

Spelarbok

Gustav Ruthgård

19 juli 2018



Del I

Introduktion

Det här rollspelets regler baseras på idéer ur Apocalypse World och kan därför räknas som ett så kallat PbtA spel, eller Powered by the Apocalypse spel. Spelardragen är inspirerade av Kult: Divinity Losts spelardrag.

1 Koncept

Ditt koncept är grundinriktningen för din rollperson, det definierar vilken typ av karaktär den du spelar har, det ger också en känsla för vilken bakgrund karaktären har.

1.1 Grundegenskaper

I det här rollspelet finns tre grundegenskaper. När du slår för ett spelardrag använder du två sexsidiga tärningar och lägger ihop resultatet med grundegenskapen.

- **KROPP** beskriver din fysiska förmåga i spelet. Både styrka och smidighet ryms inom begreppet kropp. Följande drag baseras på kropp.
 - Din förmåga att attackera.
 - Din förmåga att undvika fysiska utfall
 - Din förmåga att uthärda fysisk skada.
- **REAKTION** beskriver din förmåga att uppfatta vad som händer runt din rollperson. Följande drag baseras på reaktion.
 - Din förmåga att överblicka en situation.
 - Din förmåga att läsa av en person.



- SINNE beskriver hur vässat din rollpersons sinne är. Följande drag baseras på sinne.
 - Din förmåga att efterforska information eller att undersöka en plats.
 - Din förmåga att övertala andra på olika sätt.
 - Din förmåga att behålla kontrollen.

1.2 Rädsla och drivkraft

Din rädsla och din drivkraft definierar din karaktär på ett viktigt sätt och hjälper dig att ta beslut utifrån din karaktärs perspektiv istället för ditt eget. Du väljer ett av varje i listan på det koncept du valt eller väljer ett eget i samråd med spelledaren.

1.3 Att bli bättre

Varje gång du misslyckas helt med ett drag och får 6 eller lägre så noterar du en erfarenhetspoäng, man lär sig av sina misstag. Efter varje spelmöte delas också erfarenhetspoäng enligt listan:

- Har du lärt dig något nytt om världen? Ta 1 erfarenhetspoäng.
- Har du ensam eller tillsammans med gruppen löst ett större problem? Ta 2 erfarenhetspoäng.
- Har någon annan gjort något som bidragit till ett bra spelmöte? Ge en erfarenhetspoäng till den.



2 Agenten

Du arbetar som någon form av rättvisans beskyddare, det kan till exempel vara en polis, utredare, detektiv, eller hemlig polis. Att ordningen i samhället upprätthålls är ditt ansvar. Jobbet är på obekväma tider och du förväntas kunna ställa upp när som helst.

NAMN:		AGENT
KROPP:	REAKTION:	SINNE:
Sätt ut +2, +1, 0		
SPECIALDRAG:		
Välj 1 av Skytt Detektiv eller Förhörsteknik		

2.1 Specialdrag

Välj ett specialdrag för din karaktär.

2.1.1 Skytt

När du agerar i strid med ett skjutvapen, agerar du med +2 i modifikation.

2.1.2 Detektiv

När du undersöker något brottsrelaterat, agerar du med +2 i modifikation.

2.1.3 Förhörsteknik

När du förhör någon, agerar du med +2 i modifikation.



- Lagen dömmar alla lika.
- Med lagen som förtecken finner jag makt.
- Jag är här för att hjälpa de svaga.



3 Korren

Du arbetar med någon form av journalistiskt yrke, det kan till exempel vara en tidningsreporter, redaktör, korrespondent, vloggare eller grävande journalist. Att allmänheten får reda på vad som händer i samhället är ditt ansvar.

NAMN:		KORRE
KROPP:	REAKTION:	SINNE:
Sätt ut +2, +1, 0		
SPECIALDRAG:		
Välj 1 av Informationssökning Intervjuvteknik eller Press		

3.1 Specialdrag

Välj ett specialdrag för din karaktär.

3.1.1 Informationssökning

När du söker information, agerar du med +2 i modifikation.

3.1.2 Intervjuvteknik

När du frågar ut någon, agerar du med +2 i modifikation.

3.1.3 Press

När du agerar under hot på allmän plats, agerar du med +2 i modifikation om du kan yrka på att du är Press.

3.2 Rädsla

Välj en rädsla eller hitta på en egen till din karaktär.



- Att bli skadad av de som hotar dig.
- Att ditt material inte skall publiceras.
- Att inte ha råd att betala hyran.

3.3 Drivkraft

Välj en drivkraft eller hitta på en egen till din karaktär.

- Sanningen måste fram.
- Allas påståenden måste ifrågasättas.
- Det finns mer som döljer sig i världen än vad folk tror.



4 Atleten

Du arbetar med någon form av atletiskt yrke, det kan till exempel vara en elitidrottare, gymnastiklärare, eller fysioterapeut. Att hålla din kropp i sjukt god kondition och även att motivera andra till det samma är din vardag.

NAMN:		ATLET
KROPP:	REAKTION:	SINNE:
Sätt ut +2, +1, 0		
SPECIALDRAG:		
Välj 1 av Närstrid Taktiker eller Lagspelare		

4.1 Specialdrag

Välj ett specialdrag för din karaktär.

4.1.1 Närstrid

När du agerar i en stid och din kroppsliga fysik är avgörande, agerar du med +2 i modifikation.

4.1.2 Taktiker

När du agerar i en situation där praktisk taktik avgör utgången, agerar du med +2 i modifikation.

4.1.3 Lagspelare

När du hjälper eller hindrar någon annan att agera i en farlig eller taktisk situation, agerar du med +2 i modifikation.



4.2 Rädsla

Välj en rädsla eller hitta på en egen till din karaktär.

- Att bli så skadad att du inte kan fortsätta tävla.
- Att bli utnyttjad igen.
- Att skada någon annan på riktigt.

4.3 Drivkraft

Välj en drivkraft eller hitta på en egen till din karaktär.

- Att ständigt utmana din egen förmåga.
- Att stå i centrum och få allas beundran.
- Att visa för din far/mor att du duger.



5 Familjevårdaren

Du är den som tar hand om hemmet, familjen och din partner. Du är hemmaman eller hemmafru och är extremt bra på det. Att familjen fungerar väl, har en fungerande social kontakt med de andra i vänkretsen och att hemmet är i toppskick med skinande ytor och toppiffade fönsterbrädor är din förtjänst.

NAMN:		FAMILJEVÅRDARE
KROPP:	REAKTION:	SINNE:
Sätt ut +2, +1, 0		
SPECIALDRAG:		
Välj 1 av Minglaren Silvertunga eller Behärskad		

5.1 Specialdrag

Välj ett specialdrag för din karaktär.

5.1.1 Minglaren

När du småpratar med någon så får du alltid reda på något intressant, agerar du med +2 i modifikation för att läsa av en person.

5.1.2 Silvertunga

När du försöker få din vilja igenom, agerar du med +2 i modifikation när du försöker övertala en person.

5.1.3 Behärskad

Du har en mycket fast världsbild och upprätthåller den till varje pris, du agerar du med +2 i modifikation när din självkontroll sätts på prov.



5.2 Rädsla

Välj en rädsla eller hitta på en egen till din karaktär.

- Att skiljsmässan är ett faktum.
- Att tappa ansiktet i din sociala umgängeskrets.
- Att någon i familjen far illa.

5.3 Drivkraft

Välj en drivkraft eller hitta på en egen till din karaktär.

- Att ha den perfekta tillvaron.
- Att stå i centrum och få allas beundran.
- Att dina barn lyckas i livet.



6 Politikern

Du arbetar med någon form av politiskt yrke, det kan till exempel vara en lokalpolitiker, affärsman, eller facklig företrädare. Att driva igenom din ideologi och skaffa så många anhängare som möjligt är din passion. Att skapa allianser med de som står nära din ideologi och se dina meningsmotståndare på fall är din metod.

NAMN:		POLITIKER
KROPP:	REAKTION:	SINNE:
Sätt ut +2, +1, 0		
SPECIALDRAG:		
Välj 1 av Debatören Hårdhudad och Påläst		

6.1 Specialdrag

Välj ett specialdrag för din karaktär.

6.1.1 Debattör

När du för en argumentation med någon och vill få dem över på din sida, agerar du med +2 i modifikation i övertala.

6.1.2 Hårdhudad

När du försöker få din vilja igenom, agerar du med +2 i modifikation när du försöker övertala en person.

6.1.3 Påläst

Du har en mycket fast världsbild och upprätthåller den till varje pris, du agerar du med +2 i modifikation när din självkontroll sätts på prov.



7 Förbrytaren

Du är någon form av förbrytare, det kan till exempel vara en småtjuv, gängmedlen, konsttjuv eller lurendrejure. Vad som är moraliskt eller juridiskt okej är inte regler som rör dig, du har andra regler att följa i den sociala grupp du befinner dig i. Det finns en anledning till att du är där du är idag, det är omständigheter som har lett fram till den situation du har idag. Det är inte ditt fel...

NAMN:		FÖRBRYTARE
KROPP:	REAKTION:	SINNE:
Sätt ut +2, +1, 0		
SPECIALDRAG:		
Välj 1 av Hänsynslös Skrämmande Ta sig in eller Skitliv		

7.1 Specialdrag

Välj ett specialdrag för din karaktär.

7.1.1 Hänsynslös

När du agerar i strid gör du det utan hämningar, du agerar med +2 i modifikation.

7.1.2 Ta sig in

När du försöker ta dig förbi ett lås med dina universalverktyg slå +Smidighet.

10+ Låset öppnas snabbt och tyst.

7-9 Låset öppnas men, välj:

– det tar längre tid



- det gör extra oväsen

2-6 Låset går upp men det tar tid och gör oväsen och välj:

- de verktyg du använder går sönder och kan inte användas igen
- det blir stor åverkan på låset.

7.1.3 Skrämmande

När du förhör någon på ett hotfullt sätt, agerar du med +2 i modifikation.

7.1.4 Skitliv

Du är van vid att dåliga saker händer dig, när du utsätts för något traumatiskt eller stressande, agerar du med +2 i modifikation.

7.2 Rädsla

Välj en rädsla eller hitta på en egen till din karaktär.

- Att bli dödad av mina egna.
- Att min familj får reda på vad jag sysslar med.
- Att bli ensam.
- Att inte få nästa fix.

7.3 Drivkraft

Välj en drivkraft eller hitta på en egen till din karaktär.

- Ingen bestämmer över mig.
- Mina fiender är rädda för mig.
- Att göra en sista stöt för att bli fri.



Del II

Bakgrundsscener

Skapa fyra scener enligt reglerna i Bakgrundsskapande. En av scenerna du skapar kommer vara hemlig och byggas ut av dig och spelledaren tillsammans. Du kommer få ytterligare en scen av spelledaren som blir känd för alla spelare.

ÖPPEN SCEN		
RUBRIK:		
HUVUDROLL:	PLATS:	
PLATS:		
BIROLL:	BIROLL:	BIROLL:

ÖPPEN SCEN		
RUBRIK:		
HUVUDROLL:	PLATS:	
PLATS:		
BIROLL:	BIROLL:	BIROLL:

ÖPPEN SCEN		
RUBRIK:		
HUVUDROLL:	PLATS:	
PLATS:		
BIROLL:	BIROLL:	BIROLL:



SPELLEDAR SCEN		
RUBRIK:		
HUVUDROLL:	PLATS:	
PLATS:		
BIROLL:	BIROLL:	BIROLL:

HEMLIG SCEN		
RUBRIK:		
HUVUDROLL:	PLATS:	
PLATS:		
BIROLL:	BIROLL:	BIROLL:



Del III

Spelardrag

Din rollperson kan utföra alla dessa drag som en följd av att du agerar på olika sätt i en scen. När du säger vad din rollperson gör kan SL då be dig slå för ett av dessa drag.

8 Attackera

*När du attackerar någon som kämpar tillbaka välj hur och slår +**Kropp***

10+ Du lyckas och undviker motståndarens attack.

7-9 Du attackerar motståndaren men till ett pris. Spelledaren väljer 1:

- Du träffas av ett motanfall.
- Du gör mindre skada.
- Du förlorar något.
- Du gör av med all ammo.
- Du utsätts för ett nytt hot.
- Du får senare problem.

2-6 SL gör ett mjukt eller hårt drag.



9 Undvika

*När du undviker, blockerar eller parerar skada slå +**Kropp**.*

10+ Du klarar dig helt oskadd.

7-9 Du klarar dig undan det värsta av skadan men spelledaren väljer om du hamnar i ett dåligt läge, förlorar något eller om du inte helt undviker skada.

2-6 Du reagerar för långsamt eller gör en felbedömning: kanske undviker du inte alls eller så hamnar du i ett värre läge än du började i. SL gör ett drag.

10 Tar skada

*När du utsätts för skada slå +**Kropp**. Har du skydd lägger du till värdet till slaget.*

10+ Du biter ihop och kan fortsätta som vanligt.

7-9 Du står fortfarande på benen men spelledaren väljer:

- Skadan får dig att hamna ur balans
- Du tappar något
- Du får ett **allvarligt sår**

2-6 Skadan är överväldigande. Du väljer om du:

- Är utslagen för resten av scenen (SL avgör om du även får ett **allvarligt sår**).
- Får ett **kritisk sår** men är vid medvetande (har du redan ett kritiskt sår kan du inte välja detta alternativ igen).
- Dör.



10.1 Allvarligt sår

Såret behöver någon typ av vård eller tid för att läka men blir inte värre av sig självt. Alkohol och smärtstillande droger kan ta bort avdraget som såret ger om så bara tillfälligt.

10.2 Kritiskt sår

Såret kommer inte läka av sig själv utan förvärras. Den som är kritisk sårad måste ha vård inom kort för att inte dö.

10.3 Avdrag från sår

Om du har icke-stabiliserade allvarliga och/eller kritiska sår drabbas du av avdrag, enligt nedan. Om du har

- ...minst ett allvarligt sår; -1 Kropp
- ...ett kritiskt sår; -1 Kropp
- ...både minst ett allvarlig sår och ett kritiskt sår; -2 Kropp

Om du dricker alkohol, tar smärtstillande, eller bedövar din smärta på liknande sätt, neutraliserar du avdraget från dina **allvarliga sår** under en kortare tidsperiod, vanligen under en scen. Detta gäller inte kritiska sår.



11 Överblicka

När du överblickar situationen slå +**Reaktion**. Vid lyckat kan du ställa frågor till spelledaren. När du agerar på spelledarens råd ta +1 på ditt slag.

10+ Ställ 2 frågor.

7-9 Ställ 1 fråga.

2-6 Du får ställa en fråga ändå men du drar till dig oönskad uppmärksamhet eller utsätter dig för fara.

Frågor

- Vad är min bästa väg förbi hindret?
- Vad är det största hotet mot mig?
- Vad kan jag använda till min fördel?
- Vad behöver jag vara vaksam på?
- Finns det något gömt här?
- Är det något som är underligt?

12 Läsa av en person

När du läser av en person slå +**Reaktion**

10+ Ställ 2 frågor.

7-9 Ställ 1 fråga.

2-6 Du får ställa en fråga ändå men du drar till dig oönskad uppmärksamhet eller utsätter dig för fara.



Medan du talar med personen du läser av kan du spendera dina frågor 1 för 1 för att ställa deras spelare/spelledaren frågor:

- Ljuger du?
- Vad känner du just nu?
- Vad tänker du göra?
- Vad önskar du att jag gör?
- Hur kan jag få dig att ... ?
- Är det något som är underligt?

13 Undersöka

*När du undersöker någonting, slå +**Sinne**.* Om du lyckas så finner du alla direkta ledtrådar och får ställa frågor för att få mera information.

10+ Fråga två frågor

7-9 Fråga en fråga, men svaret kostar dig något. SL bestämmer vad; du behöver någon eller något för att förstå svaret, eller det tar dig extra tid att få reda på svaret.

2-6 Du får fråga en fråga ändå, men du utsätts för oväntad fara eller annan kostnad.

Frågor:

- Hur kan jag få reda på mer om vad jag undersöker?
- Vad säger min magkänsla om vad jag undersöker?
- Är det något konstigt med det jag undersöker?



14 Övertala

När du övertalar en spelldarperson genom förhandling, argumentation eller utifrån en maktposition slå +Sinne.

10+ Hon ger vika.

7-9 Hon gör som du vill men (SL väljer):

- Hon är inte nöjd och ber om mer i gengäld.
- Övertalningen skapar problem vid ett senare tillfälle.
- Hon ger med sig men är osäker (övertalningens effekt är bara tillfällig).

2-6 Övertalningsförsöket har oavsiktliga konsekvenser. SL gör ett drag.

När du försöker övertala en rollperson slå +Sinne.

10+ Rollpersonen väljer själv om hon ger med sig eller inte, du ger dock båda effekterna nedan.

7-9 Rollpersonen väljer själv om hon ger med sig eller inte, du väljer dock en effekt nedan.

2-6 Rollpersonen är fri att göra som hon vill och har +1 på nästa slag mot dig. Ingen av effekterna nedan gäller.

Effekter:

- Hon motiveras att göra som du vill (hon får +1 på nästa slag).
- Hon drabbas av tvivel om hon inte gör som du vill (hon får -1 Välmående).



15 Agera under hot

*När du gör något riskabelt, är under tidspress eller försöker undkomma fara, berättar SL vad hotet är, slå +**Sinne** för att agera trots hotet.*

10+ Du gör det.

7-9 Du gör det, men tvekar, blir fördröjd, eller måste reagera på en komplikation - SL ger dig ett oväntat resultat, ett högt pris eller ett svårt val.

2-6 Det blir konsekvenser, du gör misstag eller så utsätts du för fara. SL gör ett mjukt eller hårt drag.

16 Självkontroll

*När du använder din självkontroll för att stå emot psykisk påverkan eller påfrestning som stress, traumatiska upplevelser och övernaturliga krafter slå +**Sinne***

10+ Du biter ihop och kan fortsätta opåverkad.

7-9 Du står emot men ansträngningen ger dig ett tillstånd som varar tills du fått tillfälle att återhämta dig. Välj en:

- Du blir arg, ledsen, rädd eller skuldtyngd. (-1 Välmående).
- Du blir hänförd (+1 Relation till det som orsakar tillståndet).
- Du blir distraherad (-2 i situationer där tillståndet begränsar dig).
- Du hemsöks av upplevelsen senare (SL får en hållhake).



2-6 Du förlorar kontrollen och SL väljer mellan att du är maktlös inför hotet, panikslagen utan kontroll över dina handlingar eller mår dåligt av traumat (sänk Välmående enligt traumats styrka).

- Allvarligt trauma (-2 Välmående)
- Livsavgörande trauma (-4 Välmående)

17 Välmående

Välmående är ett mått på hur pass balanserat rollpersonens psyke är. En rollperson är till en början kontrollerad men kan sjunka i Välmående när hon är med om traumatiska upplevelser.

	Kontrollerad	
Olustig Ofokuserad	Lindrig stress: <i>-1 Sinne</i>	
Skakad Stressad Neurotisk	Allvarlig stress: <i>-1 Självkontroll, -2 Sinne</i>	
Ängestdrabbad Irrationell Okontrollerad	Kritisk stress: <i>-2 Självkontroll, -3 Sinne</i>	
Nedbruten	Spelledaren gör ett drag	

18 Hjälpa eller motarbeta

När du hjälper eller motarbetar en annan rollperson, slå och lägg till ditt attribut för samma drag som den andra rollperson slår för.

10+ Ge rollpersonen +2 eller -2 på slaget.

7-9 Ge rollpersonen +1 eller -1 på slaget.



2-6 Något går fel för dig. SL gör ett drag.



Noteringar



Skada

	Frisk	
	Allvarligt sår	Nedsatt fysik:
	Allvarligt sår	-1 Kropp
	Kritiskt sår	Nedsatt fysik:
	Vårda inom kort för att inte dö	-1 Kropp

Välmående

	Kontrollerad	
	Olustig	Lindrig stress:
	Ofokuserad	-1 Sinne
	Skakad	Allvarlig stress:
	Stressad	-1 Självkontroll, -2 Sinne
	Neurotisk	
	Ängstdrabbad	Kritisk stress:
	Irrationell	-2 Självkontroll, -3 Sinne
	Okontrollerad	
	Nedbruten	Spelledaren gör ett drag



Rollformulär

NAMN:		KONCEPT:
RÄDSLÄ:		
DRIVKRAFT:		
KROPP:	REAKTION:	SINNE:
SPECIALDRAG:		

Spelardrag

Drag	Grundegenskap
Attackera	+Kropp
Undvika	+Kropp
Tar skada	+Kropp
Överblicka	+Reaktion
Läsa av en person	+Reaktion
Undersöka	+Sinne
Övertala	+Sinne
Agera under hot	+Sinne
Självkontroll	+Sinne
Hjälpa eller motarbeta	+Samma