutgiltig styrka på 5.

För att få effekten av rustning mot alla anfall som inte har något träffområde räknar man ihop skyddsvärdet av all rustning på kroppen, tredubbelt för bålen. Summan delas med 10 (tag tiolet) och blir egenskapen **Totalrustning**.

Sandsäckar och andra former av skydd i terräng påverkar styrkan hos en träff på lite olika sätt, beroende på om anfallet har ett träffområde eller ej. Styrkan hos träffar **utan träffområde** minskar med 1 per dolt område om målet *efter* eventuell förflyttning till följd av vaksamhet (s. 9) befinner sig i ett ordentligt skydd. Om målet redan från början var helt dolt fungerar skyddet som rustning.

Vid anfall **med träffområde** mot personer i skydd räknas bara positionen innan anfallet. Förflyttning till följd av vaksamhet har ingen effekt. Anfall mot dolda områden får effekten av skyddet som om det vore rustning.

Skada

Skadan från ett anfall är lika med det antal gånger som målets **Härdighet** får plats i träffens styrka. Matematiskt innebär detta att skada är styrka delad med Härdighet, med sedvanlig avrundning nedåt. För träffar mot **huvudet** används konstanten 2 istället för Härdighet.

Exempel Miriam överöstes av finkalibrig automateld med aktiv styrka 23. Hennes Totalrustning (4) drogs av. Träffens styrka var därmed (23 - 4) 19. Miriam hade Härdighet 3, så skadan var (antalet hela multipler av 3 inom 19) 6.

Skada är ett mått på sårets storlek i förhållande till offrets stryktålighet. Man håller skadans storlek i minnet tills man rätt ut konsekvenserna som baseras på det enskilda såret:

- Tillskott till **nervchock** = skada.
- Tillskott till **blödningstakt** = 1 mindre än skada (styrka/Härdighet - 1).
- Varaktiga konsekvenser beroende på område:
 - Vid träff mot lem, risk för brott.
 - Vid träff som inte är mot lem, tillskott till **organtrauma** = 1 mindre än skada.

Nervchock

Skada läggs till målets antal grader av nervchock. Varje grad man lider av ger följande effekter:

- -1 mot **Förflyttning och Handlingskraft**.
- 1T mot **framgångstester**.

Att få ny nervchock har dessutom ögonblickliga effekter. Om målet sysslar med en utdragen aktivitet (s. 6) avbryts denna. Om ökningen berodde på en träff i lem testar målet Viljestyrka. Ett misslyckat resultat har dels en egen effekt, och dels provocerar det ett andra test, där effekten av misslyckande är större.

Effekter av misslyckande vid test mot ögonblickliga effekter av smärta

Träffområde	Test	Effekt
Arm	1	Om personen håller någonting bara med handens arm tappar hon föremålet.
	2	Om personen håller någonting med båda händerna tappar hon föremålet.
Ben	1	Personen ramlar till sittande ställning (s. 7).
	2	Personen ramlar till liggande ställning (s. 7).

Exempel Isseu sparkade Moudoun på smalbenet när Moudoun stod och siktade mot Isseus kamrat. Moudoun tog 1 skada och fick därmed 1 grad av nervchock, efter att dittills ha mått bra. Moudouns spelare testade Viljestyrka mot GST med 1B2T (varav 1T från sparkens tillskott till nervchock) för att inte falla till sittande ställning, och lyckades. Moudouns spelare slapp därmed testa en andra gång för att inte falla till liggande ställning, men Moudouns försök att sikta avbröts automatiskt.

En persons nervchock minskar med värdet hos personens Viljestyrka i slutet av varje aktivering. Därefter får personen sina nya KP som normalt.

Blödning

Om summan av blödningstakt och nervchock når eller överstiger Chocktolerans vid en träff förlorar personen omedelbart **medvetandet**, och vaknar enligt SL:s godtycke. Detta är den enda effekten av blödning i strid. 5 minuter efter att ett sår uppstod förvandlas blödningstakten från såret emellertid till **blodförlust**. Då, och var tionde minut därefter, minskar blodförlust med 1 (om personen vilar) samtidigt som personen (oavsett vila) får 1 organtrauma (s. 14). Bara en blodtransfusion kan taga bort blodförlust utan konvertering till trauma.

Innan blödningstakt förvandlas till blodförlust kan en person minska takten med sin färdighetsnivå i Livräddning, genom att jobba i nästan 5 minuter. Om två personer samarbetar minskar takten med dubbelt så mycket som den lägsta färdighetsnivån hos paret. Effekten påverkas också av utrustning och snabbhet.

Effekter av utrustning vid stoppande av blödning	
Omständighet	Effekt
Omedelbar hjälp.	+1
Ingen utrustning.	-1
Moderna bandage.	+1
Koaguleringsmedel.	+1
Farligt hårda förband (risk för kroniska skador).	+1

Exempel En vårdare var på plats efter 30 sekunder för att stoppa en blödning med takt 5. Vårdaren hade Livräddning 3 och en halvtom sjukvårdarlåda. SL bedömde att utrustningen var värd +1. Patienten tog (5 - 3 - 1) +1 organtrauma efter 5 minuter och låg då med ett tjockt förband. Blodförlusten föll samtidigt naturligt till noll.

Varaktiga skador

Varje **lem** har tre möjliga tillstånd: OK, *bruten*, och *förstörd*. En lem bryts om en enskild träff mot den ger 3 eller mer skada. Den förstörs om en träff ger 5 eller mer skada. Man kan inte hålla i något med brutna eller förstörda armar, och man kan inte stödja sig på brutna eller förstörda ben.

1 grad av nervchock per brutna eller förstörd lem varar tills personen fått vila ut, istället för att försvinna som normalt vid en aktiverings slut, tills skadan är en månad gammal. Vid samma tillfälle läker brutna lemmar. Förstörda lemmar läker inte.

Skador som inte specifikt drabbar en lem ger ny **organtrauma**. Denna nya trauma läggs till en löpande räkning. Varje gång det sker slår man **2B2T för att överleva**. Om detta slag är under summan av all organtrauma hos personen dör hon. Vissa traumasummor har också särskilda effekter:

Effekter av organtrauma	
Σ	Effekt
3+	En grad av nervchock är varaktig, liksom för varje brutna lem (chocken varar tills personen fått vila och återkommer vid aktivitet).
5+	Personen befinner sig i <i>instabilt tillstånd</i> .
7+	Så länge personen är vaken testar hon Viljestyrka mot medvetlöshet var femte minut.

Organtrauma läker med framgångstest, där framgång tar bort 1 organtrauma. I normala fall sker ett test varje vecka, natten till måndag, utan

risk. Testet har inget innehåll i sin testbas, vilket gör att GST är 4. Denna ST modifieras av hygien, vila och vård enligt exemplen i tabellerna nedan.

Läkning 1	
Miljö (påverkar ej i instabilt tillstånd)	ST
Usel. Medeltida fängelsecell, hink i hörnet.	+2
Fri natur.	±0
Bädd av gröna löv, en torr och "ren" plats i ett prebakteriologiskt samhälle.	-1
God. Sjukhussal.	-2

Läkning 2	
Personens vila	ST
Ingen. Utmattningsvakna perioder och minimal eller ingen sömn.	+5
Normal. Skadorna ignoreras.	+3
Ligger på djur eller farkost i rörelse.	+1
Utförlig.	±0

Läkning 3	
Vård av personen (påverkar ej brännsår)	ST
Äldre stenålder.	±0
Medeltida kunglig läkarstab, ensam modern sjuksköterska utan utrustning.	-1
Professionell och modern. Normalt sjukhus.	-2

I **instabilt tillstånd** sker ett test varje timme istället för varje vecka, och om ett sådant test har ett resultat under 4 får personen +1 organtrauma. Denna negativa effekt är oberoende av testets eventuella läkande effekt (och ST), förutom att ett resultat som både ger och tar trauma inte provocerar ett test mot döden.



Psyktrauma

Skrämmande insikter och händelser alstrar psykologisk trauma, som inte är en form av vansinne. Det är istället ett mått på mental instabilitet som inkräktar på personens kognitiva resurser. Att ha 20 eller mer psyktrauma orsakar psykos, det vill säga personlighetsförändringar, hallucinationer eller vanföreställningar som varar i minst en scen.

Vid varje ökning av psyktraumasumman till ett värde över 20 riskerar personen att hamna i obotlig psykos med överhängande risk för självmord. Framgångstesta Viljestyrka + 20 med traumasumman som ST. Om testet misslyckas är personen helt knäckt och går inte längre att använda som rollperson. Detta är psyktraumas motsvarighet till organtraumas död.

En psykotisk person kan också testa Viljestyrka löpande för att mildra effekterna av tillståndet. Andra kan testa Psykologi för att upptäcka det, men för att psykos ska kunna brytas helt måste traumasumman först ha minskat under 20. Spelare kan därför när som helst spendera psyktrauma för att få psykiska störningar.

Tillfälliga störningar

En tillfällig psykisk störning är möjlig när en chockartad händelse givit psyktrauma, men måste ske innan nästföljande morgon, *och* innan nästa tillskott av psyktrauma. När natten passerat eller personen har fått ny trauma igen är det för sent att taga en störning.

Alla tillfälliga störningar som deltagarna tycker är tillräckligt allvarliga tar bort 1 psyktrauma. Valet av störning är fritt.

Exempel Walthers skott träffade zombien i tinningen. Möjlig hjärnsubstans smattrade mot väggen. "Din bror rör sig inte längre," sade SL, "men du inser att det nog är bäst. Du får 1B2F psyktrauma."

Walthers spelare förstod att det rörde sig om en chockartad händelse. Hon slog sina tärningar och valde en 2:a, vilket innebar 2 nya poäng psyktrauma. Spelaren övervägde att vänta till följande natt och då beskriva en mardröm för att bränna 1 poäng, men sade istället: "Jag rusar in i badrummet och kräks upp konserverna."

Varaktiga störningar

En varaktig psykisk störning kan till exempel vara missbruk av opiater eller posttraumatiskt stressyndrom. Detta kan ibland få tekniska effekter i sig, som nervchock vid kontakt med föremålet för en fobi eller i frånvaron av en drog. Den tekniska biten vad gäller psyktrauma är enkel:

- En störning som skulle kunna bortförklaras som en del av en "unik" personlighet, men som ändå är vansinne, tar bort 10 psyktrauma.
- En mer utvecklade, tydligt diagnostiserbar variant där något symptom konsekvent påverkar det dagliga livet tar bort 10 poäng till.

Återhämtning

Samtal, miljöombyte och vila är alla goda utgångspunkter för att tappa psyktrauma utan att behöva utveckla en störning. I bästa fall tappar man sin Viljestyrka i poäng varje månad. Med ett normalt vardagsliv tappar man 1 poäng per halvår. Först vid traumasumman under 10 kan varaktiga psykiska störningar botas, men det är besvärligt och har inga regler.

Medfödda tendenser, avtrubning och riktigt otäcka läxor i vissa genrer kan ge permanent psyktrauma som aldrig går att ventileras genom störningar.

Bilaga: Förkortningar

Några förkortningar, med referenser:

- **a** se *auto*.
- **auto** *okontrollerad automateld*; används för att identifiera vapen som kan avfyras i detta läge. Sidan 11.
- **B** *bastärning(ar)*; en mängd T6 som ska slås och läggas ihop. Också den minsta mängden T6 i ett givet slag, till vilka F eller T kan läggas. Sidan 4.
- **F** *fria tärning(ar)*; T6:or som läggs till en hand och låter spelaren välja siffror. Sidan 4.
- **FP** *förvaringspoäng*; måttenhet för hur hindrande saker är att bära. Sidan 5.
- **FYS** *Fysik*; primärt attribut. Sidan 2.
- **GST** *grundläggande svårighetströskel*; den ST som gäller när inget annat sägs. Sidan 5.
- **KAO** *Kaosvana*; primärt attribut. Sidan 2.
- **KP** *koncentrationspoäng*; måttenhet för den psykologiska kostnaden av handlingar under stressade förhållanden. Sidan 6.
- **m** se *max*.
- **max** *maximal eldhastighet*; vad ett vapen som mest kan avfyra per runda. Sidan 11.
- **MS** *magasinstorlek*; mängden ammunition i ett fullt magasin. Sidan 11.
- **MV** *magasinvikt*; förvaringskravet i FP hos ett fullt magasin. Sidan 5.
- **OL** *omladdning*; kostnaden i KP för att ladda om ett vapen. Sidan 7.
- **RP** *rollperson*; person i berättelsen, styrd av en spelare.
- **RÖR** *Rörlighet*; primärt attribut. Sidan 2.
- **SIN** *Sinnesnärvaro*; primärt attribut. Sidan 2.
- **SL** *spelledare*; deltagare som hanterar miljö, bipersoner och liknande, istället för en RP.
- **ST** *svårighetströskel*; det tal man ska slå lika med eller överträffa för att lyckas i ett framgångstest. Sidan 5.
- **T** *tvingande tärning(ar)*; T6:or som läggs till en hand och som tvingar spelaren att plocka låga siffror. Sidan 4.
- **T6** *sexsidig tärning*; den enda sort som används i systemet.
- **TB** *testbas*; en uppsättning egenskaper som testas, och summan av deras värden. Sidan 5.
- **UL** *uppladdning*; en nödvändig extra kostnad i KP för att inleda ett anfall. Sidan 7.
- **UP** *utvecklingspoäng*; måttenhet för erfarenhet och träning relevanta för förbättringen av personliga egenskaper. Sidan 2, 3, och 17.
- **VIL** *Viljestyrka*; primärt attribut. Sidan 2.
- **VV** *vapenvikt*; förvaringskravet i FP hos ett vapen utan magasin. Sidan 5.



Bilaga: Tabellsamling

Kan med fördel skrivas ut i flera exemplar.

Utveckling av primära attribut och färdigheter (priser i UP)			
Önskad nivå	Färdighet från föregående nivå	Färdighet från noll, primärt attribut från föregående nivå	Primärt attribut direkt från nivå noll
1	0	0	0
2	1	1	1
3	2	3	4
4	3	6	10
5	4	10	20
6	5	15	35
7	6	21	56
8	7	28	84
9	8	36	120
10	9	45	165
11	10	55	220
12	11	66	286
13	12	78	364
14	13	91	455
15	14	105	560
16	15	120	680
17	16	136	816
18	17	153	969
19	18	171	1140
20	19	190	1330
21	20	210	1540
22	21	231	1771
23	22	253	2024
24	23	276	2300
25	24	300	2600
26	25	325	2925
27	26	351	3276
28	27	378	3654
29	28	406	4060
30	29	435	4495

Fler FP än Bärförmåga medför -1 Rörlighet och Förflyttning per multipel (s. 5).

$$\text{avståndsmalus} = \text{avstånd} / 10$$

Vapenkategorier för undantagsmässig avståndsmalus (s. 10)	
Vapen	Avståndsmalus
Improviserat	×2
Kastvapen	×2
Tungt armborst, långt eldvapen	×0,5
Räfflat eldrör	×0,5

Träffområde (s. 9)		Aktiveringscykeln (s. 6)
1B	Område	Jämför Sinnesnärvaro för initiativordning. Vid aktiverings början, stressa bort KP. Vid aktiverings slut:
6-5	Bålen	<ul style="list-style-type: none"> Lägg KP till vaksamhet (s. 8). Minska chock (s. 13). KP = Handlingskraft.
4	Höger arm.	
3	Vänster arm.	
2	Höger ben.	
1	Vänster ben.	

Anfallstest beskrivs på sidan 9, träffstyrka på sidan 12. Skada är antalet multipler av Härdighet i träffstyrka. Skada ger nervchock, blödningstakt och organtrauma (eller brutet/förstört tillstånd hos lemmar). Viljestyrka testas när nervchock ökar mot vissa ögonblickliga effekter av smärta:

Effekter av misslyckat test mot ögonblickliga effekter av smärta		
Träffområde	Test	Effekt
Arm	1	Om personen håller någonting bara med handens arm tappar hon föremålet.
	2	Om personen håller någonting med båda händerna tappar hon föremålet.
Ben	1	Personen ramlar till sittande ställning (s. 7).
	2	Personen ramlar till liggande ställning (s. 7).

Varaktiga effekter av nervchock är -1 mot Förflyttning och Handlingskraft samt 1T mot framgångstester. Om blödningstakt och nervchock när Chocktolerans förloras medvetandet.

Effekter av organtrauma (s. 14)	
Σ	Effekt
3+	En grad av nervchock är varaktig, liksom för varje bruten lem (chocken varar tills personen fått vila och återkommer vid aktivitet).
5+	Personen befinner sig i <i>instabilt tillstånd</i> .
7+	Så länge personen är vaken testar hon Viljestyrka mot medvetlöshet var femte minut.

Innehållsförteckning

Inledning	1
Designfilosofi-----	1
Nja till regler	1
Vardag	2
Att skapa en rollperson-----	2
Sekundära attribut	2
Färdigheter	3
Senare utveckling	3
Tärningsslag-----	4
Framgångstester	5
Föremål-----	5
Strid	6
Grunder-----	6
Vanliga handlingar-----	6
Kommunikation	6
Spaning	6
Rörelse	7
Laddning	7
Ändring av kroppsställning	7
Ändring av aktiv utrustning	7
Vaksamhet-----	8
Anfall-----	8
Sikte	8
Steg för steg	9
Anfallstest och träffområde	9
Närstrid-----	10
Avståndsstrid-----	10
Automateld och magasin	11
Övervakning	11
Hälsa	12
Styrka-----	12
Skydd och träffområde	12
Skada-----	13
Nervchock	13
Blödning	13
Varaktiga skador	14
Psyksotrauma-----	15
Tillfälliga störningar	15
Varaktiga störningar	15
Återhämtning	15
Bilaga: Förkortningar	16
Bilaga: Tabellsamling	17

Skapare & Illustratör: Viktor Eikman

Konsult & Testledare: Fabian Olsson

Testare: Fredrik Brandell, Daniel Gustafsson, John Pettersson, Kristian Samuelsson, Andreas Skyman, Mattias Svensson

Ytterligare feedback: forum.rollspel.nu

Aoristos distribueras gratis via viktor.eikman.se och lyder under en Erkännande-Dela Lika 2.5 Sverige-licens. För att se en kopia av denna licens, besök creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/se/ eller skicka ett brev till Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.