

# LIBRA

## BAKGRUND VERSION 2.2

*Sverige, år 121 i den nya tidsålderns räkning. 121 år efter det Fjärde världskriget och byggandet av de nya nationerna och Borgen. Det falska norrskenet förmedlar en kall och bländande ljus bild av den återstående världen. Pelaren framför dig ekar ut dokumentärer om de senaste världskrigen. Allt i linje med statens nya pedagogiska program.*

Tolv år innan det tredje världskriget slukar EU upp FN och blir Förenta Unionen (FU). De träder omedelbart in i rollen som aktiv krigs och fredsmakt.

FU exkluderar det Ryska Samfundet p.g.a. deras kaotiska och korrupta statsstyre.

NASA blir klar med de två månkolonierna Gemini 1 och 2 och påbörjar byggandet av marskolonin Libra.

Tredjevärlden krisen orsakar ett tredje världskrig. Först enbart mellan Förenade Islam Emiraten, Nya Självständiga Israeliska Republiken och Afrikanska Unionen, men efter NATO:s inblandning även med USA.

Mitt under kriget köper Bofors upp ett flertal utländska vapenfabrikanter, p.g.a. deras brist på kapital. Genom de tidigare vinsterna och bristen på konkurrens, blir Bofors marknadsledande.

Ryska statsmakten har nog problem med inbördeskrig och maffiarörelser för att kunna bekymra sig för det pågående kriget. Detta medföljer till att de baltiska länderna väljer frivilligt överlämna sig till den svenska statsmakten.

Konsekvenserna av kriget är förödande. kapprustningen resulterar i totalförintelse av Afrika, Mellanöstern, stora delar av Asien och Nordvästra USA.

Rykten cirkulerar fortfarande kring Bofors aktiva stöd av valda parter. Sverige förblir neutralt och Bofors åter sig långsamt in i den svenska krigsmakten, samtidigt som flertalet aldrig riktigt förstått hur NATO fick tillräckliga befogenheter från FU för sin medverkan i kriget. Många anser att FU förlorat makt och att den byråkratiska delen tar för lång tid. Tre år efter kriget beslutar FU sin roll i kriget som observatör och påbörjar dömandet av krigsförbrytare i Malmörättegången.

USA har tröttnat på FU:s motsträvighet och bildar en ny egen försvarsmakt, Neo Amerikanska Försvaret, tillsammans med Sydamerika.

FU ges mer makt och Sverige som agerat föredömligt, genom rättegången och stödet av krigsoffer, blir världsländ för nya FU.

Göteborgs universitet blir klar med sitt försöksexperiment "Borgen", ett aktivt skyddsfält mot radioaktiv strålning.

Nya Förenade Ryska Statsmakten bildas 5 år senare och efter några års krigande styr de hela återstående Asien med en järnhand. En gigantisk statsmakt byggs upp för att hålla kontroll på invånarna. Efter överläggningar anklagas NAF för sin aktiva del i det tredje världskriget. NAF och NFRS hamnar i ett spänt kallt krig.

Ett par ivriga missiler från Chile utlöser ett fjärde världskrig. FU försöker medla, fast eftersom de två största statsmakterna ställt sig utanför FU blir försöken lönlösa.

NASA drabbas hårt av kriget och förlorar kontakten med Libra.

Kriget rensar på två år bort 4 miljarder av jordens befolkning, 90 % av jordens rena marktytor och det totala förgörandet av norra Amerika, Kanada, Australien, större delarna av södra Amerika, Europa, Norden och Asien.

Återstående Amerikanska trupper besätter Arktis i brist på RF (radioaktivfri) mark och utropar den Självständiga Amerikanska Arktiska Republiken (SAAR).

Svenska blir erkänt internationellt språk. Bofors split i försvarsmakten och maktbegäret hos återstående otroligt rika fraktioner inom Sverige resulterar 12 år efter Fjärde Världskriget, den nya tidsåldern, i ett inbördeskrig och uppdelandet av Sverige i bolagsstyrda monarkier med egna arméer.

*Välj en av de föregående sex monarkierna och den Amerikanska republiken och bilda en insatsgrupp om max 5 personer för att undersöka Marskolonin Libra.*

*Leta rätt på en figur (35 mm), som ska representera din karaktär.*

**Självständiga Amerikanska Arktiska Republiken (SAAR)** leds av delar av forna NASA som även äger och kontrollerar ett stort antal rymdstationer. På arktis har de byggt upp ett eget mindre landskap av rymdskeppsterminaler. SAAR har en välutvecklad underätelsetjänst som tillhandahållit dem de senaste framstegen inom den biomekaniska forskningen.

**Självständiga Skånska Monarkin (SSM)** styrs av en mängd rika ariska familjer, som inriktat sig på forskandet av *Avatarer*, inkarnerandet av det mänskliga sinnet.

**Bofors Nordsvenska Försvarsmakt (BNF)** styrs av Bofors och har oerhörda resurser av vapenforskning, det enda egentliga målet med försvarsmakter, är att kriga i perfekt harmoni med kapitalet.

**Svenska Baltiska Monarkin (SBM)** regeras av återstående delar av tsarätten och inhyser ett flertal specialtränade neospetznaz styrkor. De två senaste åren har SBM lagt oerhörda forskningsresurser på en nanoteknisk regenerationsteknik och biorustningar.

**Göteborgs Monarki (GBM)** Regeras av den gamla politikern Göte och hans släkt, som är de enda som verkar för ett återförenande av Sverige. GBM var först och har även i nuläget de mest avancerade portabla plasmasköldarna. Göte Borg är den centrala punkten i det skyddsfält som omger Sverige. Varje monarki får varje år betala hutlösa summor till Göte Borg för att få del av Borgen, som fältet kallas.

**Stockholms Riksmonarki (SR)** ser sig själva som den enda rättmätiga monarkin, med Bernadotteätten i fronten och ett flertal konservativa finansärer. Monarkin styrs av kung Carl XVIII Gustaf, som satsat hårt på biomekanisk motorisk forskning och därför anses monarkin bland de främsta inom denna kategori.

**Juna Monarki (JM)** har en helt ny oprövad maktfaktor genom sina experiment med det mänskliga sjätte sinnet. Juna Monarki styrs av en gammal ärkebiskop vid namn Bengt Andersson. Monarkin har väldigt starka frikyrkliga influenser och även en mycket ockult inriktning och ledning.

### Lagmedlemmar

---

---

---

---

---

### Republik/Monarki

---

### Instatsgruppens namn

---



# LIBRA regler för karaktärsskapandet version 0.3

Det första rådet är att skita i alla formler (de är till för ökningarna med erfarenhetspoäng) på formuläret, följ istället följande steg:

- Identitet** Fyll i karaktärens och ditt namn, that's it. *Bry dig inte om Avatar och Rank än.*
- Primära Egenskaper** Snickra ihop din karaktär genom att definiera hur bra han/hon är mentalt och fysiskt.
- Fysik** Din karaktärs fysik, stryktålighet, uthållighet, kondition och bärkapacitet.
- Motorik** Detta inkluderar både karaktärens fin- och grovmotorik. Används till att räkna ut din *Snabbhet Fysiska Försvar, Belastningspoäng (bärkapacitet)* samt ett flertal fysiska färdigheter.
- Styrka** Din karaktärs fysiska styrka. Används till att räkna ut *Fysisk Uthållighet, Belastningspoäng och Närstridsfärdighet.*
- Minne** Din karaktärs förmåga att ta till sig kunskap och komma ihåg den. Används för att räkna ut *Psykisk Uthållighet och minnesbaserade färdigheter.*
- Kreativitet** Din karaktärs kreativitet, kortfattat förmåga att tänka och komma med nya idéer. Används till att räkna ut din *Snabbhet, Psykiskt Försvar och ett flertal Magiska Färdigheter.*
- Psyke** Din karaktärs mentala balans och styrka. Används till att räkna ut din *Psykiska Uthållighet.*
- Själva karaktärsskapandet går ut på att placera positiva (plus) och negativa (minus) bonusar på dina egenskaper. Du börjar med värdet 0 (noll) på samtliga Primära Egenskaper och skall genom att samla poäng genom sänka vissa, höja andra.
- Du börjar med 12 bonuspoäng och skall med dessa, tillsammans med poängen du får från att sänka andra egenskaper "köpa" upp värden för din karaktär.
- Kostnaden för värdena är 12 x Nivån. Dvs skall du köpa upp till nivå tre i en egenskap måste du först köpa första med  $12 \times 1 = 12$  poäng, andra med  $12 \times 2 = 24$  poäng och tredje med  $12 \times 3 = 36$  poäng. Sammanlagt  $12 + 24 + 36 = 72$  poäng för nivå tre.
- Du kan istället för att öka en egenskap sänka den under 0 och få poäng för att spendera på andra egenskaper. Detsamma gäller här: 12 x nivå. Den maximala sänkningen är dock -3, för att balansera spelet.
- En lathund förenklar köpet:
- | Önskad nivå | Kostnad | Önskad nivå | Kostnad |
|-------------|---------|-------------|---------|
| 1           | 12      | 4           | 120     |
| 2           | 24      | 5           | 180     |
| 3           | 72      | 6           | 252     |
- Du kan spara poäng till de kommande egenskaperna eller låna om du är säker på att du kan betala tillbaka det med följande egenskaper.
- Sekundära Egenskaper** Räkna först ihop grundvärdet för egenskaperna genom att slå ihop de Primäregenskaper som står inom parentes. Skriv summan på strecket framför rutan.
- Snabbhet** avgör hur mycket din karaktär hinner göra på en runda. **Fysisk/Psykisk Försvar** drar automatiskt av aktuellt värde från attackerarens slag. **Fysisk/Psykisk Uthållighet** är din stryktålighet och **Belastningspoäng** avgör hur många kilon karaktären orkar bära ohindrat. Bär han mer minskas Snabbheten med överstigande värde.
- Köp sedan upp eller sänk egenskaperna ungefär som med Primäregenskaper, med skillnaden att de nu bara kostar 6 x Nivå. Du betalar 6 x Det värde som står på strecket för att höja egenskapen eller tar 6 x Nivå poäng för att sänka egenskapen ett steg. Obs att du bara får sänka varje egenskap max tre steg.
- Exempel: Du har 3 i kreativitet och 1 i Motorik, gemensamt ger de 4 i Snabbhet. Du vill höja snabbheten ytterligare ett steg och betalar därför  $6 \times 4 = 24$  poäng. Fyll i det nya sammanlagda värdet i den gråa rutan.
- Överstigande poäng kan sparas till nästa kategori. Kommentar: Negativa och värden på 0 räknas som 1.*
- Tertiära Egenskaper** Räkna först ihop varje färdighets primära egenskaper och skriv dessa i rutan PE.
- Du kan köpa upp men inte sänka färdigheter genom att betala nuvarande nivå x 3 poäng.
- Överstigande poäng kan sparas till nästa kategori. Kommentar: Negativa och värden på 0 räknas som 1.*
- Summering** Fyll i och räkna ihop värdena och vänd sedan på formuläret.
- Biomekanik** Primär Biomekanik kostar 3 x Nuvarande nivå och Sekundär 6 x Nuvarande nivå. Varje lyckat (per 12) Regenerationslag läker en skada. Irissökare förenklar träffchansen med sin nivå, fast värdet exkluderas vid skadeberäkningar. Rörelsemotoriken läggs till vid förflyttning.
- Rank** Minst en i varje grupp måste köpa rank och en person måste ha mer än de andra i egenskapen. Det är denna person som är gruppens ledare. Han uppdragsinformationen och får spendera gruppens budget Enligt eget tycke på löner, vapen, rustningar, mutor osv osv. Kostnaden är Nuvarande Nivå x 3 och efter som 0 räknas som 1 kostar första nivån 3 och även andra nivån. Därför kan man köpa upp Ranken till 2 för 6 poäng. Du kan spara övrig poäng till erfarenhetspoäng.

Priserna som står uppsatta är standardpriser och såvida ni inte är producenterna är dessa ganska dyra. Samtala gärna med fabrikererna för att försöka fjäska till er humana priser och kanske till och med specialbyggda vapen/sköldar eller rustningar.