

TOMAS ARFERT

PARALLEL WORLDS



—UNIVERSALROLLSPEL—



Välkommen till PARALLEL WORLDS

– ett universalrollspel för olika spelvärldar –

Parallel worlds, PW, är ett enkelt rollspel tänkt att användas i olika spelmiljöer, allt från klassisk fantasy till moderna kampanjer. Du kan spela så vitt skilda saker som romersk centurion, korsriddare, engelsk jaktpilot under första världskriget, samurai, MI6-agent, aztek, hårdkokt detektiv eller tjuv i det gamla Bagdad. Endast fantasin begränsar dina möjligheter.

Det är lätt att modifiera reglerna och lägga till eller ta bort efter egen smak. Reglerna täcker upp spel i världar som motsvarar vår stenålder fram till 1900-talet. PW passar både till erfarna rollspelare som vill ha ett öppnare spelsystem och nybörjare som söker enkla snabba regler.

Vad är rollspel?

I ett rollspel spelar du en rollfigur, »rollpersonen«, och genom henne eller honom upplever du äventyr. Under spelets gång ska rollpersonerna klara av problem och faror de möter i den spelvärld de befinner sig i. Världen och äventyren som utspelas i den sköts av en spelledare.

Man behöver inte en spelplan när man spelar ett rollspel som PW, det enda som behövs – utöver den här boken – är papper, penna och ett par vanliga sexsidiga tärningar.

Rollspel kan jämföras med improviserad teater med regler där de saker rollpersonerna gör för handlingen framåt. Rollpersonerna har bestämda egenskaper och färdigheter, och värdet på dom påverkar deras chans att lyckas med de saker de vill göra i spelet. Egenskaperna och färdigheterna står nedskrivna, tillsammans med andra fakta om rollpersonen, på ett blad: rollformuläret. Det hittar du sist i den här boken. Värdena på Egenskaper och färdigheter förbättras under spelets gång, när rollpersonen blir mer och mer erfaren.

En i spelgruppen agerar som tidigare nämnts som spelledare. Han eller hon fungerar som en kombination av pjäsförfattare, regissör och domare, och styr över allt som händer i världen: väder och vind, invånare, djur, övernaturliga varsel, gudar och så vidare. Endast spelledaren känner från början till världens hemligheter som rollpersonerna ska upptäcka under spelets gång.

Under spelets gång beskriver spelledaren vad

rollpersonerna ser, hör, känner för dofter och så vidare. Sedan berättar de andra spelarna vad deras rollpersoner gör. Ibland används tärningar för att se om rollpersonerna lyckades med vad de tänkte göra, ibland lyckas det automatiskt. Spelledaren berättar i vad rollpersonernas handlingar resulterade i, och så vidare... På så sätt förs handlingen framåt.

Spelledaren spelar även rollen som alla personer och varelser som rollpersonerna träffar på i spelvärlden under sina äventyr. Dessa kallas för spelledarpersoner.

Om en regel i PW inte passar för ett speciellt tillfälle får Spelledaren ändra den efter eget huvud. Alla regler kan betraktas som riktlinjer. Spelledaren ska naturligtvis lyssna på de andra spelarnas åsikter, men har sista ordet vid regelbedömningar. Andra regeldiskussioner tas lämpligen utanför själva spelandet.

Det är viktigt att komma ihåg att spelledaren inte är spelarnas motståndare. En bra spelledare försöker inte göra livet så surt som möjligt för rollpersonerna, utan ser till att hålla spelet balanserat och framför allt roligt!

Ett äventyr i Parallel Worlds kan ta allt från nån timme till åtskilliga speltillfällen. En serie äventyr – som kan leda till ett förutbestämt slutmål, som att förgöra en mäktig fiende – kallas för kampanj. Under en kampanj som varar en längre tid (ibland år) kan en spelare hinna spela flera rollpersoner. En del kanske dör en våldsam död, andra kanske drar sig tillbaka till ett lugnt liv med gott om pengar »på banken«.

Tärningar

I Parallel Worlds används vanliga sexsidiga tärningar (som förkortas T). Det räcker med två stycken för att spela. Ska man slå flera tärningar skriver man ut antalet på följande sätt: 2T betyder 2 tärningar.

Ibland modifieras tärningslaget. Modifikationen kan vara positiv (+) eller negativ (-).

2T+2 betyder att man slår 2 tärningar och sedan lägger till 2 på resultatet. 2T-3 betyder att man slår två tärningar och drar av tre från resultatet.

ROLLPERSONEN

Det första man ska göra när börjar spela Parallel Worlds är att noga tänka igenom vilken typ av rollperson man vill spela, och samråda med spelledaren om en sådan rollperson passar in i spelvärlden.

Undvik rollpersoner i början som är svårspelande och/eller har svårt att överleva i spelvärlden. Det är bra om rollpersonerna i spelgruppen passar hyfsat bra med varandra, och inte är dödsfiender, utan kan samarbeta på ett naturligt sätt.

Rollpersonskonstruktion

Följ den här listan när du skapar din rollperson:

1. Namn. Du bestämmer själv, i samråd med spelledaren, vad din rollperson ska heta.

2. Utseende, ålder, kön. Det här bestämmer du också helt själv.

3. Identitet. Rollpersonens »yrke«, , vem han eller hon är, vad han eller hon sysslar med. Exempel på identiteter: *Alkoholiserad före detta KGB-agent, korsriddare, stridspilot, internationell playboy, arkeolog, filmproducent, tiggare, journalist, munk, jazztrummis, conquistador, börsmäklare, tjuv, kock, pirat, hitman* och så vidare. En rollperson är bättre på att utföra handlingar som har med hans identitet att göra, se nedan.

4. Färdigheter. Alla rollpersoner anses automatiskt kunna samma sak som »mannen på gatan«, det vill säga sånt som de flesta kan i den kultur han eller hon är uppvuxen i.

Spelar du en modern, västerländsk rollperson kan du läsa och skriva, förmodligen köra bil, tala ett främmande språk och så vidare. Men du skulle säkert få problem om du skulle rida på en dromedar i hög fart genom öknen. Det skulle dock falla sig naturligt för en rollperson som är turaeg.

En färdighet är en specialkunskap eller en förmåga som rollpersonen har skaffat sig. Det kan också vara en medfödd egenskap, om spelledaren godkänner det i sin kampanj.

Exempel på färdigheter: *ensamseglare, prickskytt, jockey, historiker, pokerspelare, fäktare, akrobat.*

Exempel på färdigheter som är medfödda: *telepati, mörkerseende, medium, fotografiskt minne, medium, levitation.*

Det som är en identitet för en person kan vara en färdighet för en annan. En person kan till exempel ha *historiker* som identitet, och *jazztrummis* som färdighet.

Spelledaren har alltid veto om han eller hon tycker att en färdighet är för kraftfull eller inte passar in i kampanjen.

En rollperson kan ha max tre färdigheter när han eller hon börjar spelet. Tar man färre så blir man bättre, eftersom rollpersonen har kunnat lägga mer tid på varje enskild färdighet. Väljer man bara EN färdighet blir den viktigare för rollpersonen än identiteten. Ett exempel kan vara en *filmproducent* (identitet) som är passionerad *pokerspelare* (färdighet). För en sådan person är poker viktigare än hans vanliga jobb, som är att göra film.

5. Egenskaper. I Parallel Worlds beskriver man rollpersonens fysiska och mentala förmågor som kallas egenskaper: *Fysik, Intelligens, Motorik, Närvaro.*

Slå 4 tärningar och fördela värdena mellan egenskaperna. Varje egenskap får då ett värde mellan 1 och 6. Alternativt kan man, istället för att slå tärningar, fördela 16 »nivåpoäng« mellan egenskaperna.

En rollperson kan ha max nivå 10 på en egenskap och max 6 när man börjar spelet. Nivån på egenskaperna används för att modifiera tärningslag när man ska utföra olika handlingar. Mer om det längre fram.

Fysik beskriver hur bra rollpersonens kropp fungerar, hur stark, uthållig, smidig och frisk han eller hon är. Ju högre värde på Fysik, desto bättre är man på att slåss, rida, klättra, lyfta tunga föremål och så vidare. Fysik beskriver inte rollpersonens utseende, han eller hon kan vara lång eller kort, senig eller muskulös och högre.

Intelligens beskriver hur bra rollpersonens hjärna fungerar, hur bra han eller hon är på att lösa mentala problem. Ett högt värde på Intelligens är viktigt för folk som har vetenskapliga yrken, eller lever på att vara listiga, kvicktänkta och ha ett välsmort munläder.

Motorik beskriver rollpersonens fingerfärdighet och förmåga att utföra handlingar med stadig hand. Ett högt värde på motorik är bra om man är ficktjuv, ska desarmera en bomb eller ska skjuta en terrorist som håller en person framför sig som gisslan.

Närvaro beskriver rollpersonens förmåga att uppfatta sin omgivning, sinnen, och mentala förmågor som syn, hörsel, intuition, karisma och förmåga att påverka andra. En hög Närvaro är viktig för de med konstnärliga yrken och av de som har ockulta intressen.



6. Kroppspoäng. Alla vuxna människor har 10 kroppspoäng. Kroppspoäng (KP) är ett mått på hur mycket stryk en rollperson kan ta innan han eller hon blir svårt skadad, förlorar medvetandet eller dör. När en rollperson utsätts för våld och blir träffad så drar man av kroppspoäng för skadan.

Om man bara har 5 KP kvar så har man fått en *Skråma*, och har man bara 2 KP kvar anses man vara *Sårad*. En skråma ger -1 på alla slag, och är man sårad så får man -2 på alla slag.

Kommer rollpersonens KP ner på noll så slår man 2T+rollpersonens Fysik. Blir resultatet 10 eller högre så är rollpersonen medvetlös i 2-12 timmar (slå två tärningar), blir det 9 eller lägre avlider den olycklige. Slår man två ETTOR dör man alltid, oberoende på hur bra Fysik man har.

Skador läks med 1 KP om dagen om man får modern kvalificerad läkarvård, 1 KP varje vecka om man får enklare läkarvård och 1 KP varannan vecka om man bara ligger still och vilar och 1 KP i månaden om man är aktiv.

Om man vill att kroppspoängen ska variera mellan rollpersonerna kan man använda följande system: Vuxna människor kan ha 7-12 kroppspoäng. Slå en tärning och lägg till sex på resultatet (1T+6).

Observera att spelledarpersoner kan ha så få eller många kroppspoäng som spelledaren önskar.

7. Personlighet. Beskriv hur din rollperson uppfattas av omvärlden. Är han eller hon inåtvänd eller utåtriktad? Misstänksam? Positiv? Skrytsam? Envis? Beslutsam? Du bestämmer.

8. Motivation. Vad som driver din rollperson. Det kan vara allt från mer »normala« saker som att skapa en bättre värld, att bli rik, maktlystnad, bli känd eller träffa vackra kvinnor (eller män) till mer ovanliga som att starta en ny religion, undkomma en ond profetia eller likvidera sin brors mördare. En rollpersons motivation kan naturligtvis ändras under spelets gång.

9. Egenhet. Välj någonting som är utmärkande för din rollperson och fördjupar hans eller hennes personlighet.

Bär han alltid monokel? Nyper hon servitriser eller servitörer i baken? Är han vegetarian? Röker hon handgjorda cigaretter av ett visst märke med ett långt cigarettmunstycke? Samlar rollpersonen på antika orientaliska mattor från en viss by i Persien? Tjatar han alltid om sitt totemdjur? Spelar han ständigt Tetris på en gammal svartvit Gameboy? Målar han smaklösa

tavor? Bär hon alltid på en rejäl handväska innehållande en liten förnicklad automatpistol av kaliber 22 med pärlemohandtag och en plunta med bourbon? Brukar han spela på en liten flöjt? Petar han naglarna med spetsen på en smal dolk? Sitter han alltid med ryggen mot väggen?

Se till att egenheten blir intressant och spelbar, och inte medför en för stor nackdel eller fördel för rollpersonen.

10. Citat. Nått typiskt som din rollperson brukar säga. Som »Elementärt min käre Watson« eller likande.

11. Bakgrund. Skriv några korta ord om din rollpersons uppväxt.

12. Kontakt. En användbar och/eller betydelsefull person som rollpersonen känner.

Kan till exempel vara en svartarbörshandlare, en politiker, magiker, centurion, överstepräst, adelsman, GRU-agent, maffiaboss, journalist, exorcist, hitman eller styrelseledamot i ett multinationellt företag.

Kontakten måste naturligtvis godkännas av spelledaren.

13. Utrustning. Du bestämmer i samråd med spelledaren vilken utrustning din rollperson har när han eller hon börjar spelet.

ATT UTFÖRA HANDLINGAR

Din rollperson kommer naturligtvis vilja försöka utföra olika handlingar av olika svårighetsgrad under spelets gång. Det finns tre typer av handlingar: automatiska, chansartade och omöjliga. Vad som är en automatisk handling för en rollperson kan vara en chansartad eller omöjlig handling för en annan beroende på identitet och färdigheter.

Några exempel:

Automatisk handling. Rollpersonen: »Jag stänger dörren efter mig dörren«. Spelledaren: »OK«.

Chansartad handling. Rollpersonen: »Jag försöker klättra upp för muren«. Spelledaren: »Slå två tärningar och lägg på din Fysik«. Vad det betyder förklaras längre fram.

Omöjlig handling. Rollpersonen: »Jag försöker slita av kedjorna«. Spelledaren: »OK«. (Till de andra spelarna: »Ni ser hur Cedric sliter i kedjorna tills han blir blå i ansiktet. Inget händer.«)

Chansartade handlingar

När man ska utföra en chansartad handling slår man två tärningar, lägger på nivån för den egenskap som är relevant (samt modifieringar för identitet och färdigheter om det spelar in) och jämför resultatet med svårighetsgraden för den aktuella handlingen. Blir resultatet högre lyckas handlingen, blir resultatet lägre eller lika med svårighetsgraden misslyckas handlingen.

Svårighetsgraden kan antingen vara slumpmässig eller fast. Om spelledaren föredrar slumpmässig svårighetsgrad slår man två tärningar och modifierar enligt tabellen nedan. Det går även att använda en fast nivå på svårighetsgrad. En smaksak.

Svårighetsgrader:

Svårighetsgrad	Slumpmässig nivå	Fast nivå
1. <i>Rutin</i>	2T	8
2. <i>Lätt</i>	2T+1	9
3. <i>Enkelt</i>	2T+2	10
4. <i>Normalt</i>	2T+3	11
5. <i>Knepigt</i>	2T+4	12
6. <i>Svårt</i>	2T+5	13
7. <i>Extremt</i>	2T+6	14
8. <i>Vansinne</i>	2T+7	15
9. <i>Glöm det</i>	2T+8	16
10. <i>Omöjligt</i>	2T+9	17

Som tidigare nämnts modifieras slaget med nivån för den egenskap som är relevant för den aktuella handlingen. Ska rollpersonen till exempel dyrka upp ett lås som kräver en viss fingerfärdighet är Motorik den relevanta egenskapen. Om rollpersonen har nivå 4 i Motorik slår man alltså 2T+4. Skulle rollpersonen haft »Tjuv« som identitet hade slaget modifierats ytterligare med +2, se nedan. Den totala modifieringen hade då blivit +6.

Om handlingen har någonting med rollpersonens identitet eller färdigheter att göra modifieras slaget enligt följande:

Om handlingen *direkt* berörs av identiteten: +2

Om handlingen *indirekt* berörs av identiteten: +1

EN färdighet:

Om handlingen *direkt* berörs av färdigheten: +3

Om handlingen *indirekt* berörs av färdigheten: +2

TVÅ färdigheter:

Om handlingen *direkt* berörs av färdigheten: +2

Om handlingen *indirekt* berörs av färdigheten: +1

TRE eller fler färdigheter:

Om handlingen **direkt** berörs av färdigheten: +1

Om handlingen **indirekt** berörs av färdigheten: ±0

Spelledaren avgör från fall till fall om handlingen direkt eller indirekt berörs av rollpersonens identitet eller färdigheter, förutsatt att spelaren kan motivera varför.

Exempel: En *Formel 1-förare* (identitet) kan få +1 i modifikation om han ska reparera en motor, eftersom det indirekt har med hans identitet att göra. Han är inte mekaniker men han har hängt mycket med mekaniker i depån och snappat upp det ena och det andra.

Exempel: Samma *Formel 1-förare* hoppar in i en gammal *Moskvitch* i Moldavien för att förfölja några kidnappare som kör genom en stad i en betydligt modernare bil. Spelledaren ger +2 på *Motorikslaget* som krävs för att köra ikapp i den täta stadstrafiken eftersom bilkörning direkt har med rollpersonens identitet att göra.

Exempel: En rollperson som har *Kassaskåpsprångare* som sin enda färdighet får +3 om han ska placera en bomb under en bil, eftersom att spränga saker och att hantera plastiska sprängämnen har direkt med färdigheten att göra.

Exempel: En rollperson har två färdigheter: *Kock* och *Egyptologi*. Hon provsmakar ett vin och försöker avgöra dess ursprung. Hon får +1, visserligen är hon ingen fanatisk vinkännare, men har besökt restaurangens vinkällare många gånger. En bra kock känner naturligtvis till vilka viner som passar med de rätter hon skapar i sitt kök.

Exempel: Senare frågar en vän samma rollperson om hon kan identifiera ett antikt halsmycke. Visserligen är det inte från Egypten, men spelledaren ger henne ändå +1, eftersom smycket är hettitiskt och kommer från ungefär samma tidsperiod. Alltså berörs handlingen indirekt av färdigheten *Egyptologi*.

Aktivt motstånd

Ibland så bestäms svårighetsgraden av en annan persons egenskaper, färdigheter och/eller identitet. Rollpersonen kanske måste smyga oupptäckt förbi en vaktpost. Då blir svårighetsgraden 2T + vaktpostens Närvaro. Om spelledaren vill göra det ännu svårare kan han modifiera slaget med ytterligare +2 för vaktens identitet (*Yrkessoldat*), om han anser att vakten är så pass erfaren att han kan skilja på ovidkommande bakgrundsljud och ljudet från en smygande person.

Exempel: En rollperson försöker hålla fast en motståndare. Då blir svårighetsgraden 2T + motståndarens *Fysik*. Om motståndaren desutom har en identitet som gör att han lärt dig



närstrid – som *Hemlig agent* – modifieras slaget med ytterligare +2. Hade identiteten bara haft indirekt med närstrid att göra (en *Jaktpilot* har kanske gått en kortare självförsvarskurs, till exempel) hade motståndaren endast fått +1. Samma sak gäller om motståndaren har en relevant färdighet, som *Brottning* eller *Judo*. Då modifieras slaget med ytterligare +1, +2 eller +3, beroende på hur många färdigheter motståndaren har.

1-regeln

Om spelaren slår ETTOR med alla sina tärningar (normalt två, tre om man använder en erfarenhetstärning, se nedan) när han ska utföra en handling så kan rollpersonen ha fumlut.

I så fall slår spelaren ytterligare en tärning. Blir resultatet ytterligare en etta har rollpersonen misslyckats på ett allvarligt sätt. Det kan vara saker

som att tappa sitt vapen mitt i en strid, eller grovt förolämpat en vakt som man försökt snacka bort.

Att bli bättre

Efter varje speltillfälle där rollpersonen varit aktiv tilldelas rollpersonen en erfarenhetstärning (förkortas ET). Nästa gång han eller hon spelar får spelaren slå en extra tärning vid ett valfritt slag, det vill säga tre tärningar i stället för två.

Ju fler erfarenhetstärningar man får, desto fler gånger får man slå med tre tärningar per speltillfälle. En rollperson kan ha max sju erfarenhetstärningar. Sen måste man spendera dom genom att förbättra rollpersonen, se nedan.

Erfarenhetstärningarna kan även användas för att förbättra värdena på rollpersonens egenskaper. Det kostar 4 ET att gå upp en nivå till och med till nivå 5, och 7 ET för nivå 6-10.

Vill en rollperson skaffa sig fler färdigheter får han eller hon rollspela sig till dom innan dom går att köpa genom att spendera ET. Om en rollperson till exempel vill lära sig en exotisk närstridsteknik som färdighet får han söka upp en person som kan lära ut den, och sedan träna under en tidsperiod spelledaren anser vara lämplig. Vill en annan rollperson lära sig att flyga får hon ta flygcertifikat och så vidare. Spelledaren bestämmer hur lång tid det tar och hur mycket det kostar.

Spelledaren får naturligtvis avgöra om det är möjligt för en rollperson att lära sig en speciell färdighet. Detta gäller i synnerhet om färdigheten har en mer udda karaktär.

Man kan normalt inte lära sig nya färdigheter som inte är inlärningsbara, som telepati, snabba reflexer eller liknande.

STRID

Strid, speciellt närstrid, kan vara ett kaos av rörelser, finter, attacker, skrik och så vidare. För att göra striden spelbar så delar vi in den i korta sekvenser, så kallade stridsrundor. En stridsrunda varar i några sekunder, och under den så kan man utföra någon av dessa handlingar:

- *Förflytta sig*
- *Ändra position*
- *Dra eller stoppa undan ett vapen eller ett annat föremål*
- *Attackera*

Stridssystemet i Parallel Worlds är berättande snarare än simulerande. Det viktiga är inte att hänga upp sig på detaljer, utan att striden går snabbt och inte förlorar tempo.

Initiativ

Ordningsföljd i närstrid.

Alla inblandade i striden slår en tärning och lägger på sin Fysik. Den som slog högst agerar först, sedan den som fick det näst högsta resultatet och så vidare. Lika slår om.

Förflyttning

En person kan röra sig lika många meter under en stridsrunda som han har i Fysik x 2, minus modifiering för eventuell last och rustningsmodifiering, se nedan.

Ändra position

Att resa sig, kasta sig på marken, och så vidare. Rör det sig endast om en mindre positionsförän-

dring, som att gå från stående till knästående, kan man attackera under samma stridsrunda.

Attack och försvar

När en rollperson attackerar en motståndare slår man två tärningar och lägger till modifieringar för rollpersonens Fysik och för identitet, färdigheter och det vapen rollpersonen eventuellt använder. Bär rollpersonen rustning drar man av halva rustningsmodifieringen avrundat uppåt (mer om den längre fram). Man drar även av en modifiering om rollpersonen bär på någon annan tung last.



Den som försvarar sig slår två tärningar modifierat med rollpersonens Fysik plus modifieringar för identitet, färdigheter och eventuellt rustning.

Om den som attackerar slår högst så träffar han, blir resultatet lika, eller om han slår lägre är det en miss.

Träffar den som attackerar måste motståndaren dra av skada från sina kroppspong. Skulle man förlora minst hälften av sina totala kroppspong på en gång har man fått en allvarlig skada. Mer om det längre fram.

Vet man inte om att man attackeras (till exempel om man plötsligt blir attackerad bakifrån av en okänd fiende) så får den som attackerar modifiera sitt attackslag med ytterligare +2.

Ibland så vill man attackera något som står stilla, som en dörr, ett hänglås eller liknande. Då träffar man automatiskt. Man behöver naturligtvis ett vapen eller annat redskap som är lämpligt att slå/bryta upp föremålet med. Saker har konstruktionspong som fungerar på samma sätt som kroppspong.

Förutsägbara attacker

Om spelaren inte ser till att rollspela sina attacker i en strid, det vill säga beskriva dem på ett underhållande sätt, utan bara säger någonting i stil med »jag hugger en gång till«, så räknas attacken som förutsägbar för motståndaren. Då får den som försvarar sig använda en extra försvarstärning, tre stycken totalt med andra ord.

Kreativa attacker och försvar

Om spelledaren anser att spelaren låter sin rollperson attackera eller försvara sig på ett extra intressant sätt så kan han belöna honom eller henne med en extra tärning på attacken eller försvaret.

Kroppspong

Kroppspong mäter som tidigare nämnts hur mycket skada rollpersonen tål innan han eller hon förlorar medvetandet eller dör. Vuxna människor har 10 KP (alternativt 7-12 KP). Om rollpersonen blir träffad så drar man av kroppspong. Kryssa av rutorna för KP på rollformuläret. Lägg märke till att man får -1 på alla sina slag om man har en *Skråma*, och -2 om man är *Sårad*.

Kommer rollpersonens KP ner på noll så slår man 2T+rollpersonens Fysik. Blir resultatet 10 eller högre så är rollpersonen medvetslös i 2-12 timmar (slå två tärningar), blir det 9 eller lägre avlider den olycklige. Slår man två ettor dör man alltid, hur högt värde på Fysik man än har.

Om rollpersonen kan ge en bra och övertygande anledning varför han vill fortsätta leva (i stil med »jag måste hämnas min broders död innan jag dör«) så kan spelledaren tillåta att han slår ytterligare en tärning. Om resultatet på extraslaget blir 1-2 kan han inte räddas, men blir det 3 eller högre så överlever han, men med någon form av men som spelledaren bestämmer.

Allvarliga skador – chock

Om rollpersonen förlorar mer än hälften av sina kroppspong på en gång så har han fått en allvarlig skada, även om han inte kommit ner på noll KP. Då slår man en tärning och om resultatet blir en etta så förlorar rollpersonen medvetandet på grund av skadeshocken, och förblir så minst i en timme, eller tills han har fått första hjälpen.

Konstruktionspong

Föremål har konstruktionspong som fungerar på samma sätt som kroppspong. När ett föremåls konstruktionspong kommer ner på noll går det sönder.

Attackera utan att skada

Det händer att man vill försätta motståndaren ur stridbart skick utan att döda honom (som att försöka träffa motståndaren på icke vitala delar eller slå honom med ett trubbigt föremål). För att göra det så berättar man för spelledaren om sin avsikt och attackerar sedan som vanligt. Om man träffar så gör vapnet man använder endast hälften av sin normala skada, avrundat uppåt.

När motståndaren kommer ner på noll KP så förlorar han medvetandet i 10-60 minuter. När han sedan vaknar så återfår han genast hälften av sin förlorade kroppspoäng. Observera att det inte gäller för kroppspoäng som förlorats på vanligt sätt tidigare, så om man exempelvis endast hade 6 KP när striden började har man bara 3 när man återfår medvetandet.

Flera motståndare

Om en rollperson är engagerad i närstrid med fler än en motståndare så kan han eller hon bara attackera en av dem per stridsrunda. Man kan vara i närstrid med högst 4 personer samtidigt om det finns fritt utrymme runt om. Försvarslaget modifieras med -2 om man har 2 motståndare, -3 om det är tre och -4 om man har fyra motståndare.

Avståndsvapen

Använder man ett avståndsvapen så fungerar attackslaget på samma sätt som i närstrid, se ovan. Den enda skillnaden är att man lägger på rollpersonens Motorik i stället för Fysik.

Om man attackerar ett mål som en stående eller gående så blir svårighetsgraden 2T+2 för kort avstånd och 2T+4 för normalt avstånd. Vad som är kort respektive normalt avstånd beror på vilket vapen man använder, se nedan. Kommer en motståndare in på kortare avstånd än 2 meter kan man inte använda avståndsvapen (utom små handeldvapen).



Några modifieringar för svårighetsgraden vid attacker med avståndsvapen:

Målet bär rustning	Målets rustningsmodifiering
Målet i skydd	+1, +2 eller +3
Motståndaren står på knä	+1
Motståndaren ligger ner	+2
Mörker	+2 till +4
Totalt förblindad	+5
Tät dimma	+1
Litet mål	+1 eller +2
Stort mål	-1 eller -2
Målet rör sig	+1 (t.ex. springande) +2 (t.ex. ridande på en galloperande häst) +3 (t.ex. målet kör motorcykel)

Skjutvapen

Normalt fungerar skjutvapen som pistoler och gevär på samma sätt som andra avståndsvapen. De flesta skjutvapen avfyra ett skott per stridsrunda, undantaget vapen som kan avfyra automateld, som en k-pist. Varje skott ger ett separat skadeslag.

Automatvapen fungerar på följande sätt ur regelsynpunkt: De kan antingen avfyra enkel-skott, en kulkärve på tre skott, eller så kan man hålla ner avtryckaren och avfyra automateld. Även om olika automatvapen i verkligheten har olika eldhastighet så förenklar vi det till att man avlossar 18 skott mot ett mål per stridsrunda vid automateld.

Om man attackerar med en kulkärve och lyckas med attackslaget så slår man en tärning. blir resultatet 1 eller 2 träffar en kula, blir det 2 eller 3 träffar två och blir det 5 eller 6 så träffar tre kuler. Varje kula får ett eget skadeslag.

Vid automateld mot ett mål slår man tre tärningar och ser hur många kuler träffade målet (3-18 med andra ord).

Ett helautomatiskt skjutvapen kan även attackera upp till tre mål på en stridsrunda förutsatt att de finns inom ett skjutfält på 45° framför skytten. Då avfyra man en kärve på tre skott per mål. Gör ett separat attackslag per mål (som ovan).

Det finns en nackdel att avfyra kulkärvar och full automateld, på grund av att vapnet skakar.

Attackerar man med en kulkärve respektive med automateld på normalt avstånd (inget hän-

der på kort) får man +1 respektive +2 på svårighetsgraden. Skjuter man på flera mål samma stridsrunda får man +3 på svårighetsgraden.

Hagelgevär fungerar på ett eget sätt. Dubbelpipiga hagelgevär (ej pump) kan antingen avfyra en eller båda piporna mot ett mål (slå ett attackslag, men separat skada för varje patron) under en stridsrunda, eller mot två olika mål. men i så fall kan man bara avfyra ett skott per stridsrunda på grund av den kraftiga rekyl.

Omladdning: Det tar två stridsrundor att byta magasin i en pistol eller i ett automatvapen. Annars kan man stoppa in två patroner manuellt per stridsrunda i en pistol, ett gevär eller revolver.

Det tar ungefär en minut (ca. 30 stridsrundor) att ladda om ett flint- och hjullåsvapen, två minuter att ladda om ett luntlåsvapen och 10 stridsrundor att ladda om ett slaglås vapen med tändhattar. Bakladdade enkelskottsgevär och pistoler (för patroner, som Remington Rolling Block, eller Sharps modell 1855) tar en stridsrunda att ladda om. Med andra ord kan man avfyra vapnet varannan stridsrunda.

Sprängämnen

Handgranater, minor, bomber, molotovcocktails och andra explosiva föremål ger full skada (skaderadien) från den plats de detonerar på. På max dubbla skaderadien ger de halva skadan, avrundat uppåt.

Flykt

Vill man dra sig ur en strid för att lägga benen på ryggen så har man två alternativ. Antingen så vänder man sig bara om och springer. Då får motståndaren en extra attack. Skulle rollpersonen bära en sköld så får han inte räkna med den i försvarslaget.

Det andra alternativet är att dra sig ut bakåt, men att behålla framsidan mot fienden. I stället för att attackera slår man då en initiativtärning. Lyckas det så mister motståndaren sin stridskontakt. Motståndaren kan avancera och fortsätta striden nästa stridsrunda om han är tillräckligt snabb att komma ifatt eller inte attackerar av någon annan.

Vapenmodifieringar

Vapen har modifieringar på attack, initiativ samt en separat skadeförändring.

Obeväpnade attacker som slag och sparkar har ±0 på initiativ och attack.

Knivar, dolkar, kortsvärd, träklubbor och andra korta och/eller enkla vapen har +1 på initiativ och attack. Enhandsvapen som vanliga

svärd och yxor har +2 och tvåhandsvapen som spjut, tvåhandsvärd och liknande har +3.

Skadan är alltid en tärning plus eller minus skadeförändringen för det aktuella vapnet. Skadan för ett vanligt svärd är till exempel 1T+2.

Avståndsvapen, som pilbågar, pistoler, gevär, kastspjut och så vidare har normalt +1 i attackmodifiering. Välbalanserade och fina vapen kan ha +2, eller till och med +3 för prickskyttegeväret och liknade. Klumpiga vapen kan ha ±0 eller sämre.

Improviserade vapen

Ibland måste man använda ett vapen man inte är van vid att använda, eller som inte ens är tänkt att användas som vapen, som en slägga eller en stor sten. Sådana improviserade vapen har normalt sett ±0 i attackmodifiering, och +1 i skadeförändring om inte spelledaren anser annorlunda.

Försvarsmodifiering

Bär rollpersonen rustning så modifierar det försvarsslaget (och attackslaget). En lättrustning ger +1 eller +2 på försvarsslaget, en ringbrynja +3, en skottsäker väst +3, och så vidare. En sköld och en hjälm ger ytterligare +1 vardera.

Observera att endast skottsäkra västar ger något skydd mot kulor från skjutvapen! En pistolkula går rakt igenom bröstplåten på en helrustning.

Det finns nackdelar att bära rustning, eftersom man blir mindre rörlig, och en rustning kan väga en hel del. När man attackerar får man dra av halva rustningsmodifieringen, avrundat uppåt, på attackslaget. Ska man göra saker som att simma, klättra, hoppa ner från ett hus tak till sadeln på sin strategiskt utplacerade häst och annat som kräver rörlighet och lättare vikt så drar man av HELA rustningsmodifieringen från Fysikslaget. Det är med andra ord inte helt lyckat att gå omkring i tung rustning om man har låg Fysik.

Undantag: En modern, lätt skottsäker väst ger inga negativa modifieringar på attacker eller Fysikslag. Man kan även tänka sig att magiska rustningar har samma egenskaper, om sådana finns i kampanjvärlden.

Vapen och rustningar

Genom historien har stridande folk utvecklat ett stort antal vapen och rustningar. Här följer ett urval. Om inte annat anges så är alla metallvapen tillverkade i järn/stål.

Rustningar

RUSTNING	Försvarsmodifiering
Mjukt läder	+1
Hårt läder	+2
Ringbrynja	+3
Lamellbrynja	+3
Skottsäker väst	+3
Fältrustning	+4
Helrustning	+5
Sköld	+1
Hjälm	+1

Närstridsvapen

NÄRSTRIDSVAPEN	Attackmod.	Skadeförändring
Dolk	+1**	+1
Dolk, brons	+1**	±1
Enhandsyx	+1	+2
Enhandsyx, brons	+1	+1
Enhandsyx, sten	±0	+1
Hillebard	+3*	+3
Kniv	+1**	+1
Knogjärn	±0	+1
Knytnäve	±0	±0
Kortsvärd	+1**	+2
Kortsvärd, brons	+1**	+1
Lans, till fots	±0	+1
Lans, till häst	+2	+3
Sabel	+2	+2
Skallning	±0	±0
Spark	±0	±0
Spikklubba	+1	+2
Spjut	+2	+2
Stav	+2	+1
Svärd	+2	+2
Träklubba	+1	+1
Tvåhandsvärd	+3*	+3
Tvåhandsyx	+3*	+3
Värja	+3	+2

*Dessa vapen har endast kvar sin +3 modifiering så länge man kan utnyttja deras längre räckvidd.

I trånga utrymmen, som små rum och smala gränder, har de endast +1 i attackmodifiering.

**I trånga utrymmen, se ovan, har dessa vapen +3 i attackmodifiering.

Avståndsvapen

Här följer en förteckning över olika typer av avståndsvapen, från enkla kastvapen och pilbågar till pistoler, gevär och automatvapen.

Attack/skadeförändring = Attack- respektive skadeförändringen för vapnet.

Eldhastighet = Antalet projektiler som avlossas per stridsrunda. 1/1 betyder en per stridsrunda, 1/2 betyder en varannan stridsrunda, 18/1 betyder arton per stridsrunda och så vidare.

Kort avst./max räckvidd = Kort avstånd: upp till max det här avståndet är svårighetsgraden att träffa 2T+2, mot normalt 2T+4. Max räckvidd: Det längsta avstånd man har rimlig chans att träffa med det aktuella vapnet.

Magasin = Antal projektiler som kan avlossas innan vapnet måste laddas om.



BÅGAR OCH ARMBORST	Attack/skademod.	Eldhastighet	Kort avst./Max räckvidd
Kortbåge	+1/±0	1/1	10m/50m
Laminatbåge	+2/+1	1/1	10m/70m
Långbåge	+2/+2	1/2	20m/200m
Lätt armborst	+2/+1	1/2	10m/50m
Tungt armborst	+1/+3	1/3	20m/100m



KASTVAPEN	Attack/skademod.	Eldhastighet	Kort avst./Max räckvidd
Sten, liten	±0/±0	1/1	(Fys x 2)m/(Fys x 5)m
Sten, stor	-1/+1	1/1	Fys m/(Fys x 3)m
Slunga	+1/+1	1/2	5m/40m
Kastkniv	±0/±1	1/1	(Fys x 2)m/(Fys x 5)m
Kastyxa	+1/+2	1/1	Fys m/(Fys x 5)m
Kastspjut	+1/+2	1/1	(Fys x 2)m/(Fys x 10)m
Handgranat (skaderadie 7 meter)	±0/+4	1/1	(Fys x 2)m/(Fys x 5)m

PISTOLER	Attack/skademod.	Eldhastighet	Kort avst./Max räckvidd	Magasin
Lunflåspistol	-1/+1	1/60	5m/20m	1
Hjullåspistol	±0/+1	1/30	5m/30m	1
Flintlåspistol, finkalibrig	±0/±0	1/30	10m/50m	1
Flintlåspistol, grovkalibrig	±0/+1	1/30	10m/70m	1
Slagpistol, finkalibrig	+1/±0	1/30	7m/30m	1
Slaglåspistol, grovkalibrig	+1/+1	1/30	10m/70m	1
Derringer, kaliber 41	±0/+1	1/1	10m/70m	2
Mauser 1896, kaliber 7.63	+1/+1	1/1	10m/70m	10
Luger Parabellum, 9 mm	+2/+1	1/1	10m/70m	8
Colt 1911, kaliber 45	+1/+2	1/1	10m/70m	7
Browning GP35, 9 mm	+1/+2	1/1	10m/70m	13
Walther PPK, kaliber 32	+1/+1	1/1	10m/50m	7
Beretta 92, 9 mm	+2/+1	1/1	10m/100m	15
Glock 17, 9 mm	+2/+1	1/1	10m/70m	17
Desert Eagle, kaliber 44 magnum	+1/+3	1/1	10m/100m	9

REVOLVRAR	Attack/skademod.	Eldhastighet	Kort avst./Max räckvidd	Magasin
Colt Texas, kaliber 36	±0/+1	1/1	10m/50m	5
Colt Walker, kaliber 44	±0/+2	1/1	10m/70m	5
Colt Navy, kaliber 36	+1/+1	1/1	10m/50m	5
Colt Single Action Army, kaliber 45	+1/+2	1/1	10m/70m	6
Smith & Wesson Schofield, kaliber 45	+1/+2	1/1	10m/70m	6
Smith & Wesson 38 Special	+1/+1	1/1	10m/100m	6
Smith & Wesson 38 Bodyguard	+1/+1	1/1	10m/70m	6
Smith & Wesson 357 Magnum	+1/+2	1/1	10m/100m	6
Smith & Wesson 44 Magnum	+1/+3	1/1	10m/70m	6
Modèle 1892, kaliber 8 mm	+1/+1	1/1	10m/70m	6
Nagant 1895 G, kaliber 7,62 mm	+1/+1	1/1	10m/70m	7
Webley Mk VI, kaliber 455	+1/+2	1/1	10m/70m	6

KULSPRUTEPISTOLER	Attack/skademod.	Eldhastighet	Kort avst./Max räckvidd	Magasin
Thompson SMG, kaliber 45	+1/+2	18/1	10m/100m	30/100
MP 40 »Schmeisser«, 9 mm	+1/+1	18/1	10m/100m	32
Sten Mk 2, 9 mm	+1/+1	18/1	10m/70m	32
Heckler & Koch MP5, 9 mm	+2/+1	18/1	10m/100m	30
Uzi, 9 mm	+2/+1	18/1	10m/100m	32
PPSh 41, kaliber 7,62 mm	+1/+1	18/1	10m/100m	71

ENKELSKOTTSGEVÄR	Attack/skademod.	Eldhastighet	Kort avst./Max räckvidd	Magasin
Luntläsgevär	-1/+1	1/60	10m/60m	1
Hjulläsgevär	±0/+1	1/30	10m/80m	1
Flintläsmuskedunder	+1/+3	1/30	5/30m	1
Flintläsmuskör »Brown Bess«	+2/+2	1/30	10m/300m	1
Pennsylvaniagevär »Kentuckybössa«	+3/+2	1/30	20m/400m	1
Enfieldmusköt 1853, Slagläs	+2/+2	1/10	10m/300m	1
Remington Rolling Block	+2/+3	1/2	10m/400m	1
Sharps modell 1855	+1/+1	1/2	10m/300m	1

REPEATERGEVÄR	Attack/skademod.	Eldhastighet	Kort avst./Max räckvidd	Magasin
Henrygevär	+1/+3	1/1	10m/200m	7
Spencerkarbin	+1/+1	1/1	10m/200m	7
Winchester modell 1873	+2/+1	1/1	10m/200m	7
Mauser Gewehr 98, kaliber 7,92	+3/+2	1/1	10m/400m	5
Lee Enfield Mk III, kaliber .303	+3/+2	1/1	10m/400m	10

HAGELGEVÄR	Attack/skademod.	Eldhastighet	Kort avst./Max räckvidd	Magasin
Dubbelpipigt, kaliber 20	+1/+3	2/1	10m/40m	2
Dubbelpipigt, kaliber 12	+1/+1	2/1	10m/40m	2
Pump, kaliber 20	+2/+1	1/1	10m/40m	5
Pump, kaliber 12	+3/+2	1/1	10m/40m	5

KULSPRUTOR	Attack/skademod.	Eldhastighet	Kort avst./Max räckvidd	Magasin
Lewis, kaliber 7,62	+1/+2	18/1	10m/400m	100
Maxim 08/15, kaliber 7,92	+1/+2	18/1	10m/300m	200
Degtjarev DPM, kaliber 7,62	+1/+2	18/1	10m/400m	100
Browning M2, kaliber 12,5	+2/+4	18/1	10m/400m	300
M42, kaliber 7,92	+2/+2	18/1	10m/400m	300

AUTOMATGEVÄR	Attack/skademod.	Eldhastighet	Kort avst./Max räckvidd	Magasin
M1 Garand, kaliber 30-06	+1/+2	18/1	10m/400m	8
FN FAL, kaliber 7,62	+2/+2	18/1	10m/400m	30
Gewehr 3 A3, kaliber 7,62	+2/+2	18/1	10m/400m	20
AK 47, kaliber 7,62	+2/+2	18/1	10m/400m	20
M16, kaliber 5,56	+3/+3	18/1	10m/400m	30
41W, kaliber 4, 85	+3/+3	18/1	10m/400m	20

Andra typer av skador

Brännskador, skador från eld, syra, viss magi drar av kroppspoäng som vanligt. Eld från en fackla eller liknade ger 1 KP i skada per stridsrunda. Om hela kroppen utsätts för lågor förlorar man 5 KP per stridsrunda.

Kvävning. Om av någon anledning inte kan andas kan en rollperson utan större problem klara sig 2 minuter utan luft. Efter det slår man 2T + rollersonens Fysik varje minut som går. Blir resultatet 9 eller lägre, eller om det blir två ettor, dör rollersonen. När det gått totalt 7 minuter dör även då rollersonen, även om alla slag lyckades.

Fall. Ju högre höjd man faller ifrån, desto större blir skadan. Rustning minskar inte skadan. Vid ett fall över 30 meter dör man alltid.

Fallhöjd	Skada
1-3 m	1T-3
4-5 m	1T-2
6-7 m	1T
8-10 m	1T+3
11-15 m	2T+2
16-20 m	2T+4
21-30 m	2T+7
Högre än 30 m	Död †

Gift. Det finns naturligtvis många typer av gifter. En del skadar bara om de sväljs, andra när de inandas, vid kontakt, eller när de kommer in i blodomloppet. Giftorna har dessutom olika styrka, från 1 till 6.

Om en rollperson blir utsatt för ett giftigt ämne så slår spelledaren två tärningar och lägger till giftets styrka. Rollersonen slår ett Fysikslag. Blir summan av Fysikslaget högre, så klarar sig rollersonen, annars börjar giftet att verka... vilket vanligen innebär en kvalfull död, eller något annat otrevligt.

MAGI

I Parallell Worlds står magi normalt under spelledarens kontroll, och kan endast användas av spelledarpersoner. Magi kan användas i skräck- eller fantasykampanjer för att i första hand skapa stämning och mystik i spelet, inte för att ta koll på rollersonerna.

Dörrar kan öppnas av sig själv, svärd kan börja lysa om fiender nalkas för att ta några enkla exempel. När rollersonerna färdas genom en skog kan de plötsligt omges av en tät dimma bara för att finna en gammal borg som inte funnits där tidigare och så vidare.



Magiska föremål och elixirer

Även om rollersonerna inte kan lära sig besvärjelser så kan de använda magiska föremål. Dessa artefakter är i de flesta kampanjer unika och sällsynta. Ofta finns det legender kopplade till dom som berättats från generation till generation.

En enklare form av magiska föremål är elixirer, trolldrycker. Det kan vara drycker som gör en person starkare, kärleksdrycker, helande drycker, gör någon osynlig, låter en andas under vatten och så vidare.

Besvärjelser

Om en rollperson utsätts för en besvärjelse så slår man 2 tärningar för »attacken«, och lägger på besvärjelsen styrka, som normalt är 5. Styrkan på besvärjelsen kan naturligtvis variera, bland annat beroende på hur mäktig magikern är som kastar den.

Sedan gör spelaren ett Närvaroslag för sin rollperson. Blev resultatet lika med eller bättre än resultatet för den magiska attacken så misslyckas den. Annars utsätts rollersonen för besvärjelsens verkan.

Vill en rollperson att en besvärjelse ska verka på honom eller henne så gör den det automatiskt.

Några exempel på besvärjelser:

Caecus (OSYNLIGHET). Gör en rollperson osynlig i 1-6 timmar.

Exceratice (FÖRBANNELSE). Magikern uttalar en förbannelse över en person. Den verkar indirekt, man kan inte döda någon direkt; »Må din förstfödde son dräpa dig« eller »Må dina

grödor förtvina, dina källor sina och din boskap dö«, och liknande.

In Servitutum Redigere (FÖRSLAVA). Försätter den som utsätts för för besvärjelsen under magikerns kontroll i 1-6 timmar.

Morbis (SJKDOM). Slår en person med pesten, och får inte den som utsätts för besvärjelsen magisk hjälp att upphäva den inom ett dygn så dör han en kvalfylld död.

Somnus Subitaruis (PLÖTSLIG SÖMN). Får en person att ögonblickligen somna in och sedan sova under 1-6 timmar utan att det går att väcka honom eller henne.

DJUR OCH ANDRA VARELSER

Ibland konfronteras rollersonerna med ickehumanoïda varelser, som vilda djur eller olika former av »monster«. Dessa beskrivs i speltermerna på följande sätt:

Attackvärde. Hur bra en varelse är på att attackera i strid. Vid en attack, slå 2T och lägg på attackvärdet. En varelse kan ha olika attackvärden för olika slags attacker.

Skadevärde. Det värde man modifierar skadeslaget med vid en lyckad attack. En varelse som har olika typer av attacker (som ett lejons bitt och klor) kan ha olika värden på skadevärdet.

Försvarvärde. När en varelse attackeras, slå 2T och lägg till försvarvärdet för att se om varelsens träffas eller inte.

Kroppspoäng. Varelser kan ha så få eller många kroppspoäng som spelledaren önskar.

Speciella egenskaper. Om varelsen har några varelser utöver det vanliga. En draken kan förmodligen både flyga och spruta eld. Andra typer av egenskaper kan vara osynlighet, hypnos, gift, onaturligt snabb läkning och så vidare. Spelledaren kan införa vilka egenskaper han eller hon passar.



PARALLEL WORLDS

NAMN:

SPELARE:

UTSEENDE:

ÅLDER: KÖN:

IDENTITET:

FÄRDIGHETER:

FYSIK: INTELLIGENS: MOTORIK: NÄRVARO:

KROPPSPOÄNG: † ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Särad -2 Skräma -1

Personlighet: Utrustning:

Motivation:

Egenhet: Övrigt:

Citat:

Bakgrund:

FÖRSVARSMODIFIKATION

ERFARENHET

Kontakt:

VAPEN	Attackmod.	Skademod.	Eldhastighet	Kort avstånd/Max räckvidd	Magasin
Obeväpnad	±0	±0	1/1		