

# AORISTOS

## KOMPENDIUM

Version 4,3

# Tolkningslära

**Ä**ven i relativt fritt berättande, utan tärningstester, bör man ha en förståelse för vad varje egenskap anses representera, och vad som inte finns representerat i reglerna. Här diskuteras därför egenskaper från grundreglerna, varav somliga existerar, i detalj.

## Orepresenterade egenskaper

Om en rollperson är blind får det en tydlig påverkan på hennes spaningshandlingar, men blindhet är ingen teknisk egenskap i sig. Effekterna är sådana att det knappast behövs. En del liknande företeelser finns ändå täckta i det här kompendiet, till exempel ett förslag till systematiserad effekt av hög ålder. Även med enkla improvisationer kring saker som blindhet, och utökad täckning genom kompendiet för den som vill, saknar Aoristos ändå många företeelser som behandlas av diverse andra regelsystem för rollspel. Här är bara några exempel:

- Utseende.
- Språk.
- Utbildning.
- Generella typer av intelligens (beräkningsförmåga, minne, intuition etc.) och särskilda talanger.
- Sociala egenskaper som karisma, status (befattning, rykte etc.) eller förmåga att ljuga.
- Empati och samvete.
- Rikedom, livsstil (levnadsstandard).
- Egenskaper utan objektiv existens eller påverkan (tur, öde, sunt förnuft, stjärntecken).
- Familj, immunförsvar, kön, huvudhand...

Att grundreglerna inte bryr sig om dessa egenskaper betyder inte att du inte ska göra det. Egenskaperna är ofta viktiga för historier, men de sköts

fritt därför att enkla regler inte är lämpade för att beskriva dem. Aoristos är dessutom byggt för att ha minimal påverkan på personligheter och därmed på kreativ frihet.

Det finns inget som hindrar att man bygger om systemet så att det täcker egenskaper som inte finns i grundreglerna, eller så att det lämnar ännu fler egenskaper orepresenterade. Kapitlen som börjar på sidan 15 och 19 har många exempel.

## Avgränsning av färdigheter

Det många spelare verkar ha svårast att förstå när det gäller Aoristos täckning är vilka sorters kunskap som täcks. Tanken är att tekniska färdigheter i Aoristos bara täcker *praktisk vana vid utövande*, på så sätt att aktiviteten i fråga har blivit *intuitiv*; personen behöver inte fundera och kan utöva aktiviteten även under stor press.

Färdigheten Närstridsvapen har till exempel ingenting att göra med vapens historia, kunskap om vilka sorter som finns, om vilka vapen som är effektiva mot vilka sorters rustning, om klassiska gardar, eller ens grundläggande vetskap om hur man vårdar vapnen, som hur man behåller en egg med en brynsten.<sup>†</sup> All sådan teoretisk kunskap, med *alla* färdigheter, står *helt utanför reglerna*.

Man brukar säga att man aldrig glömmer hur man cyklar; det är den typen av "ryggmärgskunskap" som räknas i Aoristos, även om just vanliga cyklar inte har en färdighet i standardsystemet av ett annat skäl, nämligen att det sällan spelar någon roll precis hur bra man är på att cykla. Mänskliga deltagare i spelet sköter sådana frågor bättre på egen hand, och för exempel som brynstenar och cyklar är det helt normalt i rollspel.

<sup>†</sup> Om en rollperson lär sig att använda brynstenar i sitt liv så kan hon sedan använda brynstenar. Det kostar inget, och är inte en färdighet eller någon annan typ av teknisk egenskap.

I Aoristos gäller samma tekniska nonchalans nästan all teoretisk kunskap. Om en rollperson är professor i fysik så kan hon antagligen det som hon förväntas kunna, men hon har inga som helst tekniska egenskaper för att visa det. Om man absolut måste slå för egenskapslöst vetande, till exempel för att minnas en obskyr detalj i en hetsig situation, så görs det med friformsslag, inte med regelsystemet.

**Exempel** Rollpersonen Tors spelare påstår att Tor kan massor om sitt lands örter, och känner till alla gator i sin hemstad. Om SL inte har skäl att protestera så är det sant. Tor kan då dra sig till minnes vilka örter som kan användas för att bota en viss åkomma, så länge kunskapen är rimlig. När det behövs så detaljerar man den beskrivning som gjorts ("Han kan känna igen och blanda blå örnrot och sjötistel för att få fram en salva mot infektioner, men han känner inte till något botemedel mot huvudvärk"), så att den håller sig konsekvent.

När Tor blir jagad på sin hemstads gator kan han lättare undvika förföljare som inte är bekanta med stället. Det kan hända att man vill testa med tärningar för att se om Tor kommer undan i en sådan jakt, och då kan Tors kunskap beaktas, rentav kvantifieras om man så vill. Det sker dock improviserat, oreglerat, på samma sätt som man behandlar övriga oändliga mängder faktorer som kan påverka en händelse. Tor springer på gatstenar, men det finns inga regler för gatstenarnas fuktighet, lika lite som för Tors kunskap.

När Tor reser till grannstaden tycker spelaren att Tor har besökt stället innan, och SL samtycker, så man lägger till ytterligare information i beskrivningen ("Han har flera gånger rest till Västanköping, och där känner han värdshusvärden Elmer..."). Man kan såklart hålla all sådan information i huvudet om den är tillräckligt uppenbar, oviktig eller lätt att komma ihåg. Spelsällskap vet bäst själva hur mycket de minns utan anteckningar och hur mycket de egentligen vill bestämma och kunna om sina personer.

## Tolkning av attribut

### Fysik

Detta primära attribut beskriver i första hand kroppsbyggnad. Att vara stark, stor och solid ger hög Fysik. Muskler är den största faktorn, men benstomme är också viktig. Fetma påverkar inte Fysik innan den blir så extrem att den hindrar effektivt utnyttjande av muskler.

Det finns en mental aspekt av attributet, nämligen okänslighet för smärta och hur effektivt personen kan stålsätta sig för ansträngning eller inkommande slag. Okänslighet tillåter minskad effekt av skada och lite extra kraft i utnyttjandet av personens egen styrka, till en viss gräns. Den mycket blygsamma teoretiska aspekten av Fysik innefattar slag- och lyftteknik, och andra sätt att utnyttja råstyrka maximalt.

Konkreta nivåer av Fysik kan se ut som i tabellen nedan i realistiska världar (för världar med större skillnader bör fysik tolkas mindre linjärt), där personer antas vara runt 175 cm i längd, med genomsnittlig fetthalt. För att få fram en slumpmässig kroppsvikt, ta värdet ur tabellen, dra av 14 och lägg till 4N.

Konkret tolkning av Fysik-nivåer			
Nivå	Tolkning	Kroppsvikt (medel) (kg)	Lyft (kg)
1	Vekling.	50	20
2	Normal.	68	45
3	Märkvärdt vältränad.	86	70
4	Väldigt muskulös.	104	95
5	Extrem kroppsbyggare.	122	120
+1	Övermänsklig.	+18	+25

"Lyft" i tabellen är vad personen kan lyfta utan att stålsätta sig för total ansträngning. Föremål upp till den här vikten kan hållas i luften ett tag utan risk. Om man drar på till max kan man rubba upp till det dubbla. Man kan till exempel lyfta undan en

stor sten som ramlat på någon utan att man skadar vederbörande ytterligare, med ett lyckat test av Viljestyrka.

Fysik utvecklas i första hand genom vanlig styrketräning med rätt diet. Grundlig erfarenhet av smärta, och teoretiska studier, kan hjälpa till att motivera att attributet ökar lite, men ingen hel nivå. Steroider är användbara.

Man testar nästan aldrig Fysik, till skillnad från andra primära attribut. Om en person måste knuffa fram ett betongblock tillräckligt snabbt för att blockera en väg innan ett fordon hinner passera så behöver hon naturligtvis hög Fysik, och det finns ett moment av slump inblandat i en verklig situation av det slaget. Istället för att slå en tärning direkt tittar man dock på personens värde i Fysik i förhållande till uppgiften. Om styrkan är för liten för att personen ska kunna rubba blocket så misslyckas hon automatiskt. Om styrkan bara är lagom stor gör man ett friformslag eller ett test av Viljestyrka, och om styrkan är mycket stor är personen automatiskt snabb nog; inget FYS-test alltså.

### Kaosvana

Kaosvana står för rutinmässig självkontroll i situationer som är, eller påminner om, personlig inblandning i strid. En människa med låg Kaosvana som hamnar i en intensiv, farofylld eller ansvarstung situation grips av instinkter som motarbetar rationellt handlande. Ofta slår man till eller tar till flykten i skräck utan att planera, eller så lyckas man inte handla alls. En person som vant sig vid fara och dess biologiska biverkningar kan åtminstone ytligt bringa reda i det kaos som uppträder när hon känner sig utsatt och hotad. Attributet representerar, förutom detta, även simultanförmåga.

Ett yrke som går ut på rask planerad handling trots fara och oväsen i en verkstad ger en del Kaosvana. En kirurg på en hektisk akutmottagning ligger

också bra till, likaså en brandman. Kallsinne kan hjälpa attributet, men en fullständig galning med en enda tanke i huvudet och inga tvivel alls kan också ha utmärkt Kaosvana. Djur brukar ha höga värden. Mentala konflikter, till exempel moraliska kval, kan sänka attributet.

Detaljerad tolkning av Kaosvana	
Nivå	Tolkning
1	Ung modern människa, i synnerhet i lugna regioner med en fungerande Leviathan-stat. Ingen konstruktiv erfarenhet av eller effektiv förberedelse för väldigt stressade lägen.
2	Förberedd. En värnpliktig som varit med på några stridsövningar, en kampsportsutövare som aldrig slagit för att verkligen skada, eller en sköterska som assisterat i stressade lägen.
3	Erfaren. En soldat eller gängmedlem som riskerat livet och överlevt skador. En erfaren läkare på ett fältsjukhus.
4	Veteran. En soldat med åtskilliga strider under bältet. Ett vårdbiträde som handskats med alla tänkbara psykoser.
5	En kämpe som skadats flera gånger men som överlevt hela kampanjer vid fronten.

Instruktioner är nästan värdelösa för utveckling av Kaosvana, men god undervisning *tillsammans* med relativt ofarlig praktik kan snabbt höja attributet något steg. Verkligen stridserfarenhet är nödvändig för höga nivåer. Med sådan kan det gå snabbt.

### Rörlighet

Rörlighet står för motorik (fin och grov), smidighet, precision och fingerfärdighet, samt övriga aspekter av fysisk utveckling som bidrar mer till hastighet än till råstyrka eller stryktålighet. De mentala aspekterna av Rörlighet är balanssinne och kroppsmedvetenhet, det vill säga känsla för egen kroppsställning. Reaktionshastighet är också inblandad, fast i låg grad. Akrobater, fäktare och löpare har alla hög Rörlighet av olika orsaker. Utveckling av Rörlighet kräver fredlig träning, gärna sport eller dans. Fetma hindrar extrem utveckling.

**Testexempel** Bilen rivstartade mot Ana i gränden. Hon tog sats för att hoppa upp på motorhuven och över taket för att nå friheten på den öppna gatan.

Ana var uthungrad tre dagar senare. Hon tittade snabbt omkring sig för att se om någon hade ögonen mot henne, och snattade en brödfukt. SL begärde ett test av Rörlighet + Sinnesnärvaro för att hon inte skulle bli upptäckt.

### Sinnesnärvaro

Sinnesnärvaro står för klarhet i omedelbar verklighetsuppfattning. Det är förmågan att snabbt urskilja det väsentliga i situationer och intryck, samt hålla koll på relativa positioner och vinklar.

Ett vaksamt sinnelag bidrar till Sinnesnärvaro, men attributet ska *inte* ses som en tillförlitlig indikation på personers intelligens eller personlighet. Man kan vara hyperaktiv och paranoid utan att ha hög Sinnesnärvaro.

Instruktioner om vad man ska titta efter kan ge en extra nivå i attributet ganska snabbt, men genetiska och djupa psykologiska faktorer gör mer utförlig utveckling, via personlig erfarenhet, långsam.

**Testexempel** Under mindre avslappnade omständigheter skulle greven av Wandrem ha varit på sin vakt och genast upptäckt den maskerade nyansen av råtturin i lukten av palsternackan på hans tallrik. Han visste ju att den kombinationen betydde odört, ett dödligt paralyserande gift, men eftersom han sett sin älskare laga maten själv ville SL ha ett test av Sinnesnärvaro innan första tuggan.

När greven senare återvände till sitt slott tyckte han sig höra sin fru ropa inifrån infernot på andra våningen, men elden röt högre. SL begärde ett nytt test av Sinnesnärvaro för att greven skulle uppfatta varifrån ropet kom.

Man testar inte Sinnesnärvaro (eller något annat) när man står och tjuvlyssnar vid en dörr, eftersom Sinnesnärvaro *inte* är ett mått på sinnessärpa.

### Viljestyrka

Med Viljestyrka besegrar man sina begränsningar. Man kan ta hämnd eller fly trots sår och chocktillstånd, utstå tortyr, behålla den mentala hälsan i mötet med främmande fador, och liknande stordåd, eller motsvarande illdåd.

Det är viktigt att inse att Viljestyrka, till skillnad från Kaosvana, inte används för att man ska lyckas behålla lugnet. Viljestyrka handlar snarare om hur man hanterar skräcken när den kommit för att stanna, eller rentav håller skräcken brinnande för att över huvud taget kunna stå på benen och ta ett steg till. Kaosvana är alltså rutinerad, ytlig *oräddhet*; Viljestyrka är den dolda förmågan till blöt men verklig *heroism*, eller förmågan att tvinga sig själv till offret de mörka gudarna kräver.

Otaliga karaktärsdrag kan tänkas ge Viljestyrka. Självdisciplin, fanatisk moralitet, obeveklig stolthet, hat och kärlek är bara exempel. Å andra sidan är styrkan ofta oanad tills den uppenbarar sig i en desperat situation. Nivån behöver därför inte ha något tydligt samband med innehavarens vardagliga personlighet, och kan komma plötsligt, till exempel genom ett inre löft att hämnas till varje pris. När hämnden sedan är uppnådd eller har blivit irrelevant kan personen ha nått en självinsikt som motiverar att nivån inte sjunker.

**Testexempel** När Elias återfick medvetandet stod en skugga över hans sjuksäng. Någonstans misstänkte han att skuggan var en torped, skickad för att avsluta jobbet, men i töcknet av morfin var det svårt att bry sig.

## Tolkning av färdigheter

### Fordonsfärdigheter

Bil, Flygplan, Helikopter, Motorbåt, Motorcykel och Segelbåt beskriver alla *manövrering* med fordonstypen i fråga. På sin höjd ingår även förmågan att bekanta sig med nya fordon av typen. Områden som inte täcks är bland andra instrumentation, navigation och trafikregler.

Färdigheten Flygplan säger ingenting om huruvida man kan avläsa de mer avancerade delarna av instrumentpanelen i en 747:a. Om en av planetes motorer skulle explodera kan färdigheten inte tala om hur man borde reagera (stryk bränsletillförseln, informera passagerarna, rapportera till marken...),

men färdigheten tillåter piloten att *styra själva planet* utifrån allmän erfarenhet av hur man får flygplan att uppföra sig. Ett högt värde i färdigheten tillåter piloten att kompensera för den förlorade motorn så fort hon vant sig vid de grundläggande kontrollerna. Om hon bara flugit Cessnor innan lär hon inte kunna landa speciellt säkert, men hon har en chans.

Färdigheten Ritt är ungefär detsamma som en fordonsfärdighet, men med en liten psykologisk dimension: Förmågan att lugna riddjur.

Tolkning av fordonsfärdigheter, exemplet Bil	
FV	Tolkning
0	Om personen har läst sig till hur man borde göra, eller om hon får löpande instruktioner, kan hon ha sådan tur att bilen kommer någonstans och går att styra, men det går varken snabbt eller smidigt och växellådan gråter.
1	Personen har kört bil. Hon kan starta på egen hand, gasa kontrollerat och bromsa. Hon skulle kunna klara sig nervöst i mild trafik.
2	Van förare. Att ta sig till och från skolan eller arbetet längs en känd väg är inget problem i normala fall.
3	En erfaren och säker förare. Alla normala manövrer har blivit rutin. Detta är den högsta nivån en förare når utan att vara proffs.
4	Personen har nått en skicklighet utöver det vanliga. Detta är nivån för vanliga racerförare (mer folkrace än Formel 1), instruktörer och taxichaffisar med huvudet på skaft. Personen är snabb och säker även i ovanliga situationer.
5	En extremt skicklig professionell förare, som lätt skulle kunna bli känd i racingvärlden eller köra långa stunts i en actionfilm.

### Stridsfärdigheter

Blåsrör, Närstridsvapen, Pilbåge, Skjutvapen, Slagsmål och Slunga har inte mycket gemensamt i fråga om tekniker, men alla behandlar hur man träffar något i en stressad situation så att det tar betydande skada, eller i förekommande fall så att det hindras från att skada vederbörande.

Jägare, tävlingsskyttar, fredliga kampoutsövare, hårt regelbundna duellfäktare och liknande kan hindras från att nå extrema nivåer tills de fått reda

på hur saker och ting går till i strid; en erfaren gängmedlem som slåss helt laglöst har i allmänhet högre värde i Slagsmål än en boxare.

Tolkning av stridsfärdigheter, exemplet Närstridsvapen	
FV	Tolkning
0	Personen kan plocka upp en knölpåk, höja den och sänka den i syfte att göra skada, men det går hopplöst långsamt och ostadigt.
1	Osäkra rörelser annonserar tydligt vad personen tänker göra.
2	En utövare av exempelvis kendou som hobby, eller en person som genomgått kortvarig medeltida soldatutövning. Insatt och rutinerad i enkla manövrer.
3	Erfaren praktisk utövare. En tävlingsfäktare på regional eller nationell nivå. En medeltida adelsman med god uppfostran.
4	Mycket hög koordinationsförmåga. Personen gör rutinmässigt manövrer som oinvidga inte hinner uppfatta. Potentiell olympisk mästare med formell träning.
5	Stridserfarenhet på mycket skicklig och mångsidig veterannivå.

Färdigheten **Undvika** handlar om specifik träning i att upptäcka när anfall kommer och hur man undgår eller minskar skada genom att dra sig ur vägen, stålsätta sig, finta eller dylikt, i den mån detta går att träna upp oberoende av vapenslag.

### Atletiska färdigheter

**Kast** täcker tekniker för hastighet, kraft och träffsäkerhet med alla typer av kast, såväl handgranater och liten boll som yxor och stenblock.

**Klättring** är begränsad till bedömning av huruvida en given bergvägg (eller gren) är stabil nog att klättra på, vilken väg uppför som är snabbast, hur bör man utnyttja rep och förankringar, och liknande.

**Simning** är nödvändig för att man ska kunna hålla sig över vattenytan.

Tolkning av Simning	
FV	Tolkning
0	Fäktar, skriker och sjunker.
1	Kan ta sig framåt långsamt och mycket ansträngande. Minsta ström eller turbulens innebär problem.
2	Van simmare. Bara uthålligheten begränsar förflyttningens längd.
3	Brett erfaren. Personen kan rädda drunknande, dyka långt, flyta stilla och så vidare.
4	Tävlingssimmare.
5	Världsklass.

### Mekanik

Mekanik talar främst om hur man undviker misstag, till exempel dåliga genvägar och alltför svaga konstruktioner. Exempel på saker som kan testa Mekanik är försök att dyrka upp lås och rigga fällor, snabbt och säkert. Mer generellt kan färdigheten sägas innefatta en praktisk förståelse för den del av fysiken som kallas mekanik: Krafter, elasticitet, deformation, brott etc.

### Livräddning

Namnet "livräddning" är ett försök att närma sig betydelsen "första hjälpen" utan den frasens begränsning till modern tid. Färdigheten har ingenting att göra med behandling av sjukdomar, infarkter eller liknande, ej heller med att dra upp folk ur vatten, ur brinnande hus eller dylikt.

Livräddning täcker i första hand stoppande av blödning. Färdigheten beskriver också sådant som man kan lära sig om livräddning genom ren praktik; var man helst ska trycka för att stoppa blödning, hur man tvättar sår, stödjer brutna ben, släcker brinnande hår och liknande. Behandling av chock till följd av skador, hur man bör positionera och röra sig (eller inte) med olika typer av sår och liknande kan också tolkas in i färdigheten vid behov. Den psykologiska dimensionen är betydande; om man vågar ta itu med kraftigt blödande, panikslagna människor så har man kommit en bra bit.

### Psykologi

Psykologi har ett metaspelsmässigt syfte, nämligen att kompensera för SL:s brist på vilja eller talang vad gäller skådespeleri, och spelarnas förmåga att tolka skådespeleri. Psykologi testas för att upptäcka subtila ledtrådar till psykologiska tillstånd.

**Testexempel** Krot slog högt på Psykologi och insåg att bychefen som vägrade dem tillträde gjorde så av högst personlig rädsla, inte med hänsyn till de obskyra handelsbestämmelser chefen svamlade om, men det verkade inte vara Krot eller hans kumpaner som skrämde mannen.

Psykologi är mer eller mindre verkningslös i terapeutiska syften, och hjälper heller inte innehavaren av färdigheten att ljuga, manipulera andra, eller dylikt.

### Vildmark

Denna färdighet täcker främst förmågan att hitta och dölja spår och näring utanför bosatt civilisation i en specifik typ av vildmark. Det finns alltså ett underliggande antagande här om att varje kampanj huvudsakligen utspelar sig i ett och samma ekosystem. Om en rollperson innan kampanjen har varit jägare och samlare i en regnskog, medan hela kampanjen utspelar sig i en isöken 1000 mil bort dit RP:n plötsligt teleporteras, då fastslår man vanligtvis att Vildmark endast gäller isöknen och låter RP:n ha FV 1 på grund av hennes erfarenhets begränsade relevans. I kampanjer där rollpersonerna rör sig genom flera typer av vildmark rekommenderas att man skapar en ny variant av färdigheten för varje typ, till exempel "Vildmark (Götaland)". Se sidan 24 för mer information om att ändra egenskapsuppsättningen.

Tolkning av Vildmark med exemplet skogsområden	
FV	Tolkning
0	Basen i näringskedjan är livsmedelsaffären.
1	Om personen är tillräckligt desperat och villig att experimentera så skulle hon troligtvis klara sig ett tag med begränsad utrustning, men risken är

FV	Tolkning
	stor att hon samtidigt drar på sig sjukdomar och undernäring.
2	Personen kan sannolikt få upp en eld med primitiva hjälpmedel och vet hur man hittar bär, nötter, frukter och viltstigar. Hon kan försörja sig själv i en sommarkog (eller regionens motsvarighet) med lite tur.
3	Personen lägger effektivt märke till spår, spillning, stigar och störningar i växtligheten som tyder på villebråd eller mänsklig rörelse. Hon klarar sig själv i många typer av samlande och kan överleva hela året om inget oförutsett händer.
4	Personen kan sannolikt försörja sig själv och ett barn i naturen, året runt, hela livet, även med kött, men det tar rätt mycket tid.
5	Passerar obemärkt och lever väl på två-tre timmars arbete (jakt, fiske, samlande) om dagen.

## Tolkning av vansinne

Psyktrauma ger ibland psykos. I verkligheten finns det mängder av olika syndrom som yttrar sig i någon form av psykos, tydligen ofta influerad av häxmyter och liknande i offrets kultur, vilket ger stort svängrum i hur deltagarna gestaltar tillståndet, men att vara psykotisk bör behandlas som allvarligt och problematiskt.

Folk som känner offret uppfattar henne som allvarligt personlighetsförändrad under psykosen och därför oigenkännlig om de kan observera hennes beteende själva, men den drabbade kan ibland producera en sammanhängande redogörelse som låter trovärdig när man inte har andra vittnesmål. Den drabbade har en förändrad verklighetsuppfattning med hallucinationer, vanligtvis förenad med stor rädsla och ångest, men ofta så vriden att hon själv inte kan förstå vad som är onormalt. Risken att den drabbade skadar sig själv eller andra är stor utan behandling.

Så kallade "positiva" symptom på en psykos innebär att saker har lagts till personens upplevelsevärld, till exempel genom hallucinationer. Sådana kan föregås av att personen börjar svettas ymnigt och rör sig stelt, vilket i så fall varar genom hela tillståndet. "Negativa" symtom är motsatsen, där någonting saknas.

**Hörselhallucinationer** är vanliga och personen hör då till exempel röster, musik, knäppningar eller andra ljud som kan verka komma från hennes huvud eller från en plats bakom det. Personer som varit psykotiska mycket länge kan komma att uppfatta sina röster som ett betryggande sällskap, men obehag är det normala.

**Synhallucinationer** är mindre vanliga. Personen ser saker som andra inte gör eller upplever att någonting som faktiskt finns förändras.

Synhallucinationer brukar inte vara särskilt klara och personen kan ofta inte redogöra för precis vad hon har sett; undantag från detta tyder på en



hjärnskada. En vanlig typ av synhallucination är att den egna spegelbilden förändras på något vis, ofta till ett monster.

Andra typer av hallucinationer drabbar andra sinnen (smak eller känsel) på liknande sätt.

**Vanföreställningar** är ett mer annorlunda symtom. Personen kan då få för sig att hon är övervakad, att hon får hemliga meddelanden via olika media, att hon kontrolleras genom ett inopererat datorchip, och liknande.

Test av Viljestyrka kan användas för att "styra" psykos till ickekatastrofala resultat, men för att tillståndet ska brytas varaktigt måste spelaren välja en varaktig störning. I bilagan på sidan 30 beskrivs en mängd sådana utlopp för känslor som inte kan tolereras eller som strider mot varandra.

## Latenta mekanismer

**H**är finns konventioner och råd om relativt ovanliga situationer. Det handlar mest om hur man brukar dra nytta av grundregler på konsekventa sätt, snarare än om nya regler.

### Anfall

#### Brand och syra

Eldsprutande vapen och frätande syror används med autoattacker och skapar ett antal *bränder* på offret, utöver normal skada. Antalet är 1B8T med 1F per projektil i den abstrakta salvan. En brand har ett eget skadevärde, som från början är detsamma som vapnets skadevärde.

När en person får nya bränder hamnar var och en av dessa på ett slumpmässigt område (för detta rekommenderas fritt slumpade områden, s. 25). Om en brand då träffar ett område som redan brinner ändras skadevärdet hos branden där till det högsta av den gamla och den nya brandens värden. Ett område kan inte ha två bränder samtidigt.

En brinnande person skadas separat av varje brand i slutet av varje aktivering, omedelbart innan nya KP bestäms. När skadan skett, slå 1B:

Mutation av varje brand i slutet av varje aktivering	
1B	Effekt
1-3	Brandens skadevärde minskar med -2. När värdet nått -10 slocknar branden.
4-5	Ingen förändring.
6	Branden kopieras till ett annat område.

Man kan avsluta en brand manuellt. Den som försöker sig på detta skadas med brandens skadevärde om lämpliga hjälpmedel (till exempel vatten) saknas, men börjar inte själv brinna. Brandens skadevärde minskar med räddarens Kaosvana + Livräddning för varje 2 KP räddningsförsök, det dubbla om brinnande kläder slits av. Branden slocknar när skadevärdet når -10.

Brinnande personer testar Viljestyrka i början av varje aktivering. Misslyckande innebär 1B1T m slumpmässig rörelse per test, som en ofrivillig handling med normal KP-kostnad. Lägg ett armbandsur på kartan (om det finns en) och slå 1B×2 för att bestämma en riktning, om andra verktyg för det (piltärning/1T10) saknas.

### Detaljträffar

- Matchande par på träffområdestabellen tillåter att man väljer någon detalj, till exempel en ränsels axelband, som ett alternativ till att sikta på målets kropp och göra skada.
- Matchande par på träffområdestabellen tillåter att man halverar effekten av rustning på just det område som fått det matchande paret.
- Om man får ett matchande par som visar på bålen kan man välja en detalj av huvudet, nämligen **ansiktet**, förutsatt att synvinkeln tillåter detta. Huruvida man träffar ansiktet eller någon annan del av huvudet är bara relevant ur teknisk synpunkt om offret bär en *öppen hjälm*, eftersom sådana inte skyddar ansiktet. Nackdelen med en *sluten hjälm*, som skyddar ansiktet, är -1 mot vaksamhet.

För att ytterligare aktualisera detta man kan lägga till 2T mot alla slag på områdestabellen, och det sämsta av anfallarens Rörlighet och Sinnesnärvaro som F. Det skulle innebära att verkligt oskickliga kämpar sannolikt träffar i periferin (armar och ben, med asymmetriska sannolikheter), medan skickliga kämpar har friare val och större möjligheter att komma förbi rustning.

### Explosioner

Sprängladdningar som sprider splitter får sin skada minskad med -1 per 2 meter från explosionens centrum. Laddningar utan splitter minskar med -1 per 1 meter.

### Grumlig luft, mörker och vind

Dimma, rök, sandstorm, snöstorm, moln av sporer, kraftig nederbörd, vind, mörker (vid målet) med mera kan ha en teknisk effekt: Nämnaren för avståndsmaluser förkortas, vanligtvis till hälften.

### Halvautomatisk (patronvis) salveld

Alla avståndsvapen som kan skjuta flera enkelskott per runda kan användas för att skjuta extra skott omedelbart efter ett vanligt anfall, mot samma mål, för 1 KP per skott. Alla skotten har sina egna anfallsslag. Rekyl och hets ger dock 1T mot dessa anfallsslag och sikte är omöjligt.

### Kamrater i skottlinjen

Ett friformsslag bestämmer huruvida fel personer i närheten av flygande projektiler träffas. Detta sker utifrån närheten till den tänkta projektilbanan, huruvida anfallet träffar, de möjliga målens rörelse, och skyttens skicklighet.

Skott in i en pågående närstrid där alla står upp har lika chanser att träffa alla inblandade, på grund av den antagna intensiteten i striden. Möjligtvis kan 1F från säkerhetssikte offras så att någon annan än det tänkta målet bara riskerar en träff om anfallsslaget misslyckas.

### Långa salvor mot flera mål

Autoattacker går att dela upp tekniskt enligt följande mekanism:

- Varje mål måste vara högst två meter ifrån närmsta annat mål.
- Det går att definiera luften mellan två varelser som ett mål för detta syfte. Träffar mot sådana imaginära mål saknar effekt.

Varje mål utsätts för en *delattack* med +1 till ST per mål för salvan. Projektilerna delas upp jämnt mellan målen, med vanlig avrundning.

**Exempel** En person sköt 16 skott mot 2 personer som stod tre meter ifrån varandra, vilket krävde ett imaginärt mål.  $(16 / 3 \approx) 5$  projektiler skickades därför mot vart och ett av målen, varav 5 mot luften. Anfallsslagen mot vart och ett av de riktiga målen hade +3 ST på grund av spridningen, 4F på grund av projektilerna, och inget träffområde.

### Obeväpnade anfall

Man kan använda särskilda typer av obehäpnade anfall. De har den gemensamma egenskapen att man bara kan träffa vissa områden med dem. Om områdesslaget antyder att man skulle ha träffat ett förbjudet område väljer anfallaren istället.

Vanliga obehäpnade anfall		
Anfall	Kan träffa	Ytterligare egenskaper
<b>Bett</b>	Huvud, bål.	Kostar 1 extra KP. 2T mot slaget för att träffa.
<b>Skalle</b>	Huvud.	Kostar 1 extra KP. Anfallaren drabbas av den lägsta aktuella tärningen som träffstyrka mot sitt huvud, vid framgång.
<b>Slag el. armbåge</b>	Huvud, bål, armar.	Inga.
<b>Spark el. knä</b>	Bål, ben.	Inga.

### Passivt skydd med sköld

I början av en strid, efter varje aktivering och efter varje anfall mot henne själv bestämmer bäraren av en sköld vilka områden hon håller skölden framför. Om inget annat angivits av spelaren så täcks **bålen, närmaste ben**, det borte benet, den motsatta armen och huvudet i den ordningen, utöver sköldarmen, beroende på sköldens storlek, som alltså är en teknisk egenskap nödvändig för denna regel. Täckta områden måste alltid befinna sig i fysisk anslutning till något annat som redan täcks, bortsett från den arm som håller skölden. Följande sätt att utnyttja denna mer komplicerade behandling av sköldar med en storleksegenskap är ömsesidigt kompatibla:

- Om ett täckt område träffas i närstrid minskar träffstyrkan med 2.

- Sköldstorlek är tillgänglig som inslag i vaksamhet för avståndsstrid.
- Man kan spendera 3 KP på att krypa ihop bakom en stor sköld, vilket (i grundreglerna) närmast motsvarar att försiktigt lägga sig ner på marken. Avståndsansfall från sköldens riktning blockeras helt, men den kan inte samtidigt användas i vaksamhet. Hur mycket en given sköld kan täcka statistiskt improviseras baserat på dess storlek.
- Om man har en sköld ger den +1 till Totalrustning per 2 områden som täcks utöver sköldarmen, men bara om skölden finns mellan personen och skadekällan.

### Pilbågar

Oavsett den UL som ett pilbågsliknande vapen har räknar man med att det första KP som normalt spenderas på ett anfall består av att ta fram ammunitionen från ett koger eller liknande, så detta slipper man spendera om man har pilarna mer bekvämt tillgängliga, till exempel nedstuckna framför sig i lämplig höjd.

På samma sätt antar man att de sista poängen som normalt spenderas på ett anfall består av ett visst mått av sikte som för upp träffsäkerheten betydligt. Man kan därför välja att skippa upp till 3 KP i slutet. För varje sådant KP ökar ST med +1.

Det är möjligt att förflytta sig upp till sin Rörlighet under tiden som man förbereder ett anfall med pilbåge. Om bågen är tillräckligt spänd krävs dock Fysik-test för att inte förbruka pilen, som i grundreglerna.

### Specialattacker

**Avväpning** är ett utfall mot en motståndares vapen för att tvinga henne att släppa vapnet. Detta kostar 1 KP extra och kan inte skada målet.

- Vid en träff i *närstrid* sker ett motståndstest av Fysik + Rörlighet + färdighet för anfallaren mot Fysik + Sinnesnärvaro + färdighet för målet. Eventuell tvåhandsfattning ger 1F till motståndstestet som för anfall, på båda sidor. Om anfallaren lyckas med motståndstestet är målet avväpnat.
- I *avståndsstrid* testar målet Fysik + Sinnesnärvaro själv istället, med det anfallande vapnets stryckemodifikation (plus anfallarens Fysik, för kast) som ST. Även här ger tvåhandsfattning 1F.
- Vad som sker med ett tappat vapen baseras på önskemål och skicklighetsgrader.

**Fasthållning** är en närstridsattack som syftar till att tvinga ner motståndaren i en position där hon inte kan röra sig, också utan att skada henne. Detta kostar inget extra. Anfallaren bör dock vara obeväpnad, annars ökar ST med +2 utöver den vanliga ST-maluset för obeväpnade anfall med upptagna händer. Vid en träff sker ett motståndstest av Fysik + Slagsmål. Om anfallaren vinner testet har hon lyckats låsa fast målet i en ställning som gör att målet skulle behöva ett vapen för att göra någon skada.

Tills anfallaren släpper kan offret inte röra sig eller utföra andra normala handlingar. Anfallaren kan däremot applicera handklovar, försöka ändra offrets ställning (motståndstest av Fysik) och liknande logiska aktiviteter, beroende på exakta ställningar. Det finns två sätt för en aktiverad fasthållen person att komma loss. Båda använder motståndstester (vid behov kollektiva sådana) och kräver 2 KP per försök.

- Den fasthållna försöker *slingra* sig loss. De inblandades Rörlighet motståndstestas, där den fasthållnas effektiva Rörlighet halveras en gång om hon tvingats ner på knä (sitter), två gånger om hon ligger. Vid framgång får den fasthållna omedelbart röra sig upp till sin Förflyttning,

som en del av handlingen. Vid begränsad framgång (lika slag) tappar fasthållaren själv 2 KP.

- Den fasthållna försöker *bryta* sig loss. Hennes Fysik testas mot en specifik fasthållares. Vid framgång kastas fasthållaren 1B3T meter bort i slumpmässig riktning, vilket bara befriar den aktiverade personen om inga fler fasthållare finns.

**Kvävning** är en obeväpnad närstridsattack (eller beväpnad med en snara, vilket ger 1F till anfallstestet) i syfte att skada genom blockering av transporten av luft eller blod genom halsen. Anfallet kostar 2 extra KP.

- Om attacken lyckas räknas det som om målet hela tiden har 2 extra grader av nervchock, som varar lika länge som det kvävande greppet.
- Under var och en av anfallarens aktiveringar sker ett motståndstest av Fysik, istället för en träff. Testet upprepas varje runda vid början av anfallarens aktivering om hon vill fortsätta, men det kostar alla hennes KP. För varje motståndstest som lyckas (för anfallaren) sker skada som vid en obeväpnad träff mot huvudet.
- Om målet vinner ett motståndstest, eller om anfallaren vill avbryta eller blir nervchockad, bryts greppet. Under den kvävda personens egna aktiveringar kan ett extra motståndstest ske per 2 KP, utan risk för skada.

### Springande mål

Mål i rörelse är extra svåra att träffa. Hög men inkonsekvent hastighet i närhet till siktlinjens normal ger störst malus. Under vanliga omständigheter (inga övermänskliga hastigheter) rör det sig om ett improviserat tal mellan +1 och +3 till ST, förutsatt att vaksamhet inte används. Springande mål som ändå är vaksamma får ingen nettofördel av att springa.

## Våldstyper

Det finns fyra sorters våld här i världen. Den typ som kallas **projektilvåld (P)** har den minsta anslagsytan i förhållande till sin hastighet, som är mycket hög. Denna typ alstras av kastade spjut, avfytrade pilar, pistolkulor och skott från eldvapen i allmänhet, fast inte bokstavligen alla projektiler. Nästa typ, **trubbigt våld (T)** åstadkoms med nävar, klubbor, gatstenar och annat som skadar genom att trycka sönder saker via träffar mot stora anslagsytor. Låga hastigheter är också utmärkande. Däremellan finner man **vasst våld (V)**, som alstras av hugg och stick med blankvapen och liknande, som tar sig in i kroppen. Vasst våld är skärande, rivande och genomträngande, men har ändå större anslagsytor och lägre hastigheter än projektilvåld. Kategorin sträcker sig ner mot trubbigt, till och med spikklubbor och bagh-nakher. Observera förresten att bagh-nakher, trots denna egenskap, inte är egentliga vapen.

Slutligen finns också **oblodigt våld (O)**, till exempel eld, rök och elchocker. Det är skada som inte förvärras löpande i efterhand genom snabb blodförlust eller jämförbara processer.

Med denna typologi kan man snabbt uppnå mer nyanserade system för rustning och blödning. Istället för att ha ett generellt skyddsvärde har varje rustningsplagg upp till fyra (O, P, T, V). Om någon typ saknas är skyddsvärdet mot den typen emellertid inte noll, utan istället *hälften* av rustningens *bästa* värde. Tekniskt betydande blödning uppstår enligt följande:

Formler för blödning med våldstyper

Typ av våld	Tillskott till blödningstakt
<b>Oblodigt</b>	Ingen
<b>Projektil</b>	= skada – 1
<b>Trubbigt</b>	= skada – 2
<b>Vasst</b>	= skada

## Faror

Utöver strid kan man råka ut för allehanda faror från miljöer, olyckor och biologiska behov.

### Fall

Om en person faller från en betydande höjd testas Sinnesnärvaro + Rörlighet för att få tag på något och hejda fallet, om det är möjligt. Hala, släta och sluttande ytor ger malus. Vid ett ohejdat, **oplanerat** fall slumpar man träffområde och tar fallhöjden i meter som träffstyrka, +1B. Mjuka underlag skapar ett separat slag för att minska styrkan.

En person landar utan skada vid ett **planerat** fall upp till Rörlighet i meter, plus personens längd. Längre fall ger minst 1B träffstyrka och räknas automatiskt som oplanerade om man inte klarar ett test av Rörlighet med fallhöjden i meter som ST.

### Elchocker

En ögonblicklig elchock fungerar som en vanlig attack för skadesyften. Om en person leder ström under längre tid får hon en träff varje runda. För hushållsel är träffstyrkan 2B1T.

Ett test av Viljestyrka kan låta en strömförande person bryta kontakten. Rustning skyddar inte mot el när kroppen är strömförande, men kan isolera.

### Hetta och kyla

Farliga omgivande temperaturer ger enstaka nivåer av varaktig nervchock, och organtrauma i lämplig takt. Mer ögonblicklig kontakt ger skada som vid anfall. Om källan till sådan skada är eld utbryter brand, som i reglerna för eldkastare, på eldfångda områden i kontakt med brasan.

### Infektion

Varje dag med öppna sår slår man 2B1T som ett test mot infektion. Om resultatet når eller överstiger ens traumasumma händer inget. Om man däremot misslyckas *två dagar i rad* så slutar man

slå. Istället får man automatiskt en träff med styrka 2B varje dag, från infektion. Tillståndet försvinner när kroppen bekämpat infektionen, vilket spontant kräver ett framgångstest med tom TB (ST 4).

Smutsiga orsaker till såren, t.ex. rostiga vapen eller djurbett i träsk, ger T i testet mot infektion.

Sårvård, t.ex. tvätt med rent vatten, acetylsalicylsyra, väteperoxid och liknande ger F. Klinisk sårvård, företrädesvis vistelse på ett modernt sjukhus, gör testandet onödigt och hjälper till att byta ett redan infekterat tillstånd. Även medhavd antibiotika kan "sterilisera" sår så att man slipper testa om man är någorlunda kompetent.

### Ovilja att andas

Ett djupt andetag räcker i 3(Fysik + Rörlighet + Viljestyrka) rundor, mindre (halvering) om man gör något ansträngande under tiden och om man är mycket upprörd (testa Kaosvana + Viljestyrka för att behålla självkontroll), mer om man tränat utförligt på att hålla andan. Efter att denna tidsfrist har gått ut testas man Viljestyrka varje runda, för att inte öppna munnen. Den första gången sker det mot GST, därefter med +1 ST per runda.

Lungor fulla med vätska eller giftig rök funkar som en träff med styrka 1B per runda, med modifikation för graden av fyllnad och giftets styrka. En liten mängd giftig rök (som vid golvet i ett brinnande hus) ger styrka 1B2T.

### Sömnbrist

Varje person har en förmåga att "lagra" sömn under två dygn plus personens Viljestyrka i timmar. Svårigheter börjar när man sovit mindre än så under sin lagringsperiod, som alltså är något längre än 48 timmar.

Sömn under de senaste [48 + Viljestyrka] timmarna	
Timmar	Malus
16+	Ingen.
15-13	-1 mot Sinnesnärvaro och Handlingskraft.
12-10	-2 mot Sinnesnärvaro och Handlingskraft.

9-7	-3 mot Sinnesnärvaro och Handlingskraft.
6-4	-4 mot Sinnesnärvaro och Handlingskraft.
3-1	-5 mot Sinnesnärvaro och Handlingskraft.
0	-6 mot Sinnesnärvaro och Handlingskraft.

Man kan testa det lägsta av Sinnesnärvaro eller Viljestyrka i lugna situationer utan tillräcklig sömn; misslyckas man så råkar man somna.

## Rörelse

Allt som beskrivs här är varianter och utbyggnader av den grundläggande rörelsehandlingen.

### Backar och trappor

Att röra sig *utför* en brant lutning snabbare än Förflyttning kräver test av Rörlighet, med bonus för snälla underlag, där misslyckande innebär att personen tappar fotfästet och ramlar nedför branten. Rörelse *uppför* en brant lutning brukar inte ha någon särskild effekt, men kan kosta KP.

### Balansgång

Avancerade handlingar där balansen är viktig kan kräva test av Rörlighet för att lyckas. Misslyckande innebär tillfällig obalans (1B1F förlorade KP) eller fall.

### Horisontella hopp (längdhopp)

Under suboptimala förhållanden, med viss ansats, kan man hoppa sin Rörlighet i meter, horisontellt. Världsrekorden under optimala förhållanden är 7,5 m för damer, 9 m för herrar, ungefär Rörlighet + 3.

### Klamrande över hinder

- **Hälften** så höga som personen: 3 KP för att komma upp; påverkar inte hoppet ned.
- **Lika höga** som personen: 6 KP för att ta sig upp på hindret och 3 för att ta sig ner tryggt på andra sidan.

- **Högre** än personen: En person anses kunna få tag i och häva sig upp till kanter [ $10 \times \text{Rörlighet}$ ] % högre än personens längd. Det tar då 9 KP att komma upp på hindret, och 3 att hoppa ner.
- **Klättring** på vertikala hinder: En person kan ta sig sin Förflyttning/2 m uppåt under en runda under extremt goda förutsättningar, till exempel med en stege. Försök att kombinera avancerad klättring med andra aktiviteter torde kräva test av Rörlighet + Klättring. Om ett osäkert grepp utmanas testas man Sinnesnärvaro, Rörlighet eller Fysik, tillsammans med Klättring.

### Dörrar

Det tar 2 KP att öppna en olåst dörr i riktning mot personen, och det kostar lika mycket att stänga en dörr varsamt. Att öppna en olåst dörr i riktning från personen, och att slå igen en dörr, kostar 1 KP.

### Släpande

Man kan dra eller knuffa något som inte går att bära, till exempel en medvetslös kamrat. Man färdas då normalt 1 meter per 2 KP stående, 1 meter per 3 KP krälände, plus normala förflyttningskostnader. Lagom Fysik är ett krav. Om flera personer samarbetar rör sig allihop under samtliga lyckade släpande handlingar, upp till var och ens Förflyttning (eller Rörlighet/2 för sittande/liggande) där det går för snabbt.

### Smygande ut ur närstrid

En person som försöker röra sig ut ur närstrid får 1F till motståndstestet om hon går med på att inte kunna röra sig längre än till Förflyttning/2 meter under hela rundan.

### Vertikala hopp (höjdhop)

Med god ansats kan en person precis komma över en kant på Rörlighet/2,5 m. Hopp utan ansats och/eller för att landa på fötterna torde istället grundas på råstyrka (t.ex. Fysik/10 m) utan test.

## Psykologi

**G**rundreglerna har viss täckning av stress, koncentration och mental hälsa. Det här kapitlet skisserar en serie tillägg för mer psykologi.

- Om man vill kunna bränna extra energi för stordåd kan man skapa en resurs för uppoffring, som på sidan 16.
- Om man vill visa ett skärtrat tillstånd i spelet kan man applicera psykchock, på sidan 16.
- Om man vill ha mer variation i vad som händer när någon får en knäck kan man slå på tabellen för tillfälliga psykiska störningar på sidan 16, som innefattar psykchock.
- Om man vill ha ett enkelt system för när sådana psykiska knäckar uppträder kan man använda det som finns på sidan 17.
- Storleken på potentiell psyktrauma kan standardiseras i enlighet med stressfaktorerna på sidan 17.
- Avtrubbning på sidan 18 kan användas som ett tveeggat skydd mot psykologiska skador.
- En modell för återhämtning avslutar serien på sidan 18.

Innan dess diskuteras dock något annat.

## Programmering

Man kan bestämma att en person ska utföra en särskild handling om ett särskilt villkor uppfylls. Det kallas här för programmering, och kan vara ett intressant alternativ till bredare former av avvaktande. Övervakning i grundreglerna blir då ett bra exempel på programmering. Här nedan beskrivs en motsvarighet för närstrid.

Att programmera sig kostar 1 KP men avbryter aktiveringen. Om man programmerar sig kan man endast med stor svårighet ändra sig mellan aktiveringar; man behöver bryta programmeringen

med spaning om man inte gör det passivt eller får nervchock; och det går bara att programmera sig för en enda handling i taget. Programmering avbryts alltså *inte* av att det kommer en ny runda eller en ny aktivering, men däremot om KP spenderas passivt, inklusive på det som programmeringen handlar om.

## Stålsättning

En person som inte befinner sig i närstrid kan stålsätta sig. Hon får då möjlighet att attackera i närstrid om en motståndare rör sig fram till eller strax förbi henne, från ett valfritt håll (180°). Fiender utanför den bevakade vinkeln påverkas inte, eftersom personen bara förmår kontrollera en riktning i taget tillräckligt intensivt.

Aoristos saknar regler för detaljerade effekter av olika långa vapen i närstrid, men för att stålsättning ska fungera ordentligt kan det vara önskvärt att jämföra räckvidd mer eller mindre godtyckligt för att sedan applicera följande:

- Den stålsatta personen slår först om hon har avsevärt **längre räckvidd** än den framrusande motståndaren. Om hon träffar hejdas motståndaren *utanför närstrid* (en vapenlängd bort). Motståndaren skulle då behöva röra sig igen för att komma in i närstrid, med nya KP.
- Om den framrusande motståndaren har ett motsvarande övertag istället kan den aktiverade slå först.
- Om **varken** försvararens eller anfallarens räckvidd är klart överlägsen, eller om man inte vill jämföra räckvidder, bestäms attackordningen med Sinnesnärvaro, som för initiativ; anfallen kan då ske samtidigt.

## Snabbdragning mot övervakare

Om en person vet att hon är övervakad, och varifrån, kan hon lämna sitt skydd och försöka skjuta sin övervakare, som en ändring av kroppsställning plus anfall utan sikte. Högst



Sinnesnärvaro skjuter först, lika skjuter samtidigt. Även om den långsammare blir träffad kan hon få försöka skjuta, under förutsättning att hon inte försökt avvärja.

## Uppoffring

Personer kan offra någon resurs för att heroiskt höja insatserna i desperata situationer. Valet av valuta för denna uppoffring har med önskad stämning att göra. Man kan till exempel få 1 poäng psyktrauma som en uppoffring, men i ljusa genrer bör man istället inrätta en resurs baserad på Viljestyrka. De två centrala avvägningarna är då dess formel och resursens återhämtningstakt. Man kan till exempel ha lika många poäng att offra som man har nivå i Viljestyrka och återfå ett per spelmöte. När man offrat vad man kan känner man sig sönderstressad.

## Effekter

För varje enskilt poäng man offrar av vald resurs får man en valfri ögonblicklig effekt bland de följande:

- Minskning av chocksumman på samma sätt som vid slutet av en aktivering.
- Ignorering av alla ögonblickliga effekter av nervchock.
- Ignorering av att man annars skulle ha förlorat medvetandet.
- Omslag i ett framgångstest.

## Tillståndet psykchock

Under psykchock får man bara utföra patetiska handlingar, som att kvida "Jag ger mig!" och att krypa ihop eller lägga sig ner, samt försöka bryta psykchock.

Eftersom dessa begränsningar är väldigt allvarliga om man inte tillåts tänja på dem bör tillståndet användas med ett system för uppoffringar (s. 16). Med ett sådant system kostar varje fri handling 1 poäng av den resurs man offrar.

3 KP spenderade på ett försök att **bryta** psykchock ger ett framgångstest av det sämsta av Kaosvana, Sinnesnärvaro eller Viljestyrka mot GST. (Inte nödvändigtvis allihop; Kaosvana gäller i stressiga situationer, Sinnesnärvaro för att upptäcka nya hot eller märka att även ens vänner är i fara, Viljestyrka för desperation.) Framgång avslutar psykchocken. Om hotet försvinner upphör chocken utan test.

## Tillfälliga psykiska störningar

Psykchock är grunden i följande palett av tillfälliga irrationella reaktioner. De kan användas med fritt val eller tärningar (2B) för att antyda tillfälliga psykiska störningar, i eller utanför strid, om deltagarna saknar fantasi till egna tillfälliga störningar för att bränna psyktrauma.

Slumpmässig skräckeffekt		
2B	Yttring	Teknisk effekt
2	Hallucinationer, derealisering.	2T med allt tills något lyckas.
3	Hysteri, vilda gester, skratt eller gråt.	Psychock där offret får utföra rörelsehandlingar, som kostar dubbelt.
4	Okontrollerbara ryckningar eller skakningar.	2T med precisionskrävande handlingar, max Rörlighet i meter per förflyttning.
5	Vomering.	Psychock.
6	Skrik.	Psychock.
7	Lamslagen fasa.	Psychock.
8	Djup chock.	Psychock där tester för att bryta kostar dubbelt.
9	Panisk flykt.	Förflyttning ur (den inbillade) farozonen så snabbt som möjligt.
10	Svimning.	Medvetlöshet.
11+	Mordisk hysteri.	Omedelbara attacker mot hotet med alla KP, utan sikte.

## Orsaker till skrämsel

Ett **skrämselfest** är ett test av Kaosvana mot GST med modifikation enligt nedanstående regler. Om testet misslyckas får personen 1 psyktrauma.

När man tror sig veta att man blir offer för en vanlig **avståndsattack** gör man ett skrämselfest. Det sker efter alla andra omedelbara effekter av attacken, vanligtvis direkt efter att eventuell skada bestämts. För vart och ett av följande villkor som uppfylls stiger ST med 1:

- Målet vet inte var anfallaren finns.
- Målet har inga kamrater med sig.
- Anfallet var en lång salva.

För vart och ett av följande villkor som uppfylls får målet 1F:

- Attacken missade.
- Målet har tagit skydd, till exempel genom ett försök att undvika attacken.

Det finns också mindre komplicerade orsaker till skrämselfest:

- En farlig fiende startar en **närstrid**.
- Man är tillräckligt nära för att kunna skadas av en **explosion**.
- Man **brinner** eller saknar helt andningsbar luft i lungorna (vid varje aktivering). Se sidan 8.

Minimum för ST i skrämselfest kan vara personens psyktraumasumma. Det ger en negativ spiral som kan vara lämplig i vissa genrer. Man kan också låta särskilt grova misslyckanden ge flera poäng. Ett mer utarbetat alternativ beskrivs nedan.

## Psykstress

För att systematisera hur traumatiserande en händelse eller livsstil är kan man psykstress som en vektor med kategori och storlek i psyktrauma. I tabellen här används tre kategorier: *våld*, känslor av personlig *utlämning* (till exempel starkt beroende av auktoriteters sviktande godtycke, social isolering som gör att man inte längre kan analysera sig själv, etc.), samt kognitiv dissonans i förhållande till personens *världsbild*. När det gäller världsbilden är det viktigt vilken miljö man kommer ifrån, och svårt att spekulera. Exemplet förutsätter en statistiskt sannolik svensk år 2000, utan medveten tro på övernaturligheter.

Exempel på psykstress			
Stress	Våld	Utlämning	Världsbild
1B2F-1	En smäll på käften. Åsynen av hur två stora killar rånar en pensionär.	Underkänt resultat på ett prov som alla kompisar klarar.	Ihållande déjà vu sträcker sig en bit in i framtiden.
1B3F	Personen hotar med våld, blir trodd och får som hon vill. Personen råkar köra över en hare.	Plötsligt avsked från jobbet. Flera dagar utan realtidskontakt med någon annan.	Klara minnen av en lång dröm, och matchande blåmärken.

Stress	Våld	Utlämning	Världsbild
1B1F	Personen skadar allvarligt någon i självförsvar.	Häktning. Malande abstinensbesvär.	Fysiskt illamående av illustrationerna i en medeltida handskrift som ingen lyckats tyda.
1B1F+1	Personen vållar av vårdslöshet en annans död.	En månad i ett land där ingen fattar ett ord.	Tidsmaskinen nödlandar en vecka innan avfärd.
2B2F	Aktiv medverkan i ett mycket brutalt förhör eller ett särskilt blodigt fältslag.	Helt nya sidor hos den som personen trodde sig känna bäst.	Det onda ögat sväljer rummets ljus.
2B2F+2	Personen avrättar en hjälplös människa som såg för mycket.	Insikten att männen som våldtog ens barn har kommit undan utan spår.	Personen tror sig åkalla en poltergeist.
2B1F+3	Personen blir våldtagen och får sitt ansikte sönderslaget.	En vecka i isoleringscell, oskyldig.	En hemsk ängel meddelar vem som måste dö samma natt.
2B1F+5	Åsynen av hur en prickskytt kula från ingenstans förvandlar ett barns huvud till falu röd.	Bevis för att personen utsatts för experiment som kommer att missbilda henne svårt.	Nyhetsankare med spya i mungipan visar hur ett sjudande tentakelmonster knäckte skyskrapan.
2B+8	Personen tömmer gaskammaren, fyller ugnen, och städar båda under skratt och banala dödshot.	En älskad familjemedlem drogar personen, stjälar en njure och förnekar absolut all kunskap om detta.	Den återuppståndne älskarens famntag är inte en grad över rumstemperatur.
3B+10	Personen förlorar långsamt sina händer under tortyr.	Personen är Konerak Sinthasomphone. Googla det.	Insikten att föräldern som personen knappt träffat, och som hon därför alltid hatat, är henne själv.

## Avtrubning

För var och en av de kategorier av psykstress (s. 17) som används finns en variant av en ny personlig egenskap: Avtrubning. Varje grad av Avtrubning räknas som 1 poäng permanent psyktrauma, men minskar också all inkommande psyktrauma i samma kategori med 1 poäng.

När en person utsätts för en stressfaktor som är större än hennes Avtrubning får hon 1 poäng Avtrubning efteråt, vid lyckat resultat i ett framgångstest där hennes existerande Avtrubning är både TB och T. ST är stressens storlek.

Denna egenskap speglar *inte* en förmåga att handskas med stress på ett hälsosamt sätt. Känslomässig härdning är nedbrytande. Man känner sig mer och mer isolerad från verkligheten eller mänskligheten, som samtidigt känns allt mindre pålitlig och intressant. Varje form av Avtrubning är alltså i själva verket ett mått på en varaktig psykisk störning som påverkar vardagslivet negativt och för psykosen närmare.

Avtrubning börjar vanligtvis på noll, men kan köpas för UP (1:1) om man vill ha den från början. Avtrubning mot våld är gratis upp till Kaosvana.

## Återhämtning

För att bota psykiska problem måste man behandla och göra sig av med följande egenskaper bit för bit, i tur och ordning:

- Ickepermanent psyktrauma, åtminstone tills personen ligger under 10.
- Avtrubning (s. 18). För att bli av med övriga typer av psykiska störningar måste man åtminstone nöta bort nivåerna av Avtrubning som ligger över Viljestyrka. En nivå kräver ungefär en månads ganska intensiv terapi.
- Övriga störningar (s. 7). Kan ta år av aktiv behandling.

## Andra tillägg

**A**oristos grundregler är byggda för en viss filosofi, med en given grad av realism, en särskild detaljnivå och begränsad täckning. Spelsällskap som använder Aoristos kan ändra på det.

Det enklaste sättet att ändra är att ta bort saker, eftersom Aoristos är modulärt. För ett snabbare och mindre realistiskt system kan man till exempel skippa några av följande mekanismer från grundreglerna:

- Tung packning till en viss nivå (2 multipler?), där det genast blir omöjligt att röra sig.
- Träffområden. Totalrustning används för alla träffar (eller alla utan fritt val av träffområde).
  - Tänk på att inte justera Totalrustning för dolda områden, annat än för anfall som är områdeslösa redan i grundreglerna (automateld, explosioner).
- Blödningar, utöver kontrollen av medvetande, eller helt och hållet.
- Effekter av organtrauma, utom döden.
- Ögonblickliga effekter av nervchock.
  - Nervchock kan förenklas till en omedelbar förlust av 1 KP istället för en grad.
- Dubbling av tärningars effekt på träffstyrka.

Dylika förenklade regler kan användas tillfälligt för att snabba upp stora eller frekventa strider, eller i hela kampanjer. Ibland uppstår dock behov av tekniska lösningar som kräver *fler* mekanismer, och den taktiska modellen för strid i Aoristos är hur som helst begränsad i sin flexibilitet.

**Det här kapitlet innehåller tillägg som kan bli aktuella i vissa situationer, men som alla är ytterst frivilliga. SL bör specificera om några av dessa förslag används.**

## Tester

Ett systems grundläggande testmekanism är svår att byta ut helt, men även små justeringar kan ändra systemets känsla. Innan man ändrar bör man dock förstå i detalj hur det gamla fungerar. Här är till exempel sannolikheterna för att få 1, 4 eller 6 som resultat med olika antal tärningar i ett framgångstest med tvingande hand och 1B:

Sannolikheter för extrema värden med 1B			
T	P(1)	P(4)	P(6)
1	31%	25%	2.8%
2	42%	13%	0.46%
3	52%	6.3%	0.08%
4	60%	3.1%	0.01%
5	67%	1.6%	0.002%

Risken för minimal skada med 2B4T i ett anfallstest är 26%, liksom risken för maximal skada i ett test med 2B4F, och så vidare.

## Ojämma slag

I synnerhet i motståndstester kan man tolka siffran på den inaktuella tärningen i en vanlig hand (1B1T) som indikator på snabbhet. Om man till exempel slår en 1:a och 6:a så beskriver 1:an kvaliteten på resultatet (mycket dålig), men 6:an visar att man blir färdig väldigt snabbt, vilket kan ha betydelse.

## Utjämning av förmågor

Om man låter varje slagen 1:a (eller varje 1:a efter den första) med neutrala eller tvingande tärningar sänka hela slaget med  $-1$  blir det oftare möjligt för lite väl kompetenta personer, i synnerhet under inflytande av nervchock, att misslyckas.

Om man på samma sätt tolkar varje slagen 6:a (eller varje 6:a efter den första) som  $+1$  blir det oftare möjligt för mindre kompetenta personer att lyckas med hjälp av sikte, utan att det för den skull är sannolikt.

## Fler grader av framgång

För att skilja på fler grader av misslyckande i beskrivningssyfte, och hindra amatörer från att ge sig på saker de inte borde, kan man straffa ett slag som inte når upp till ST – 4 som ett särdeles fumligt misslyckande.

På samma sätt kan man belöna hela slag långt över ST med F i avgörandet av följderna, men ett avancerat system av det slaget blir klumpigt med Aoristos som grund.

## Djur

Ett riddjur aktiveras samtidigt som dess ryttare och har inga KP. Genom att spendera 1 eget KP kan ryttaren ändra djurets fart eller riktning. Ryttaren behöver också “ge” djuret 1 KP på detta sätt för att anfalla vid någon punkt längs med djurets förflyttning.

Ett fyrfota riddjur som kommit upp i god fart vänder långsamt. Det kan ta många rundor att komma tillbaka efter ett lansanfall. Goda ryttare (högt i Ritt) kan göra svängarna tätare, accelerationerna snabbare och djuret mera pålitligt i skrämmande situationer. I tveksamma fall testas Ritt för att kontrollera djuret.

Svåra skador, oväsen med mera kan skrämma ett djur. Testa djurets Kaosvana. Vid misslyckande måste ryttaren låta det få sin vilja fram tills 3 KP lagts på ett lyckat test av Ritt.

## Anfall från ryggen

Om ett **närstridsanfall** utförs från ett riddjurs rygg på ett sådant sätt att djurets och ryttarens rörelseenergi läggs till vapnets så läggs en del av djurets Fysik till anfallets skada, i direkt proportion till den del av 2×Förflyttning med vilken djuret färdas under rundan. Vid maxfart läggs alltså hela djurets Fysik till skadan hos ett anfall, som sker rakt framför djuret, t.ex. med lans.

Lansar får inte ryttarens personliga skademodifikation, och används med färdigheten Ritt, inte Närstridsvapen. Vapen som normalt kräver två händer kan hållas med en hand i beriden framrusning utan det vanliga straffet, under samma regel (ingen Fysik från ryttaren, och färdigheten Ritt). Med andra vapen i framrusning får ryttaren sin skademodifikation, men bara en bråkdel av riddjurets.

ST höjs för beridna **avståndsanfall** om djuret rör på sig, och det gör det i allmänhet även när det inte förflyttar sig i teknisk mening.

## Anfall mot djur och ryttare

Om ryttarens ben på bortre sidan av riddjuret träffas, eller om man får välja område, så kan träffen flyttas till djuret. Man kan också anfalla riddjur direkt. Djur brukar inte begåvas med träffområdestabeller och använder en lämplig motsvarighet till Totalrustning om de är rustade.

Vaksamhet för ryttaren i sadeln, och för riddjuret självt, måste innefatta ryttarens värde i Ritt.

Normalstora personer som försöker träffa en ryttare i närstrid har +1 ST och kan inte nå ryttarens huvud.

## Magi

Det finns ingen magi i grundreglerna därför att magi är fundamentalt orealistisk och bland det mest specifika som varje spelmiljö har att erbjuda, i bästa fall. Därmed är det omöjligt att generalisera effektivt. Man bör skapa ett magisystem som passar den värld man spelar i. Här följer några skisser:

**Exempel** Vem som helst kan lära sig vilka formler som helst, om de är skrivna på det egna språket. Varje typ av formel har en egen TB; formeln Eldboll testas till exempel Viljestyrka + färdigheten Dvärgmagi + expertisfärdigheten Eldmagi (s. 22 om expertis) för att få någon effekt. ST beror helt på formeln. Maximal träffstyrka är lika med det antal gånger som magi använts inom 100 m från platsen under det senaste året.

**Exempel** Det går inte att lära sig en formel om man inte har tillräckligt stor magisk intuition, som ges av nya primära attribut. Olika formler sorteras under olika attribut (Flöden, Fjärrsinnen med flera). En given formel kan kräva nivåer i flera olika attribut.

När man väl lärt sig en formel kan man utnyttja den utan att testa något, men kraftfulla formler kostar mana. Den tillgängliga mängden mana ges av det sekundära attributet Manapool =  $3 \times$  Viljestyrka. Ett poäng mana återbildas varje timme.

**Exempel** Utnyttjandet av all magi sker med färdigheten Kanalisering, som beskriver det antal magipoäng personen kan dra från omgivningen in i en formel, per runda. Varje formel kräver en viss summa magipoäng och KP innan effekten uppnås, och det måste göras som en utdragen handling utan avbrott.

Alla magiker kan försöka utföra alla formler som de memorerat, utan tester, men ju fler sammanhängande rundor under vilka man kanaliserar, desto större skada tar man av energin. Skadan är 1 smärta och 1 trauma per runda *utöver* den mängd rundor som är lika med Viljestyrka. En oskicklig magiker bränner alltså sig själv om hon försöker använda en svår formel.

**Exempel** Den enda tekniska egenskap som behövs för magi är Viljestyrka, som testas dolt av SL för att man ska lyckas behålla koncentrationen under särskilt plågsamma ritualer. De allra värsta ritualerna kräver dessutom att man offerar Viljestyrka tillfälligt, och den Viljestyrka man offerar får man inte tillbaka innan formeln hävts eller avbrutits, alltså så länge den är "i spel".

Om testet av Viljestyrka misslyckas slår SL fram en negativ bieffekt ur en lång tabell. Bieffekten kan inte med säkerhet knytas till ritualen. Till exempel kan några lik inom 1 km kravla ur sina gravar, besatta av mindre andar som tog tillfället i akt när slöjan mellan världarna var svag.

Nästan alla formler kräver komplicerade materiella ingredienser, men det har inte med reglerna att göra, om det inte är så att en formel med några felande ingredienser har reglerat minskad teknisk effekt, eller fler dolda nackdelar.

**Exempel** Magi måste vara nyckfull och har därför aldrig något med regler att göra.

**Exempel** När en person skapas får hon ett värde i det särskilda attributet Drakblod. Värdet är helt enkelt genomsnittet av hennes föräldrars värden i samma attribut, och förändras aldrig. Bara en tusendel av befolkningen har något annat värde än noll. Vid varje födelsedag från och med den tionde vinner man spontant kunskap om och förmåga att använda en ny formel som slumpas fram på en tabell, specifik för personens stjärnbild. När man har lika många formler som man har poäng i Drakblod får man inga fler.

Alla formler är mentala attacker. Effekten av varje formel löses därför med ett motståndstest av Drakblod + Viljestyrka. Rika magiker går omkring med draktandstalismaner som kastar tillbaka formler på anfallaren när motståndstestet faller till talismanbärandens fördel.

**Exempel** För att kunna utöva magi måste man söka sig till en av världens ådror, som hela tiden skiftar. Man letar upp en ådra med färdigheten Andevärlden, och sedan är det fritt fram att dricka dess energi. Det finns inga formler. En magiker kan försöka omforma världen hur som helst med själens kraft, tills ådran tar slut eller ändrar sitt lopp.

Dessvärre innebär varje 1 KP utnyttjande av magi +1 andepoäng. För varje 100 andepoäng personen samlat förlorar hon 1 Fysik via utvecklingsmodifikation (s. 22). När attributet når noll försvinner hon och blir en ande.

Här följer ett exempel på hur en formel kan se ut. Vilka uppgifter som behövs varierar såklart.

#### **Exempel Brinnande händer**

Magikerns händer tar eld utan att skada henne.

Färdighet: Eld.

ST: 7.

Inläringstid: 6 timmar.

Koncentrationskrav: 5 KP.

Effektens längd: 1 minut.

Teknisk effekt: Obeväpnade närstridsanfall har +1B styrka.

Narrativ effekt: Lågorna börjar på huden, från handleden och ut över hela handen. De blir 1 dm långa, klara och våldsamma. Elden behöver syre och beter sig som om den vore helt vanlig, med undantag för att den inte kan påverka magikerns kropp direkt. Hennes kläder och hår tar eld om lågorna inte hålls borta, och sådan sekundär eld kan skada henne. Likaså om hon har något i handen så hettas det upp och börjar skada henne efter en stund.

Variant: **Brinnande handskar** | ST: 8. |

Koncentrationskrav: 10 KP. | Lågorna påverkar inte den utrustning magikern bär när formeln aktiveras. Om hon har handskar börjar lågorna på deras ytor, och slocknar genast om handskarna tas av. Om hon håller i något tar det inte eld och värms inte heller. Skador kan dock uppstå vid bristande koncentration (om magikern till exempel utför en utdragen aktivitet och drabbas av smärta).

## Rollpersonsskapande

Ett viktigt antagande i Aoristos är att spelet handlar om mycket människolika personer. För att ändra detta kan egenskaper få en **utvecklingsmodifikation (UM)** inom parentes efter namnet. UM ligger alltid ovanpå värdet man köper, och representerar att en viss egenskap är lättare eller svårare att träna upp än genomsnittet, alternativt naturligt låg eller hög för ifrågavarande typ av varelse. Negativ UM är det enda som kan sänka personliga egenskaper till negativa värden.

### UP vid skapelse

Ett problem med UP är att de till stor del representerar träningstid, samtidigt som systemet undviker att beröra mycket som kräver träningstid. En direkt lösning är att göra en grov uppskattning av hur personens erfarenhet förhåller sig till vad Aoristos har att göra med. Teoretiska studier ger inga UP även om de kräver både tid och ansträngning.

Ålder är en annan faktor. Man kan ge varje spelare RP:ns ålder i UP, eller någon kompromiss mellan detta och ett statistiskt värde, som t.ex.  $10 + \text{ålder}/2$  UP, eller något löjligt avancerat:

$$4 \times \sqrt{\text{ålder} - 5} + 2$$

En sådan formel kan vara användbar med långlivade arter, som tolkienska alver.

I synnerhet om ålder ger UP bör man överväga att använda **åldersmalusar** mot Fysik och Rörlighet, eller övre gränser för attributen (t.ex. UM -1 eller övre gräns 4 vid 50, -2/3 vid 70, -3/2 vid 90...) när man blir gammal.

### Expertisfärdigheter

Vissa vanliga färdigheter används sällan ensamma. De kombineras med expertisfärdigheter som beskriver underområden, och som kan ha en UM (skriven inom parentes efter expertisfärdighetens namn). Detta förenklar kategorisering av utrustning och därmed även mer realistiska regler för

specialiserade vapenslag. Som exempel, vapen som används med expertisfärdigheterna Stridsgissel eller Piska ger 2F till slaget för att träffa när målet använder en närstridsfärdighet i vaksamhet.

En del utrustning kan hanteras med ett urval av expertisfärdigheter, till exempel kortsvärd med Kniv *eller* Svärd.

Definitioner av expertisfärdigheter för Närstridsvapen

Expertis	Täckning
<b>Klubba</b>	Från stolsben, brödkavlar och blyrör till stridshammare och släggor, med bland annat batonger och blydaggertar däremellan.
<b>Kniv</b>	Korta blankvapen, inklusive rejäla dolkar och kortsvärd.
<b>Piska (-1)</b>	Även kedjor.
<b>Pålvapen (-1)</b>	Glavar, hillebarder, pålyxor, stridslia och tunga spjut.
<b>Stav</b>	Balanserade stavvapen, inklusive långa träklubbor som också kan användas med Klubba, och långa spjut som också kan användas med Pålvapen.
<b>Stridsgissel</b>	Alla modeller.
<b>Svärd</b>	Kortsvärd och längre.
<b>Yxa</b>	Från minsta enhandsyxa upp till ryttaryxa och tung slaggyxa.

Definitioner av expertisfärdigheter för Skjutvapen

Expertis	Täckning
<b>Armborst</b>	Alla portabla storlekar.
<b>Gevär</b>	Två grepp. Allt från medeltida frontladdade handbössor och muskedunder till moderna kulsprutor. Innefattar hagelvapen och granatkastare.
<b>Pistol</b>	Ett grepp. Revolverar, gamla frontladdade pistoler och automatpistoler, hela vägen upp till lätta kpistar.
<b>Raketgevä</b>	Alla portabla storlekar. Även rekyllösa kanoner.

Tanken är att en expertisfärdighet och dess moderfärdighet (den vanliga färdigheten) ska utvecklas sida vid sida med användning, i det förhållande som är ekonomiskt.

Kostnader för omodifierade expertisfärdighetsnivåer		
Nivå	Från föregående nivå	Från noll
0	0 (utgångspunkt)	0
1	1	1
2	4	5
3	10	15
4	20	35
5	35	70
6	56	126
7	84	210
8	120	330
9	165	495
10	220	715
11	286	1001
12	364	1365
13	455	1820
14	560	2380
15	680	3060

Nivån i en expertisfärdighet läggs ihop med moderfärdighetens nivå när skicklighetsgraden ska tolkas i berättelsemässiga termer, vilket sker enligt tabellen för vanliga färdigheter. Expertisfärdigheter påverkar dock inte GST.

Fler expertisfärdigheter är väldigt lätta att lägga till. Färdigheten Vildmark kan till exempel utökas med expertisfärdigheter för specifika regioner,<sup>†</sup> Flygplan kan utökas med olika typer, och så vidare. Detta har en förenklande effekt överlag, då nivå 1 av en expertisfärdighet är mycket billig; UM -1 kan användas för att motverka detta. Här är några mer specifika idéer:

- Improviserade närstridsvapen används med en improviserad expertisfärdighet (t.ex. Möbler) som har negativ utvecklingsmodifikation (t.ex. -3) och skada  $\pm 0$ . Färdighetens malus kan bero

<sup>†</sup> Man kan också tänka sig vanliga färdigheter som specialisering till mer grundläggande expertisfärdigheter, till exempel färdigheter för Djungel och Stenöken som båda används med expertisfärdigheten Vildmark.

på användarens storlek, styrka och anatomi; eventuellt används en riktigt dålig UM men samtidigt låter man Fysik ingå i TB.

- Expertisfärdigheten Kampsport blir F till skadan vid en eventuell träff i obebäpnad strid, utöver att den läggs till TB för att träffa.
- Vapen som används med expertisfärdigheten Motorsåg har ingen ytterligare fördel av Fysik större än användarens nivå i färdigheten.
- Vapen som används med expertisfärdigheten Bola och som vid kast träffar målets ben faller målet till marken. Det tar 5 KP åt gången lagda på 3 lyckade RÖR-test att avlägsna en fällande bola från sitt ben, och tills det är gjort kan målet inte resa sig.
- Vapen som används med expertisfärdigheten Kastträ har +1 ST på avstånd över 20 m.

Och så vidare...

**Exempel** SL vill ha fler detaljer. Hon bryter upp expertisfärdigheten Svärd i Enhandssvärd och Tvåhandssvärd, eftersom teknikerna som används med dessa bedöms vara betydelsefullt olika.

**Exempel** SL vill ha större enkelhet. Hon förenar därför Kniv och Svärd till expertisfärdigheten Blankvapen, eftersom vapenslagen har en del gemensamt i hur de hanteras.

För ökad detaljrikedom kan man tänka sig lager av överlappande expertisfärdigheter, t.ex. Enhandssvärd jämte Svärd, och expertis som inte har någon moder bland de vanliga färdigheterna. Exempel på det senare kan vara Akrobatik som används med Rörlighet i vissa situationer.

När man uppgraderar en moderfärdighet kan man **upplösa** max en grad av varje expertisfärdighet som hör till den, vilket lösgör expertisens UP, som då genast konsumeras i utvecklingen av moderfärdigheten. Denna regel hjälper till att hindra att expertisfärdigheter tillåter utveckling över nivå 5, och förenklar byten av inriktning.



## Istället för UP

Det kan vara önskvärt att slumpgenerera egenskapsvärden, till exempel för att få en rollperson som bildar en utmaning att gestalta. Slå då 1B2T eller 1B1T för varje primärt attribut och för upp till 6 valfria färdigheter. Nivå 1 är frivillig, som vanligt. Några enkla variationer:

- Varje 1:a och 6:a räknas som en 2:a för att öka sannolikheten att få normala värden.
  - Man får 1 med ett matchande par 1:or.
- Svagare rollpersoner slår fler T.
  - Man har, till exempel, 4 slag med 1B1T, 4 med 1B2T och 4 med 1B3T att dela ut bland 12 valfria egenskaper.
- Istället för att slå flera tärningar får man ett visst antal (om)slag av enskilda tärningar, per rollperson, för hela skapelseprocessen.
- Slå först, bestäm vilka egenskaper som ska få värdena sedan.
- Istället för att ens använda slump får man ett visst antal absoluta värden att distribuera fritt, t.ex. en 5:a, två 4:or, fyra 3:or, fyra 2:or och fyra 1:or. Eventuellt har man separata pooler för attribut och färdigheter.

## Ändrad egenskapsuppsättning

Det är lätt att ändra den tillgängliga uppsättningen av attribut och färdigheter, i synnerhet för att förenkla SLP:er. Man bör dock tänka på följande:

- Systemet är åtstramat i grund. Kolla igenom grundreglerna så att egenskaper du tar bort inte gör önskvärda standardiserade tester eller sekundära attribut omöjliga att använda eller orealistiska; bygg om för att kompensera.
- Färre färdigheter ger högre tempo men antingen minskad realism eller minskad objektivitet.
- Att simulera fler aspekter av personer tekniskt ger lägre tempo, minskad frihet, och ökad balans mellan personer (vilket är orealistiskt). Det

innebär också en dragning från berättelsecentrerat rollspel mot simulationsspel och brädspel (tävling och resurshantering där regler härskar).

- Många världar bör få nya färdigheter med *oförändrad* designfilosofi och detaljnivå, på grund av teknologier som skiljer sig från verklighetens.
- Många av standardfärdigheterna är beroende av vissa teknologiska nivåer, och kan med fördel strykas i en värld utan teknologin.

**Exempel** En kampanj kommer att kräva frekvent äventyrlig tillverkning av kemikalier, så SL lägger till färdigheten Alkemi. Den styr tillverkningen av krut, bränslen, medicin och gifter. Det är en liten ändring av designfilosofin eftersom sådan tillverkning normalt är fri. SL stryker också alla moderna färdigheter från kampanjens rollformulär eftersom världen inte har teknologi för saker som bilar.

**Exempel** SL förbereder en cyberpunk-kampanj och lägger därför till färdigheterna Nollgravitation (manuella manövrer med rymdfarkoster, och allmänna tricks utan gravitation) samt Cyberrymd (hackande och dylikt). Hon behåller färdigheter som Ritt; hästar är utdöda men kan simuleras.

**Exempel** SLP:er får färdigheten Strid istället för något ur den vanliga uppsättningen, som en förenkling.

**Exempel** SL trivs inte med Aoristos smala täckning. Hon lägger till de primära attributen Intelligens, Minne, Utseende, Kondition och Charm, samt en lång räckta nya färdigheter (till exempel Medicin, Allmänbildning, Kontaktnät, Ledarskap, Historia och Bluff). Eftersom det rör sig om rena tillägg uppstår inga konflikter.

**Exempel** SL anser att Kaosvana, Sinnesnärvaro och Viljestyrka är för lika varandra. Hon förenar dem allihop till attributet Sinne, som tar de tre andras platser i samtliga formler och testbaser. Hon gör samma sak med Fysik och Rörlighet, som blir Kropp.

## Öronmärkta utvecklingsstreck

Varje gång en rollperson använder en färdighet eller ett primärt attribut på ett meningsfullt och lämpligt utmanande sätt i spelet, oavsett om användningen är framgångsrik eller ej, får egenskapen ett utvecklingsstreck. När den samlat så många streck som man normalt skulle behöva UP

för att uppgradera den, så stiger den av sig själv. UP behöver inte användas med den här mekanismen, men kan komplettera den för ökad hastighet. Den främsta nackdelen är att spelarna får ett incitament att oftare utföra aktiviteter som råkar ha täckning i reglerna.

## Hälsa

Att "förlora medvetandet" kan tolkas som att man tappar kontakten med verkligheten och börjar hallucinera eller liknande, snarare än att man "somnar". Det kan vara intressant att utföra ett test av Viljestyrka per runda för att hämta sig, om det pågår en strid.

### Fritt slumpade träffområden

Grundreglernas slumptabell för 1T6 är konstruerad med möjligheten till fritt val (inklusive huvudet) i åtanke, och därför ej komplett. Det kan vara användbart med en slumptabell som istället innefattar allt, och har mer realistiska sannolikheter i förhållande till helt oriktade anfall. Här nedan är en tabell med 1T10 lämpad för närstrid, och med 1T8, lämpad för avståndsstrid. Att sådana "unika" tärningar används gör det lättare att bestämma träffområde samtidigt som slaget för att träffa (och skada). Tabellen innefattar valbar extra information om var träffen hamnar, för berättelsens skull.

Slumpmässig bestämning av träffområde			
1T10	1T8	Område (grund)	Område (detalj)
10	8	Huvudet.	Huvudet.
9	7	Bålen.	Högra delen av bröstet.
8	6	Bålen.	Vänstra delen av bröstet.
7	5	Bålen.	Magen.
6	4	Höger arm.	Höger överarm.
5	4	Höger arm.	Höger underarm.
4	3	Vänster arm.	Vänster överarm.
3	3	Vänster arm.	Vänster underarm.
2	2	Höger ben.	Höger ben.
1	1	Vänster ben.	Vänster ben.

Om man ger sig ut på djupare vatten än så, och till exempel konstruerar en tabell för 1T20 med separat rustningstäckning överallt, bör man ha i åtanke att exempelvis korta salvor representerar flera projektiler, där systemet inte berättar vilka som egentligen träffar, och där det inte är rimligt att alla träffar precis samma ställe. Vinklar, höjder och ställningar blir också allt viktigare med ökad konkretion.

### Minskad dödlighet

I vissa genrer kan häftiga personer helt enkelt inte dö snabbt eller ligga sårade länge.

- Om den ST man får för ett läkningsslag är negativ tappar man så många poäng organtrauma, utan att slå.
- En viss mängd organtrauma (till exempel Fysik, Viljestyrka eller en konstant) försvinner varje dygn, timme, minut eller runda.
- Viljestyrka ersätter 1:an i formeln för Härdighet.

En annan enkel metod är att tillskotten till blödningstakt och/eller organtrauma sänks från grundreglerna till exempelvis skada – 2. Skälet till den terminologiska kontrasten mellan "skada" och dess effekter i grundreglerna är just att man lättare ska kunna lägga in eller ändra en modifikation i den övergången, till exempel nervchock = skada + 1 för ett nervgift på klorna. För sådana additioner till skada gäller att träffar bara får effekt om träffstyrkan är positiv, men den behöver *inte* nå Härdighet.

### Tidsbestämt dödsögonblick

Sjelva döden (det oåterkalleliga upphörandet av hjärnaktivitet) inträffar  $1B^2$  (mellan 1 och 36) minuter, minus summan av organtrauma, efter den traumaökning som blir dödsorsaken. All nervchock är permanent hos personer som på detta sätt är

dödsdömda, men eventuellt kan de fortfarande tala, röra sig, etc. Ny trauma orsakar ett nytt slag, som inte kan ge mer tid, bara mindre.

## Initiativ

Initiativsystemet och turordning över huvud taget handlar om en kompromiss mellan realism, tempo, nedtid, smak för taktisk simulation, och bokföring, där övervakningsregler täcker upp ett kryphål.

## Omvänd deklarationsfas

Deltagaren som styr den person som har *lägst* initiativ i varje runda bestämmer och beskriver öppet vad personen vill göra med sin första aktiva handling. Man klättrar på så vis uppåt från det lägsta initiativsteget till det högsta i en planeringsfas av varje runda, så att den snabbaste personen i striden handlar med kunskap om vad alla kända fiender och kamrater kommer att försöka göra, samtidigt som ingen kan anpassa sig till den snabbastes egen planering ostraffat. Om man vill ändra sin planering slår man för stress igen.

Mellan rundor får deltagarna, i rådande initiativordning, öka sina initiativsteg för KP, 1:1.

## Planeringsfas

Om man har 5 eller fler KP kvar efter stress måste man deklarerat *allt* man tänker göra. Detta sker i början av varje aktivering och är oberoende av handlingarnas effekter. Man har till exempel ingen möjlighet att skjuta på en fiende tills fienden dör, utan istället med ett visst antal handlingar i ett visst eldgivningsläge, oavsett verkan.

Den tekniska fördelen med hög Handlingskraft minskar i denna variant till förmån för realism, men nackdelen med att olika spelare har olika mycket att göra förstärks, eftersom de med bäst förutsättningar också kommer att vilja ha mest tid för att planera.

## Reaktionsaktiveringar

Spelets deltagare bildar två eller flera lag i varje strid, beroende på lojaliteten hos figurerna de kontrollerar. Enskilda deltagare kan tillhöra eller utgöra flera lag, till exempel då SL styr både några djurskötare och deras odisciplinerade best. Lag fattar vissa beslut kollektivt, genom röstning om nödvändigt. Reglerna förändras såhär:

- Stress är 1B2F.
- En aktivering måste vara i minst en handling, om KP finns. Aktiveringen kan därefter sluta på tre sätt: Paus, turstopp, eller reaktion.
- En aktivering kan alltid pausas för överlämning till valfri annan medlem av samma lag som inte gjort sitt turstopp under rundan.
- Turstopp motsvarar det normala slutet på en aktivering i grundreglerna, kan ske frivilligt, omvandlar kvarvarande KP till vaksamhet, och ger nya KP. Personer som gjort sitt turstopp kan dock inte aktiveras igen under rundan. Initiativet rör sig vidare i normal ordning (baserat på Sinnesnärvaro etc.). Vid noll KP sker turstopp automatiskt.
- En person som bevittnar en motståndares handling kan välja att tvångspausa motståndarens aktivering och reaktionsaktivera sig själv omedelbart efter att den bevittnade handlingen är avslutad. Detta orsakar stress som normalt.
- När en reaktion föranleds av förflyttning hinner den som rör sig sin Rörlighet i meter innan den som reagerar utfört sin första handling. Efter den första handlingen kommer den som rör sig resten av vägen.

Regler för övervakning och reflexskott används ej.

Om man vill övergå ännu mer till lagspel, vilket kan vara lämpligt om de stridande enheterna är sammansvetsade, så kan man låta summan av Sinnesnärvaro hos varje lags ledare och långsamm-

aste medlem avgöra vilket lag som får välja vilken figur som helst att aktivera. Vid turstopp väljer nästa lag en valfri figur, och så vidare.

## Andra tillägg och alternativ

### Dåligt minne av gamla färdigheter

Ringrostighet i en egenskap kan representeras med en tillfällig UM (s. 22) på -1 per år, som kan köpas bort med UP, 1:1, om man förnyat sin vanor.

### Extrem Handlingskraft

Stridsdroger, derealiserande psykostillstånd, cybernetisk hjärnaugmentering, hämndkänslor i pulpuniversa och allmän övermänsklighet är exempel på saker som kan ge ett intryck av att tiden nästan står stilla. Man hinner tänka, reagera och optimera trots att kroppen varken blir snabbare eller starkare.

De flesta lämpliga effekter av sådana förmågor går att lösa genom kostnader i KP för sådant man annars inte skulle (kunna) göra, till exempel möjlighet att spendera KP på en tillfällig bonus till vaksamhet som påverkar ett pågående anfall.

### Mecha

Jätterobotar behöver följande *egna* egenskaper:

- **Motorer** är robotens Fysik.
- **Lastkapacitet** är Bärförmåga.
- **Maxhastighet** är Förflyttning.
- **Pansar** motsvarar rustning.

De kan också ha följande *modifikationer* som verkar på pilotens egna egenskaper, beroende på kontrollsystemet:

- **Sensorer** modifierar Sinnesnärvaro för att upptäcka saker.
- **Stridssystem** modifierar TB för anfallstester.
- Diverse färdigheter.

**Exempel** Henrik hade en mecha som ökade hans Sinnesnärvaro med 1 (Sensorer +1) och ökade hans Skjutvapen med 1 (en särskild egenskap som i Henriks mechas fall kallades Ballistikkalkylator, +1). Mechan själv hade värden som fungerade som Fysik 18, Bärförmåga 60 (pansarets vikt inräknad) och Förflyttning 12.

Robotar tar inte skada i normal bemärkelse utan får istället enskilda konkreta fel som baseras på styrkan hos träffar mot dem.

Effekt av smärta hos mecha		
Styrka	Undertabell	F på undertabell
1	Besättning	4
2	Attacksystem	4
3	Struktur	4
4	Udda	4
5	Besättning	3
6	Attacksystem	3
7	Struktur	3
8	Udda	3
9	Besättning	2
10	Attacksystem	2
11	Struktur	2
12	Udda	2
13	Besättning	1
14	Attacksystem	1
15	Struktur	1
16	Udda	1
17	Besättning	0
18	Attacksystem	0
19	Struktur	0
20	Udda	0

Ur ovanstående tabell får man alltså namnet på en undertabell, där man slår 1B med angivet antal F.

Mechaskada: Besättning (skakningar, gnistor, splitter etc.)	
1B	Effekt hos varje besättningsmedlem
1	1B-2 träffstyrka.
2	2B-2 träffstyrka.
3	1B träffstyrka.
4	2B träffstyrka.
5	1B+2 träffstyrka.
6	2B+2 träffstyrka.

Mechaskada: Attacksystem	
1B	Effekt
1	Väntetid för inkoppling av överflödssystem. Ett slumpmässigt vapen kan inte användas tills spelaren slagit 2 på 1T2 vid början av en kommande aktivering.
2	Ett slumpmässigt vapen skadat. +2 ST för anfall med vapnet.
3	Sensorer skadade. +1 ST i tester för att träffa med alla vapen, och i tester av Sinnesnärvaro.
4	Ett slumpmässigt vapen borttaget/blockerat/förstört.
5	Stridsdator förstörd, eller svår systemskada. Bara enklare ("manuell") kontroll återstår. Halverad testbas för anfall och avvärjning.
6	Ammunitionsförråd och/eller bränsletank exploderar. Extra 4B träffstyrka mot mechan utan modifikationer, och (separat) mot besättningsmedlemmarna.

Mechaskada: Struktur	
1B	Effekt
1	Förlorad balans. Testa Rörlighet för att inte ramla.
2	Väntetid för felsökning eller inkoppling av överflödssystem. Ingen rörelse tillåts utöver frivilligt fall, tills spelaren slagit 2 på 1T2 vid början av en kommande aktivering.
3	Avsliten plåt. Det träffade områdets Pansar minskar med -1B.
4	Skadat ben. Förflyttning minskar med -1B.
5	Kraftkällan dör och kortlivad reservkraft klickar in, eller så läcker/utarmas bränslet snabbt. Efter några minuter blir mechan oanvändbar.
6	Ben eller rörelsedator förstörd. All rörelse omöjlig, utom möjligen att krypa. Faller antagligen.

Mechaskada: Udda	
1B	Effekt
1	Radion förstörd.
2	Katapultstol (och/eller fallskärm, flytväst etc.) förstörd.
3	Atmosfärssystemet förstört eller hotat av ett långsamt läckage. Besättningen behöver genast eller inom kort andas eventuell luft som finns utanför mechan.
4	Ett slumpmässigt eldvapen låser sig i en viss ställning. Det tar nu dubbla KP att skjuta med det om det måste riktas om mot målet (d.v.s. målet är nytt eller rör på sig etc.), och det kan vara låst i riktning mot marken eller luften så att det blir mycket svårt att använda.
5	Brand/illrar i cockpit.

1B	Effekt
6	Förlust av huvudsakliga sensorer.

Det kan vara en god idé att slå träffområde efter styrka, eller inte alls, med dessa regler. Man bör naturligtvis beakta specifika mechapremisser och skriva om eller strunta i tabellerna för dem.

### Närhetsbonus med avståndsvapen

Sänkt ST på mycket korta avstånd förekommer inte i grundreglerna, därför att minskat lugn antas kompensera för ökad målyta. Om en skytt är fullkomligt orädd får hon dock 1F för upp till 5 meters avstånd, och ytterligare 1F för upp till 2 meter, inklusive närstrid.

### Parerterm

Egenskapen **Parerterm (PT)** finns hos utrustning och beskriver hur svårt det är att använda ett föremål för att blockera anfall. Att använda Närstridsvapen i vaksamhet måste alltid ske med PT som modifikation. PT *helt utan föremål* räknas som -2. Förvalsvärdet för egenskapen hos vanliga föremål är -2, hos offensiva närstridsvapen +/-0 och hos skyddsvapen som sköldar +2.

Om man har fler än ett föremål med neutral eller positiv PT draget så använder man den bästa PT:n +1 som modifikation av Närstridsvapen.

### Rekyl

Rekyl är inte reglerad centralt i Aoristos, så för att få ens tillnärmelsevis realistiska effekter av den behöver man räkna för mycket för snabba strider. Närmare bestämt, i de fall då stöd saknas tar skytten en träff med en styrka som ges av följande division:

$$\frac{\text{vapen} + 2 \times \text{projektiler}}{\text{FP} + \text{grepp} \times \text{Fysik}}$$

Där:

- vapen = vapnets/ammunitionens styrkemedifikation

- projektiler = antalet projektiler som avfyras
- FP = vapnets FP-krav
- grepp = antal händer som håller i vapnet

Ny nervchock på grund av rekyl halverar den effektiva mängden projektiler i automateld.

### Skada mot föremål

Skador mot vapen, rustning, fordon och andra föremål behandlas analogt med skador mot lemmar. Varje föremål har ett **brytvärde (BV)** som motsvarar Härdighet, med förvalt värde 3 om inget annat anges. BV är ett mått på materialets och strukturens motståndskraft mot skada. I princip all utrustning kan ha ett brytvärde.

3 poäng skada begränsar ett föremåls funktion men är förhållandevis lätt att reparera. 5 poäng skada förstör föremålet. Förstörelse går inte att reparera med mindre arbete än vad som krävs för att göra ett nytt vapen med samma egenskaper. Många förstörda vapen kan dock bilda nya (ex. en kapad hillebard som blir en stav, eller en knäckt stav som blir två klubbor) eller användas med halverad TB (ex. ett svärd vars klinga brutits mitt av).

När Närstridsvapen ingår i vaksamhet och hela slaget för ett anfall är lika med ST skadas den egna utrustningen. Slå för styrka mot den som mot andra mål. Om utrustningen förstörs helt är anfallet även en träff mot bärarens kropp.

För försök att skada en motståndares utrustning, se sidan 9.

### Träning med rustning

Rustningsstrid är en ny färdighet. Vid alla träffar mot mål i hård rustning (med dåligt skyddade leder, ögon eller andra tydliga svaga punkter) jämförs anfallarens och målets värden i Rustningsstrid. Differensen modifierar träffstyrkan.

## Bilaga: Vansinne

**H**är presenteras kortfattat några relativt erkända åkommor som kan användas ihop med reglerna för varaktiga psykiska störningar.

Termen “offer” nedan syftar på den hypotetiska person som uppfyller de diagnostiska kriterierna genom att uppvisa många av symtomen.

Vissa typer av störningar, till exempel “multipla personligheter”, är dåligt utforskade, osannolika att utveckla inom loppet av några vuxna år som en konsekvens av äventyrsrelaterad skräck, eller för ointressanta i normala rollspel för att nämnas här.<sup>†</sup> En extremt seriös kampanj där det kan vara aktuellt att ha med sig komplexa störningar från barndomen skulle kunna ha nytta av en längre och betydligt mer nyanserad lista, men framför allt av forskning. En farsartad kampanj tar lätt på störningarnas obehagliga aspekter.

<sup>†</sup> Mängder av störningar bygger antagligen mer på gener och förfall än på erfarenheter, exempelvis de mystiska “schizofrenierna”. Mycket sådant går bort. Här finns heller inga listor på specifika -fobier, -manier, kulturspecifika psykoser etc.; sådant är lätt att hitta annorstädes eller ersätta med fantasi.

## Personlighetsstörningar

Personlighetsstörningar är ihärdiga, avvikande handlingsmönster. Här beskrivs de flesta av de erkända typerna. Man behöver inte uppvisa alla symtom för att kunna diagnostiseras.

### Antisocial

En antisocial personlighetsstörning ligger mycket nära psykopatiskt beteende och förknippas starkt med så kallad uppförandestörning i barndomen. Symtom: upprepade illegala handlingar; falskt beteende genom lögn, alias eller att på andra sätt ha lurat folk för egen vinnings skull; impulsivitet eller misslyckande med att planera i förväg; lättretlighet och aggressivitet indikerade av upprepade slagsmål eller överfall; vårdslöshet och bristande respekt för egen eller andras säkerhet; oförmåga att leva upp till stadiga ansvar, som jobb; bort-rationalisering eller oberördhet av att man behandlat någon illa.

Notera likheterna med hur “friska” så kallade äventyrare gärna betar sig i vissa rollspelsgenrer. En kampanj där regler används som incitament för gestaltning skulle kunna undvika att sänka trauma när personer utvecklar antisociala störningar som denna (eller exempelvis schizoid personlighetsstörning, nedan), eftersom sådana kan komplicera sammanhållningen bland rollpersoner.

### Borderline

Denna störning utmärks av svårigheter att hantera känslor, extremt svart-vitt tänkande och turbulenta mellanmänniska förhållanden. Symtom: stora ansträngningar för att undvika verkliga eller inbillade separationer; mönster av instabila och intensiva mellanmänniska relationer som kännetecknas av extrem idealisering i omväxling med extrem nedvärdering; osäkerhet och instabilitet i självbild och identitetskänsla; impulsivitet i avseenden som kan leda till allvarliga konsekvenser (till exempel slösaktighet,

sexuell äventyrlighet, medicin eller drogmisbruk, vårdslöshet i trafik, hetsätning, kaotisk livsstil); hot och gester rörande självmord eller självvstympning (10% av borderline-offer begår slutligen självmord); risk för plötslig, intensiv episodisk nedstämdhet, lättretlighet, ångest eller andra känslor som vanligtvis varar i några timmar och endast sällan längre än några få dagar; kronisk känsla av tomhet eller värdelöshet; olämplig, intensiv vrede som kan leda till slagsmål; övergående, stressrelaterade paranoida tankegångar eller dissociativa symtom.

### Fobisk

En fobisk personlighetsstörning skiljer sig från en social fobi genom att offer för personlighetsstörningen övervakar andras uppförande lika mycket som sitt eget. Symtom: undviker kontakt med andra, av rädsla för kritik; ovillig att ta kontakt med personer utan att vara säker på att bli omtyckt; återhållsamhet inom intima relationer av rädsla för att bli utskämd eller förlöjligad; upptagenhet av tankar på att bli kritiserad eller avvisad i sociala situationer; hämmande känslor av otillräcklighet i obekanta sociala situationer; ser sig själv som personligt ointressant eller underlägsen andra; undvikande av engagemang som kan visa sig vara pinsamma.

### Histrionisk

Överdriven känslsamhet och uppmärksamhetsökande. Symtom: obekväma i situationer där offret inte är i centrum; interaktion med andra karakteriseras ofta av ett olämpligt sexuellt eller provokativt beteende; tvära kast mellan olika grunda känslouttryck; offret använder konsekvent sin fysik för att dra uppmärksamhet till sig; ett väldigt impressionistiskt sätt att tala som tappar detaljer; teatraliskt beteende och överdrivna känslouttryck; lättpåverkad; tendens att tro att relationer är mer intima än de verkligen är.

Tålmodet är ofta begränsat och förmågan att hantera motgångar är kraftigt försämrad; störningen leder därför ofta vidare till depression.

### Narcissistisk

Stark kärlek till sig själv och brist på empati. Symtom: grandios självbild (överdriver framsteg och talanger, förväntar sig att bli betraktad som överlägsen, kan anse sig gudomlig etc.); fantasier om obegränsad framgång, makt, briljans, skönhet eller perfekt kärlek; tror sig inte kunna förstås av eller vara lämpad för att umgås med personer eller institutioner som saknar hög status eller som på annat sätt är lika unika som offret; höga krav på beundran; förväntar sig speciella förmåner; utnyttjar andra för egen vinning; ovillig att förstå eller sympatisera med andras känslor och behov; egen avundsjuka och inbillning om att andra är avundsjuka på offret; arrogans, hotfullhet.

### Osjälvständig

En osjälvständig personlighetsstörning manifesterar sig vanligtvis redan i barndomen och går ut på ett starkt behov av att bli ompysslad, vilket leder till separationsångest och efterhångenhet. Symtom: behov av råd och uppmuntran från andra för att genomföra vardagliga beslut; kräver att andra tar ansvar för stora delar av offrets liv; svårt för att uttrycka avvikande åsikter; svårt för att starta projekt eller arbeta ensam, trots att energi finns; gör mycket för att få stöd av andra, inklusive obehagliga uppgifter; rädsla för och ovilja att vara ensam på grund av inbillad oförmåga att inte kunna ta hand om sig själv; söker omedelbart ett nytt nära förhållande som källa till stöd när ett gammalt tar slut.

### Paranoid

Misstro och misstänksamhet; andras motiv tolkas som skadliga. Symtom: misstankar, utan tillräcklig grund, att andra utnyttjar, skadar eller lurar offret;



upptagenhet med orättvisa tvivel om andras lojalitet eller trovärdighet; tveksamhet inför att anförtro sig till andra av rädsla för att informationen ska användas mot offret; intolkning av och aggressiv intolerans mot hemliga, elaka eller hotande betydelser (inbillade attacker mot personlighet eller rykte) i kommentarer eller handlingar; inget överseende med hån, skador eller gliringar.

### Schizoid

Isolering från sociala relationer och en begränsad vidd av känslomässiga uttryck vid interaktion med andra. Symptom: saknar gillande, eller uppfattat behov, av nära relationer, inklusive att vara en del av en familj; väljer nästan alltid ensamma aktiviteter; har väldigt lite eller inget intresse av sex; känner behållning av få, om några, aktiviteter; har få nära människor att anförtro sig åt utöver den närmaste familjen; verkar oberörd av beröm eller kritik från andra; emotionell kyla, isolering eller platta uttryck för tillgivenhet.

### Schizotyp

Sociala svårigheter kännetecknade av akut obehag vid nära personliga förhållanden, och excentriska beteenden. Symtom: radioprogram, världshändelser etc. förefaller rikta sig specifikt till offret eller bära på ett speciellt budskap till henne; udda övertygelser och slutledningar (vidskeplighet, tro på ett sjätte sinne, telepati etc.); ovanliga sinnliga erfarenheter, inklusive vanföreställningar om egna kroppsdelars storlek eller orientering; udda sätt att tala, t.ex. vagt, omständligt, metaforiskt, överkomplicerat, stereotypifierat; misstänksamhet eller paranoidea idéer; olämpliga eller begränsade känslouttryck; har få nära människor att anförtro sig åt utöver den närmaste familjen; social ängslan oavsett grad av bekantskap.

### Tvångsmässig

Denna störning är besläktad med, men tydligt skild ifrån, tvångssyndrom. Symtom: upptagenhet med detaljer, regler, listor, ordning, organisation, kroppsliga funktioner eller scheman till den grad att sådana aktivitetens huvudsyften förloras; perfektionism som hindrar att offret känner sig färdigt ens med småsaker; ekonomiskt omotiverad hängivenhet i arbete och produktivitet, till skada för fritidsaktiviteter och vänskap; dogmatisk i moraliska värderingar; oförmåga att slänga utslitna eller värdelösa föremål som inte ens har ett känslomässigt värde; ovilja att delegera uppgifter till andra om de inte gör exakt som offret; snålhet som förberedelse för framtida katastrofer; envishet och beroende av erfarenhet för att lösa problem.

## Andra typer av störningar

Inte särskilt noga utvalda.

### Beroende

Ett kemiskt eller psykologiskt behov av en eller flera substanser kan vara en indirekt konsekvens av psykologiskt trauma, i synnerhet i kombination med ett fysiskt trauma då smärtlindrande medicin fortsätter att vara nödvändig efter att skadan läkt. Missbruk av rekreationella droger som etanol kan också orsakas eller förvärras av besvärande upplevelser, särskilt depression eller mani. Offret lägger då mycket tid och pengar på införskaffandet, intagandet och döljandet av substansen, trots ökande tolerans som skvallrar om ett allt större fysiskt beroende. De exakta konsekvenserna är mer eller mindre specifika för substansen och brukar bli värst när behovet inte kan tillgodoses.

### Depression

Kan kännetecknas av nedstämdhet, oro, sömnproblem, skuld-känslor, känslor av att inte kunna bidra, obeslutsamhet, tankar på döden, samt brist på energi, intresse, libido och koncentrationsförmåga. Viktändringar och självmordsbenägenhet är vanliga till följd av sjukdomen, som någon gång drabbar 35% av befolkningen i det moderna Sverige, men försvinnande små andelar av befolkningen i så kallade utvecklingsländer.

**Melankoli** är en svårspelad form av djup depression vari offret inte kan känna lust eller glädje, ens tillfälligt, oavsett stimuli. Bland mindre definierande symtom märks sänkt stämningsläge (särskilt på morgonen), tidigt uppvaknande, betydligt snabbare eller långsammare rörelsemönster än normalt, aptitlöshet samt ofta psykotiska skuld- och mindervärdeskänslor på inbillade grunder.

### Dissociativ störning

Dissociation är en riskabel men normal skyddsmekanism som fragmenterar medvetandet så att obehagliga upplevelser inte har någon kännbar påverkan på det. I kombination med en fobi kan en dissociativ störning utlösa stark rädsla då offret kommer i kontakt med något som saknar ett kausalt förhållande till men som ändå reflekterar ett viktigt psykologiskt trauma. Åsynen av ett jaktorn mitt i en vildmark kan till exempel påminna undermedvetet om att fängelsevakter – som ofta satt i torn – en gång slog offret.

I patologiska fall kan mekanismen ge upphov till omfattande minnesförlust, särskilt i förhållande till utmärkande information om offrets egen identitet, eller omedvetna vandringar i ett omtöcknat tillstånd. I verkligt extrema fall kan detta leda till att offret omedvetet uppfinner en ny identitet efter att ha flytt från sin bekanta miljö. I ännu mer extrema fall, varav världshistorien tycks ha producerat ungefär 1000, lever flera identiteter sida vid sida.

### Fobi

Fobier är konsekventa, ovanligt starka rädslor som inte motiveras rationellt och som offret ofta vet är irrationella. De figurerar här i flera former, förutom den fobiska personlighetsstörningen ovan.

**Agorafobi** kallas ibland torgskräck men är sällan en rädsla för öppna utrymmen som sådana. Det är snarare obekanta platser och ställen där offret anser sig ha begränsad kontroll över sig och sitt anseende som skrämmer. Folksamlingar, men också att färdas ensam, kan utlösa fobin. Stark agorafobi begränsar offret till hemmets trygghet, där hon i förekommande fall kan fungera normalt.

**Social fobi** kallas en fobi som, likt agorafobi, betingas av sociala situationer, fast utan det geografiska inslaget. Med en social fobi övervakar man hela tiden sitt eget uppförande och man är

rädd för att bli utstirrad eller utskämd på grund av egna misstag. (I exempelvis Japan är rädslan traditionellt omvänd och man oroar sig istället för att skämma ut och besvära andra.) Kön och social status kan vara viktiga i fobins allmänna form.

Det finns flera **specifika** sociala fobier, till exempel rädsla för att hålla tal eller för att urinera när man inte känner sig helt ensam. Det finns också mängder av ickesociala specifika fobier som kan vara betydligt mer praktiska i rollspel, allt ifrån aerofobi (flygresor) till zoofobi (djur). Här kan man lätt tänka sig ett enkelt förhållande där inslag i den situation som gjorde offret psykiskt störd påminner henne om fasan. Även avbildningar av det subjektiva hotet och ovetande referenser till det i vardagliga konversationer kan provocera mycket stark rädsla.

### Mani

Egentlig mani ligger nära motsatsen till depression. Offer kan känna sig upprymda och ha massor av energi, men det finns samtidigt ett underliggande obehag. Det subjektiva sömnbehovet minskar, ofta med psykos till följd av sömnbrist som resultat. Andra symtom är lättretlighet, ilska, vanföreställningar, överkänslighet, oförsiktig och extrem sexuell aktivitet, extrem religiositet, skenande tankar och tal, samt optimistiska idéer, planer och projekt som inte grundas realistiskt på offrets förmågor.

Specifika eller "enkla" manier, till exempel klepto- eller pyromani, ger en känsla av välbehag när offret lyckas utöva dem, men har annars mycket lite med egentlig mani att göra. De är mer sällsynta än specifika fobier. Sexuella parafilier är en relativt vanlig och "ofarlig", men svårspelad, form av enkel manisk motsats till fobier. Vad gäller äventyrsrelaterade typer av trauma kan det vara lämpligt att bli besatt av något eller någon som man tror var räddningen från den besvärliga situationen.

### Panikångest

Denna form av ångest beror vanligtvis på att man fått relativt "väl motiverad" panik vid ett tidigare tillfälle, varpå man av rädsla för nya anfall undermedvetet provocerar sådana i situationer som man tror kan bli besvärliga. Varje anfall varar i ungefär 10 minuter efter en "mjuk" start markerad av tilltagande svårord, andningsbesvär, hjärtbesvär, darrning eller liknande, vilket kan leda till stark dödsångest eller rädsla för att bli galen. Skammen och stigmatiseringen som anfallen medför leder till stark statistisk överlappning med agorafobi. En del offer får långvariga surrealistiska hallucinationer i samband med anfallen, ofta i form av en inbillad oförmåga att interagera.

### Posttraumatiskt stressyndrom

"PTSD" är en sannolik följd av intensiva strider och andra farliga inslag i äventyr. Symtom: påträngande upprepning av traumat genom mardrömmar eller plågsamma minnesbilder dagtid, så kallade flashbacks; försök att undvika tankar, känslor, platser, händelser med mera som har med traumat att göra (eftersom dessa utlöser minnesbilderna); isolering från omgivningen och från viktiga vardagsaktiviteter; oförmåga att minnas viktiga delar av traumat; likgiltighet och främlingskap inför andra människor; övertygelse om att den egna framtiden är kort; hyperaktivitet, till exempel lättretlighet, lättskrämdhet, vredesutbrott, överdriven vaksamhet och sömnsvårigheter.

### Somatoform störning

Somatoforma problem framställs som yttringar av ett kroppsligt sjukdomstillstånd men saknar medicinsk grund. Offret vägrar ofta inse att problemen är mentala eller stressrelaterade och söker istället medicinsk vård.

Om alla möjliga signaler från kroppen till hjärnan misstolkas som störningar kan det röra sig om **hypokondri**, vars offer inbillar sig ha en mycket allvarlig sjukdom som i själva verket är något ofarligt eller som inte alls går att finna; ett underliggande syfte kan då vara att dra till sig uppmärksamhet och ansvarsfritt omhändertagande.

Mer allvarliga problem med smärta (ofta i flera kroppsdelar), illamående, yrsel, blindhet, impotens etc. kan tyda på något annat slags somatoform störning, som till exempel framkallats helt omedvetet för att hjärnan kräver distraktion. Ångest till följd av en orealistiskt negativ uppfattning om den egna kroppens utseende kan också föras hit.

### Tvångssyndrom

Med ett tvångssyndrom upprepar offret hela tiden särskilda tankar eller handlingar som är oönskade och obehagliga men som offret inte kan förhindra. Till skillnad från ett beroende eller en mani ger ett tvångsmässigt beteende ingen tillfredsställelse, bara oro, rädsla och ångest. Tvångstankarna tycks komma utifrån och handlar ofta om att överträda förbud genom våld (man kan till exempel känna sig tvingad att döda sitt barn), vilket antyder en mörk framtid och skadar offrets självbild. Offret ritualiserar tvångshandlingar, ofta som ett sätt att avvärja de hotande tankarna, eller utan uppenbar anledning (som när offret inte tillåter sig kliva på skarvar mellan golvplattor). Offret kan ofta hålla med om att handlingarna är meningslösa.

## Innehållsförteckning

<b>Tolkningslära</b>	<b>1</b>		
Orepresenterade egenskaper-----	1		
Avgränsning av färdigheter	1		
Tolkning av attribut-----	2		
Fysik	2		
Kaosvana	3		
Rörlighet	3		
Sinnesnärvaro	4		
Viljestyrka	4		
Tolkning av färdigheter-----	4		
Fordonsfärdigheter	4		
Stridsfärdigheter	5		
Atletiska färdigheter	5		
Mekanik	6		
Livräddning	6		
Psykologi	6		
Vildmark	6		
Tolkning av vansinne-----	7		
<b>Latenta mekanismer</b>	<b>8</b>		
Anfall-----	8		
Brand och syra	8		
Detaljträffar	9		
Explosioner	9		
Grumlig luft, mörker och vind	9		
Halvautomatisk (patronvis) salveld	9		
Kamrater i skottlinjen	9		
Långa salvor mot flera mål	9		
Obeväpnade anfall	10		
Passivt skydd med sköld	10		
Pilbågar	10		
Specialattacker	10		
Springande mål	11		
Väldstyper	12		
Faror-----	12		
Fall	12		
Elchocker	12		
Hetta och kyla	12		
Infektion	12		
Ovilja att andas	13		
Sömnbrist	13		
Rörelse-----	13		
Backar och trappor	13		
Balansgång	13		
Horisontella hopp (längdhopp)	13		
Klamrande över hinder	13		
Dörrar	14		
Släpande	14		
Smygande ut ur närstrid	14		
Vertikala hopp (höjdhopp)	14		
<b>Psykologi</b>	<b>15</b>		
Programmering-----	15		
Stålsättning	15		
Snabbdragnin mot övervakare	15		
Uppoffring-----	16		
Effekter	16		
Tillståndet psykchock-----	16		
Tillfälliga psykiska störningar-----	16		
Orsaker till skrämsel-----	17		
Psykstress-----	17		
		Avtrubbnin-----	18
		Återhämtning-----	18
		<b>Andra tillägg</b>	<b>19</b>
		Tester-----	19
		Ojämna slag	19
		Utjämning av förmågor	19
		Fler grader av framgång	20
		Djur-----	20
		Anfall från ryggen	20
		Anfall mot djur och ryttare	20
		Magi-----	20
		Rollpersonsskapande-----	22
		UP vid skapelse	22
		Expertisfärdigheter	22
		Istället för UP	24
		Ändrad egenskapsuppsättning	24
		Öronmärkta utvecklingsstreck	24
		Hälsa-----	25
		Fritt slumpade träffområden	25
		Minskad dödlighet	25
		Tidsbestämt dödsögonblick	25
		Initiativ-----	26
		Omvänd deklarationsfas	26
		Planeringsfas	26
		Reaktionsaktiveringar	26
		Andra tillägg och alternativ-----	27
		Dåligt minne av gamla färdigheter	27
		Extrem Handlingskraft	27
		Mecha	27
		Närhetsbonus med avståndsvapen	28
		Parerterm	28
		Rekyl	28
		Skada mot föremål	29
		Träning med rustning	29
		<b>Bilaga: Vansinne</b>	<b>30</b>
		Personlighetsstörningar-----	30
		Antisocial	30
		Borderline	30
		Fobisk	31
		Histrionisk	31
		Narcissistisk	31
		Osjälvständig	31
		Paranoid	31
		Schizoid	32
		Schizotyp	32
		Tvångsmässig	32
		Andra typer av störningar-----	33
		Beroende	33
		Depression	33
		Dissociativ störning	33
		Fobi	33
		Mani	34
		Panikångest	34
		Posttraumatiskt stressyndrom	34
		Somatoform störning	34
		Tvångssyndrom	35

