



## RES – Clowns in carts getting cake

-”De kan komma när som helst... är du redo?”

-”Jag ... tror det, men ärligt talat... vad är det vi vaktar mot?”

-”Dom sa inget när du skickades?”

-”Dom sa något om clowner, men ärligt, vad menade dom?”

-”Ok, du vet inget med andra ord. Tre år i rad har vi haft inbrott här på den första april. Varje gång är de utklädda till clowner. Varje gång kommer de undan med tjugo, trettio tårtor. I år har bageriet gett sig fan på att stoppa dom... och hyrt oss.”

-”Ok, men bara en naturligt fråga – det här är inget djävla aprilskämt, va?”

-”Vad tar du mig för? Någon djävla clown?”

Från gömda och märkliga platser kom de för att trampa världens lagar under sina allt för stora skor. Med vitmålade ansikten och jättelika, röda näsor. Med tutor, knappålsblommor och namn som Bobo och Kalle Kalas. Men bakom de sminkade ansiktena dolde sig en mörk hemlighet.

Kom och försök stoppa de fruktansvärda Clownerna från de tusen slöjornas rike.

Ett 5-timmars Rätt Enkelt System-scenario. 3-6 spelare.

SL: Johan Jonsson.

Namn på schema: RCC

Fredag: 19:00-01:00 Sal: R11

Clownerna kommer från de tusen slöjornas rike där man har weaponiserat komedi. De är supersoldater i en armé av skämtare. I det här scenariot vill de ha tårtor. De har stulit tårtor från Guiseppes House of Cake, det största specialistbageriet i Washington DC. Bageriet ägs av Guiseppe Alfonso Pagliacci. Han tvättar pengar åt maffian, och vill inte ha några bekymmer. Av det skälet har han dolt de tre senaste attackerna. Pagliacci är själv av gammal clownsläkt, men döljer det. Hans familj var inblandade i Commedia del Arte under 1700-talet, men de hade band och blod från de tusen slöjornas rike. Detta innebär att han och hans företag är en svag punkt för clownerna. De tusen slöjornas rike är en ätarcivilisation som invaderar och förstör andra världar. Clownerna försöker invadera vår värld. När de uppnår tillräcklig humor sker detta. Naturlagarna böjer sig för deras skämtsamma attacker, och vid tillräcklig skämt blir de ostoppbara. Varje gång de stjälar kakor blir de kraftfullare. Det enda sättet att slutligt stoppa en av dem är att döda den på ett sätt som innehåller humor eller ironi. Som att dränka dem i vaniljsås.

De kommer fömodligen att lyckas stjäla tårtor den här gången också, Karaktärerna kommer att kunna följa dem igenom den här gången. De färdas till oss från en värld som fallit. Allt är i ruiner, och alla normala människor sitter fastspärrade i jättelika cirkustält. Där kan karaktärerna träffa en annan version av Guiseppe Alfonso som gömmer sig och kan ge fakta. Med hans hjälp kan de återvända. Nu måste de stoppa clownerna från att göra sina nästa tre attacker. Om alla tre attackerna lyckas blir det roligt.

Attack 1: American Veterans Association håller en stor gala med middag och en komiker för att samla in pengar. Massor med rika och inflytelserika är där. Om Clownerna lyckas disrupta allt och sändas på tv har de lyckats.

Attack 2: Dr Johannes Lupo har utvecklat en metod för att skapa nollpunktbatterier. Om Clownerna får tag i den och clownifierar Lupo har de lyckats.

Attack 3: Trump håller ett stort rally. Om clownerna placerar en paj i hans ansikte blir han en clown. Då har de vunnit.

Spelarna är i praktiken "the A-team" men mörkare.

# OJ SÅ ENKELT - RÄTT ENKELT SYSTEM 2.0 - ETT RPG AV JOHAN JONSSON

DET HÄR SYSTEMET ÄR MENAT ATT VARA ENKELT OCH SNABBSPELAT. DET GER EXAKT SÅ MYCKET REGELSTÖD SOM JAG TYCKER MAN BEHÖVER FÖR ETT SPEL SOM SIKTAR MERA PÅ DRAMA ÄN TÄRNINGAR. ALLT ÖVRIGT FÅR SL OCH SPELARE HITTA PÅ. OM NI INTE TYCKER OM NÅGON DEL, SÅ KÄNN ER FRIA ATT ÄNDRA DET. I DEN ANDAN GER JAG HÄR MED RÄTTIGHETERNA TILL SYSTEMET FRIA. KOPIERA, SKRIV OM ELLER GE UT SÅ MYCKET NI VILL.

## Tack till:

Mats Bergström (som är min medförfattare i ett annat system (RoRäk) vilket RES hämtat mycket inspiration ifrån), Föreningen *Gameboards & Broadwords - Syd*, Johannes Werner, Robert Jonsson, Andreas Gunterberg, Claes "shoggoth" Gerleman, Edward Hiscoke, och illustratörerna Andrzej Slowinski och Julia Öst.

## Vad är rollspel?

Ett rollspel är ett sätt att spela roller i en berättelse och ha skoj medan man gör det. Alla som är med, utom en, spelar var sin roll i en berättelse. Den som inte har en roll kallas spelledaren och

spelar alla andra roller. Han berättar om vad som sker i världen ni spelar i och alla andra berättar vad deras roller gör. Tillsammans får ni en historia att växa fram. Rollerna ni spelar kallas för karaktärer. Innan ni börjar spela måste ni skapa varsin karaktär. Hur ni gör det står på ett eget blad.

## Färdigheter

Alla handlingar bygger på färdigheter som karaktärerna eller SLP:erna har. Här kommer en beskrivning på de som är tryckta på karaktärsbladet.

**Vilja** - Hur viljestark karaktären är. Används oftast för att motstå smärta, skräck eller liknande.

**Springa** - Att springa. Hur snabb karaktären är.

**Uppmärksamhet** - Att upptäcka saker eller händelser. Hur uppmärksam karaktären är.

**Smidighet** - Att göra smidiga eller akrobatiska saker.

**Styrka** - Fysisk styrka. Används även för att beräkna skadebonus.

**Hållfasthetspoäng** - Den allmänna stryktåligheten hos en sak, varelse eller person. Förkortas HP. Används också som ett mått på allmän kroppslig seghet (mot sjukdomar, chock och infektioner).

**Slå med ...** - Att skada andra. Man måste definiera vad det är man är bra på att slå med. Ex: **Slå med Näve**, **Slå med Tillhygge**, **Slå med Svärd**, **Slå - Brottas** osv.

**Skjuta med ...** - Att hantera diverse skjutvapen. Man måste definiera vad det är man är bra på att skjuta med. Ex: **Skjuta med Pistol**, **Skjuta med Gevär**, **Skjuta med Granatkastare**, **Skjuta med Musköt**.

**Kasta** - Att kasta saker så att de träffar målet. Normalt kastavstånd är 12 meter.

**Se ... ut** - Att se exceptionell ut på något sätt. Färdigheten slås när man vill använda den för att påverka andra (charma någon genom att **Se Bra Ut** osv). Ex: **Se bra ut**, **Se tuff ut**, **Se hjälplös ut**.

**Veta** - Allmänkunskap. Alla de saker man vet när man är uppvuxen på en plats (Ex. var smultronen växer) och all kunskap man normalt sett har om omvärlden (Ex. vem som äger Falklandsöarna och varför det varit bråk om det). För mer specifik kunskap bör man välja **Veta om...** (se nedan)



## Förslag på egenvalda Färdigheter

Meka, Svetsa, Borra, Fräsa, Bilar, Hydraulik, Smyga, Filosofi, Teologi, Språk, Antropologi, Ockultism, Pedagogik, Kemi, Fysik, Styr/regler- teknik, Matematik, Datorer, Biologi, Kvantmekanik, Sjukvård, Första Hjälp, Bedra, Politik, Marketing. Köra ... (Ex: Bil, Stridsvagn eller Grävsko-pa), Ledarskap, Management, Flyga ... (Ex: Flygplan, Rymdskepp, Zeppelinare), Brottspatsundersökning, Arkivforskning, Veta om ...

Ex: (Hembygd, Världsläget, Restauranger i trakten, Svenska fotbollssegrar genom tiderna), Kroppsspråk, Administration, Byråkrati, Ekonomisk redovisning, Juridik, Knyppla, Sy, Virka, Slöjd, Städning, Matlagning, Tvätt, Målning, Grafisk design, Överlevnad i vildmarken.



## Färdighetstest

Ofta behövs inga tärningsslag. Om karaktären har tid på sig och är kompetent inom färdigheten låter SL honom ofta lyckas. När ett test behövs sätter SL en svårighetsgrad. Sedan slår du så många tärningar (D6:or) som du har i färdigheten. De som blir lika eller högre än svårigheten räknas som lyckade. Om du får dubbelt så

mycket som svårigheten på en tärning räknas den som 2 lyckade, om du får tre ggr så mycket, räknas den som 3 lyckade osv. En sexa på tärningen innebär att du slår vidare med den tärningen och lägger ihop med sexan. En ny sexa innebär att du fortsätter att slå och höja. Ett resultat (på en tärning) av : 6, 6, 6, 3 blir alltså 21. Om färdigheter ligger nära varandra (t ex **Skjuta Pistol** och **Skjuta Gevär**) kan SL tillåta att man använder fel färdighet, men med högre **svår**.



## Stora jobb

Ibland kräver SL att man ska ha ett visst antal lyckade (t ex 8 lyckade mot **svår** 4). Detta är vanligast när något tar tid att utföra. Jobbet blir alltså inte svårare, men det är ett stort jobb som man blir tvung- en att hålla på ett tag med. I exemplet ovan skulle Bill ha fortsatt slå två tärningar för varje ny period han lägger på att **Svetsa**, och när han kommit upp i 8 är han klar. När det gäller svetsning kan man tänka sig att varje period är ca en halvtimme, men periodtiden varierar från färdighet till färdighet. Om det är möjligt för flera att hjälpa till med en arbetsuppgift kan de lägga ihop sina lyckade för att bli klara tidigare.

## Flera handlingar

Ibland vill man göra flera saker på en gång. Detta utförs genom att du tar din tärningspool, tar bort ett för varje extrahandling, delar resten i antalet handlingar du vill göra, avrundar neråt och använder resultatet som tärningspool för det du vill göra. Ex: **Med 5 i Färdighet** och **två handlingar** blir det  $5-1=4$ ,  $4/2=2$ . Man slår två tärningar för varje av de två handlingarna.



## Att slå minus antal tärningar

Om miljö eller annat har gett dig så många minus att du ska slå ett negativt antal tärningar, så slå tärningarna. Om de alla blir 6, så får du slå en normal tärning mot **svår**. Om du inte har något i en färdig-

het innebär detta att du får slå en tärning, om den blev 5 eller 6, så får du slå en normal tärning.

## Hur föremål fungerar

De saker som behöver regler är de som har en spelpåverkan på något sätt. En bil är ett bra exempel. Den har vanligen två färdigheter: **Köra Bil** och **Hastighet**. **Köra Bil** läggs på förarens färdighet innan slaget och **Hastighet** är ett mått på hur snabb bilen är. Om det rör sig om en tävling eller en biljakt, så vinner den snabbaste bilen om man kör på en rak väg. Om det är mycket krökar så vinner den som slår bäst i **Köra Bil**.

På det här sättet beskriver man upp alla saker i spelet. Oftast har saker 1 i allt. 2 och 3 representerar saker som är väldigt bra på vad de gör, 0 och -1 representerar riktigt dåliga saker. Observera att värden inte är jämförbara utanför sina kategorier. **Hastighet 3** för en moped gör den inte snabbare än **Hastighet 1** för en bil.



## Vapen

Vapen skiljer sig lite från andra saker. De har oftast en **skadebonus** som läggs på antalet lyckade när man använder vapnet. Många vapen har också ett **färdighetsvärde** för att träffa. Det läggs till användarens värde innan slaget.



## Initiativ

Högst värde i **initiativ** går först, därefter näst högst osv. Om två spelare har samma värde, så slår de tärning om vem som går först. Därefter behåller man samma ordning tills striden tar slut. Vid nästa strid, så slår spelare med samma **initiativ** återigen tärning. SLP:er handlar efter spelare med samma **initiativ**. SLP:er med samma **initiativ** handlar i den ordning som SL tycker. **Initiativet** avgör hur snabbt man får handla, inte hur snabbt man måste handla. Om man vill vänta in någon eller något, så har man rätt att göra det.

## Skadebonusar

De flesta vapen har en **skadebonus** (ex: knivar 1-2, svärd 2-3, pistol 2, gevär 3). Denna läggs på skadan från antalet lyckade på tärningsslaget. **Styrka** ger också en **skadebonus**. Denna läggs till skadan när det verkar logiskt att styrkan spelar in i skadan. Klubba, näve och kniv till exempel, men inte Taser.

**Ex1:** Bill (som spelas av Bo) slår på Leon (som är en SLP och styrs av SL). Bill har 2 i **Slå med Näve**. SL säger att **svår** är 4. Bill slår 1 och 5. Det skulle innebära en skada för Leon, men Bill har 1 i **skadebonus** från sin **Styrka**. Leon får alltså 2 skador (1 från tärningsslaget och ett från **skadebonusen**), som han drar bort från sina HP. Leon slår tillbaka med ett Claymore-svärd. Leon har **Slå med Svärd 2** och ingen bonus från **Styrka**, Claymoren har själv **Slå med Svärd 1** eftersom det är ett bra och välbalanserat vapen. SL slår tre tärningar och får 3, 5 och 6. Han slår om sexan och får 4. Tärningsresultaten blev alltså 3, 5 och 10. **Svår** är fortfarande 4. Det innebär att Leon fick in tre träffar, men Claymoren är ett tungt vapen och har tre i **skadebonus**. Sammanlagt delar Leon ut 6 skador, men Bill har på sig en egen svetsad rustning vilken har 1 i **pansar**. Alltså får Bill 5 skador. Han drar av dem från sina **HP** och tackar sin lyckliga stjärna att han köpte upp sina **HP** till 8 när han gjorde karaktären.

**Ex2:** Vis av skadan bestämmer sig Bill för att skjuta Leon istället. Han har 1 i **Skjuta med Pistol** och hans Glock har 1 i **FV** och 2 i **skadebonus**. Leon ligger i partiellt skydd 15 meter bort. SL tycker att 15 m är lite väl mycket och höjer **svår** till 6 (4 + 1 (för avstånd) + 1 (för skydd)). Bill slår 2 tärningar (egen och en från pistolen) och får 2 och 5. Han missar alltså. Hade han träffat hade han tagit antalet lyckade och lagt till 2 (för pistolen). Detta hade varit den skada han hade gett till Leon, som hade fått dra av rustning (om han hade någon) och därefter dragit resten från **HP**. Hade Bill använt ett vapen med bättre träffchans på avståndet (prickskyttegevär osv) hade han haft bättre träffchans.

## Strid

Karaktärerna använder sina stridsfärdigheter (oftast **Slå**, **Skjuta** eller **Kasta**) för att skada fienden. Dessa slår tillbaka på samma sätt. En lyckad innebär att offret förlorar en HP. Vissa vapen ger **skadebonus** om man träffar. Då lägger man på den skadan efter att man avgjort om man träffat eller inte.

**Skjuta** fungerar på liknande sätt, men **svår** varierar mycket mer beroende på skydd, avstånd osv. Dessa saker måste SL avgöra från fall till fall.



## Skador, Läkning, Död

När man tar skador blir man av med **HP**. När man inte har några **HP** kvar kan man inte göra några fler handlingar och är nätt och jämnt vid medvetande. När man går under 0 **HP** är man medvetslös. När man når -3 **HP** dör man. När någon ligger på 0 **HP** kommer denne att förlora 1 **HP** per 30 minuter tills han får vård. När detta har skett kan han ligga kvar på negativa **HP** men inte förvärras. Vård kan ges med **Första hjälpen** eller någon liknande färdighet. Varje lyckad på ett sådant färdighetsslag ger tillbaka en **HP**. Olika människor kan fortsätta att försöka hjälpa den skadade, tills dess att någon lyckas. Därefter kan man inte hjälpa honom vidare innan han blivit skadad på nytt. Man får naturligt tillbaka en **HP** per vecka om man inte ligger på sjukhus. Ligger man på sjukhus får man tillbaka en **HP** varannan dag. Man kommer aldrig upp i mera **HP** än de man hade när man blev skadad, förutsatt att man inte köper dem med **EP**.

## Erfarenhetspoäng

Alla karaktärer startar spelet med en **ErfarenhetsPoäng (EP)**. Den kan användas på två sätt. Den kan offras för att, under detta enda slag, få ett extra i en **färdighet**, vilken som helst. Det går alltså att skaffa sig ett, eller mer om man offrar flera **EP**, även i färdigheter man inte har något i, men bara under ett slag, sedan försvinner poängen och **EP:n** man satsade. Man måste säga att man vill offra **EP**, och hur många man vill offra, innan man slår tärningarna. Poängen man satsar motsvarar en hjältemodig och heroisk ansträngning från karaktärens sida. När man använt **EP:n** är den borta.

Efter varje spelpass kan man också använda **EP** för att höja sina färdigheter permanent. 1 **EP** höjer färdigheten ett steg. Ingen får köpa högre än 5 i något om de inte kan motivera att de har unika och övermänskliga förmågor. Sådant kan ju passa i vissa kampanjer, men även där är det bra med någon förklaring (biten av radioaktiv spindel eller tränad av hemliga ninjor eller vad det nu kan vara).

Efter varje spelpass ska SL dela ut **EP**. Det normala är en per spelare, per gång. Om passet varit långt eller om spelarna har utmärkt sig på något sätt kan man dela ut fler **EP**.

När dina **FV** ändras ska du också ändra i **Sum FV**-rutan. **Sum FV** motsvarar ett mått på hur tuff karaktären är jämfört med andra karaktärer.



