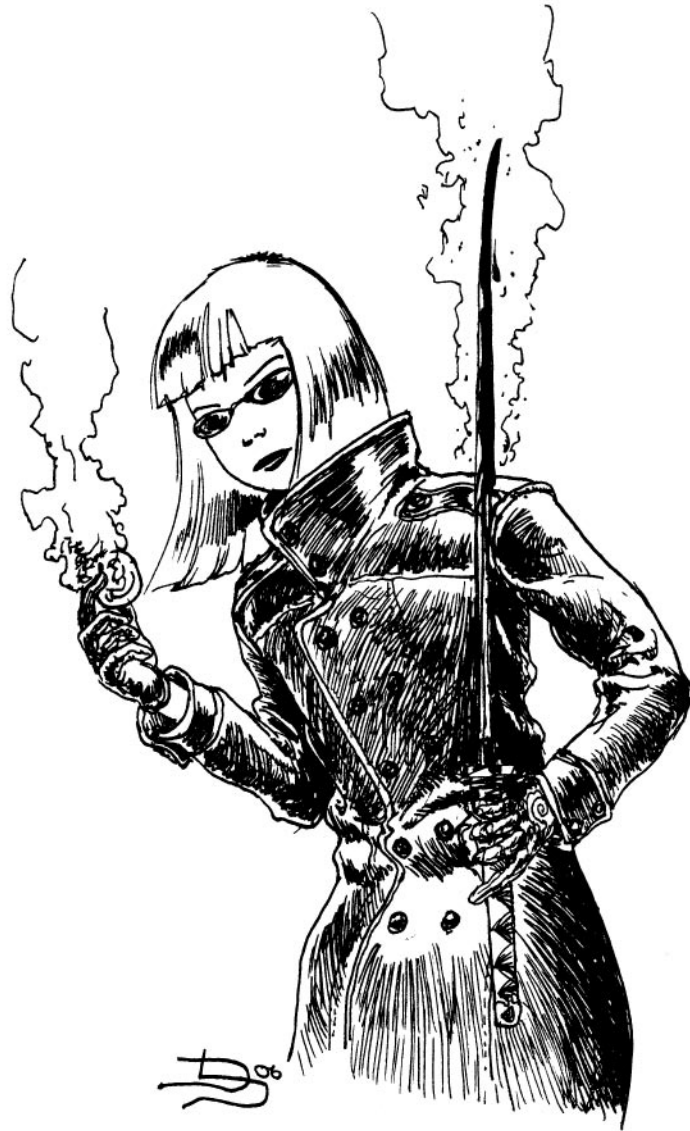


Natsuko

Ett Terroquita-äventyr till Snökon 2007 av Daniel Bergkvist.



Natsuko böjde sig ner och plockade upp en sten. Natten var mörk och det regnade. Stenen rök av blodet som frätte på den, blodet från demonen hon spårade var så kraftfullt att det oxiderade även sten. Syntilädrer hon var klädd i hade inslag av både asbest och keramiska monofilament, det skyddade henne från mycket, men detta? Hon ville inte testa. Hon hade redan sett vad blodet gjorde med oskyddad hud. Hennes katana rök på samma sätt, men dess blad var gjort av en avancerad legering som var extremt tålig. Något som hade visats sig behövas. Hon höjde huvudet och skådade bort mot en mörk kantig siluett. Likt en benpipa som trasat sönder någons hud reste sig en benvit byggnad upp genom gräsmattan framför henne. Shondokans Internatskola.

Äventyrs-synopsis:

Äventyret utspelar sig i en nära framtid på en Japansk internatskola som har blivit avskuren från omvärlden på grund av en storm och en förstörd bro. Ett monster har kommit lös i skolan och anfaller alla, en efter en. Spelarnas syfte är att överleva. De kan kalla på en räddningsbåt när stormen bedarrar, men faktum är att deras enda chans är att besegra monstret innan dess. Demonjägaren Natsuko har spårat monstret till skolan, men har svårt att övertyga skolledningen om att ett monster springer omkring på ägorna, då monstret tar det lugnt till att börja med (personer försvinner spårlöst, men det finns inga bevis för att något har dödat dem) Hon ber rollpersonerna om hjälp med att genomföra en magisk ritual som ska skicka demonen tillbaka till helvetet - något som måste förberedas i hemlighet då skolledningen är helt emot sådana idiotiska tilltag. RP är de populäraste tjejerna på skolan och de är alla vidskepliga och romantiska så de dras med i ritualförberedelserna mer och mer. Till slut står det klart att ritualen kommer att kräva ett människooffer för att kunna slutföras. Vid det laget så bör de vara så övertygade att de faktiskt gör det. De kan antingen offra den opopulära matteläraren, någon ur deras grupp, eller så erbjuder sig Natsuko att vara offret.

Problemet är dock att Natsuko har helt fel, ”demonen” är ett helt omagiskt men mycket farligt rymdmonster som inte bryr sig om några ritualer. Ritualen genomförs och de mördar kanske en människa, men monstret påverkas inte. Vid det här laget så bryter RP ihop och blir mentalt störda - och du som SL samlar in spelarnas karaktärer (de som har överlevt dvs. en eller två kan ha dött under hemska omständigheter i samband med ritualen - Natsuko har definitivt skadats allvarligt vid det här laget - antingen som offer eller så av monstret direkt efteråt).

Låt spelarna känna att de har misslyckats och att det är dags att avsluta passet. Sedan ger du dem deras nya karaktärer. De har hittills spelat de populäraste, rikaste, snyggaste tjejerna (herrefolket s.a.s.) på skolan och de har alla haft en sidekick - fula, missanpassade tjejer (de underdåniga tjänarna) som har gjort allt för att få vara med i innegänget. Nu får spelarna spela sina respektive sidekicks istället. Dessa har alla väldigt dåligt självförtroende och är underdåniga på gränsen till machokistiska, men de har färdigheter som gör det möjligt för dem att besegra monstret, iallafall teoretiskt.

Äventyrets tema är att det människan är monstret som utsätter sina medmänniskor för så mycket elakt.

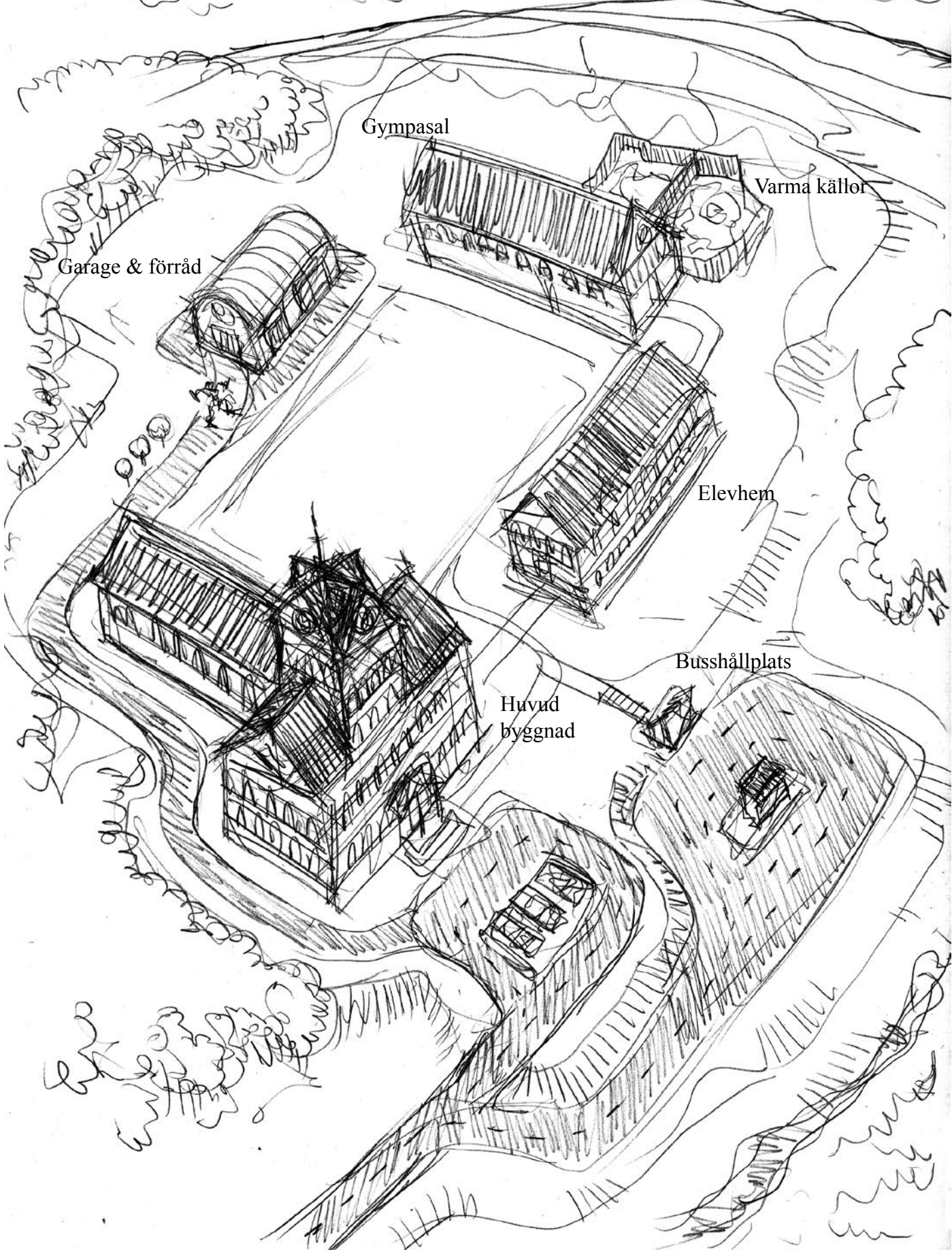
Bakgrund:

Shondokans Internatskola är en liten men mycket prestigefylld flickskola som ligger avsides på en naturskön ö utanför Tokyo och är knuten till fastlandet via en gammal bro. Skolan har två typer av elever: elever med rika föräldrar som har betalat in sina flickor och elever som har kvalificerat till skolan genom att vara så duktiga att de har fått ett stipendium som gör det möjligt för dem att gå där. De rika eleverna är i klar majoritet. De begåvade stipendie-eleverna behandlas som en underklass och den allmänna uppfattningen är att de är inkvoterade för politiska skäl och att de egentligen inte har något där att göra. Huvudsyftet med skolan är inte undervisning utan det är ett sätt för de rika familjerna att knyta kontakter, något som de rika eleverna vet. En del av de fattiga eleverna har också förstått och förudmjukar sig inför de rika för att få komma med in i gemenskapen.

Skolan har ett system med små klasser på 8-10 individer och totalt så går det inte mer än ca. 50 elever på skolan. Karaktärerna i äventyret är alla 16 år och går i samma klass : 3A. Alla bor på skolområdet i mer eller mindre lyxiga elevrum i den gemensamma studentkorridoren. De flesta lärarna bor också på området, med undantag för några gästlärare som pendlar från Tokyo.

Monstret är en infångad xenomorf (rymdmonster) som har studerats av ett megaföretag i en hemlig rymdstation i omloppsbanan runt jorden. Natsuko jobbade som forskningsassistent på stationen och skulle mata monstret, men hon klantade sig och monstret tog sig ut och dödade alla på stationen. Natsuko flydde i en livkapsel och trodde att han hade klarat sig, men det visade sig att monstret hade följt med i kapseln. Monstret anföll inte henne eftersom det kände igen henne som den som matade det och släppte ut det, men Natsuko drabbades av panik och lyckades få livkapseln att tappa kursen och störta i närheten av skolan. Flodvågen från nedslaget förstörde bron till fastlandet och slog Natsuko medvetslös. Monstret gav sig ut på ön. När Natsuko vaknade så hade hennes förvillade sinne fantiserat ihop en historia som förträngde att hon var ansvarig för så många människors död och istället tog inspiration från en manga som hon brukade läsa. En manga som fortfarande ligger kvar i kapseln ifall någon skulle hitta den vid strandkanten. Megaföretaget tappade kontakten med kapseln, men så fort de hittar den så kommer de skicka dit en specialstyrka att ”städa upp” alla lösa trådar.

Shondokans Internatskola



Gympasal

Varma källor

Garage & förråd

Elevhem

Busshållplats

Huvud byggnad

Upplägg:

Äventyret spelas ut som ett antal scener likt en film. Varje scen har ett antal deltagare och ett visst upplägg. I början är scenerna ganska strikta för att etablera bakgrunden och karaktärerna. Varje scen i början har ett syfte som att t.ex. introducera vissa personer eller visa på föremål som kommer att bli viktiga senare i äventyret. Scenerna kan ha klipp på flera timmar mellan en scen och den nästa. När introduktionerna är avklarade så blir scenerna mer bara riktlinjer och äventyret fortskrider i realtid mer eller mindre. Hela äventyret utspelas under loppet av ett dygn.

Scener:

1. Stjärnfallet
2. Matteprovet
3. Stormen
4. En oväntad gäst
5. Gympalektionen
6. Natliga äventyr
7. Ritualen
8. Monsterjakt
9. Avslutningen

1. Stjärnfallet

Exteriör: Stora gräsmattan utanför studentbyggnaden. Tidig morgon. Stjärnorna är tydliga på himlen.

Närvarande: Alla 8 flickorna i klass 3A sitter på sittunderlag och tittar upp mot himlen. Natsumi står och spanar med ett litet teleskop.

Situation: Natsumi har övertygat alla om att stiga upp i ottan för att hon hävdar att hon ska kunna peka ut det nya rymdshoppingcentrat som ska invigas idag. Alla de rika flickorna är inbjudna att få åka upp med den specialbyggda rymdhissen till ”shoppinghimlen”. De ska åka senare idag och de är mycket upprymda. De fattiga flickorna är förstås inte bjudna,

men de låtsas vara glada för de andras skull iallafall. Det är kallt ute och alla fryser. Natsumi lyckas inte hitta ”shoppinghimlen” bland stjärnorna. Alla är på väg att ge upp och gå in då plötsligt ett spektakulärt stjärnfall inträffar. Vad de inte vet är att de ser Natsukos livkapsel störta genom atmosfären. De hinner inte se så mycket mer då vaktmästaren kommer körandes med sin mechatraktor för att klippa gräset och kräver att alla går inomhus. När de tar sig tillbaka till boningshuset så ser de hur resten av skolans klasser går ombord på en buss som ska ta dem hem över lovet. Klass 3A måste dock åka på eftermiddagen eftersom de har ett matteprov på förmiddagen. De hinner tillbaka till sina rum innan det är dags för att börja skoldagen. Beskriv gärna karaktärernas lyxösa rum.

2. Matteprovet

Exteriör: Skolans huvudbyggnad.

Interiör: Mattesalen på våning 3. En enkel men funktionabel lektionsal. Varje bänk är utrustad med en stor touchscreen och holografisk display av hyperparaboler etc. Katetern är en nätverksadministrationsstation och svarta tavlan en stor skärm.

Närvarande: Hela 3A och mattelärarinnan fröken Mushima.

Situation: 3A genomgår ett extrainsatt diagnostiskt matteprov som orsakar att de måste ta en senare buss hem för lovet. Något som gör att det blir ont om tid för de rika flickorna att hinna till den prestigefyllda invigningen av den nya rymdhissen upp till ”shoppinghimlen” (Shop taxfree in zero gee!). Mushima verkar avsiktligt dra ut på det hela för att plåga de rika flickorna (vilket är sant). Låt spelarna slå för Allmänbildning och poängtera hur de fattiga flickorna blir klara mycket tidigare och får gå därifrån. När de sedan är klara så kallar fröken tillbaka dem för att gå igenom svaren eftersom de alla (utom de fattiga) har fått så dåliga resultat. När de börjar misströsta om att de aldrig kommer att få gå därifrån så kommer rektorn in och undrar varför de fortfarande är där. Han avslutar lektionen mot Mushimas protester och riktigt frustrerade får de så tillslut gå därifrån och lovet har börjat, men de inser att de har nu praktiskt taget ingen tid alls att byta om, duscha eller packa inför den stora invigningen.

3. Stormen

Exteriör: Bussparkeringen strax nedanför skolan.

Interiör: En kall och dragig liten busskur.

Närvarande: Hela 3A och Gympaläraren Kotobuki.

Situation: Alla väntar på bussen som ska ta dem till fastlandet och sedan till Tokyo. De rika flickorna ska ta ett anslutningsflyg vidare till den nya rymdstegens förankringsstation och de börjar bli nervösa över att de inte ska hinna, bussen är nämligen sen. Gympaläraren ska hem till Tokyo där han bor. De fattiga flickorna ska stanna på skolan över lovet då de inte har råd att åka hem, men de står ute i den kalla blåsten för att hålla de rika flickorna sällskap. Vädret är dåligt och blir stadigt sämre och ingen buss syns till. Mobiltelefonnätet är dessutom nere och ingen vet vad som pågår. Det som har hänt är att Natsuko kraschlandade strax efter att de första bussarna hade lämnat ön och förstörde bron. Samtidigt så har Megaföretaget stängt ner telefonförbindelserna i området för att förhindra att något läcker ut medan de letar efter kapseln, Natsuko och monstret. Genom att följa vägen så upptäcker de att en lång sträcka av bron är förstörd (flera hundra meter) och de kommer dit lämpligt för att se deras buss, ståendes på andra sidan, vända och åka därifrån. Stormen tilltar alltmer och de måste återvända till skolan. Uppmärksamma personer kan notera att skadorna på bron verkar inte stämma överrens med vad stormen skulle kunna ha gjort (kräv slag på Allmänbildning).

Väl tillbaka vid skolan så möts de av fröken Mushima som undrar varför de inte har farit än. När hon blir informerad om läget så säger hon att det är bara att ringa efter en båt så fort stormen lugnar sig och nätet funkar igen. Dock så säger skolans väderstation att stormen kommer inte att bedarra på minst 24 timmar. Hon föreslår att herr Kotobuki håller en gympalektion på eftermiddagen för att hålla eleverna sysselsatta nu när de är strandsatta här på ön. Flickorna har tid att gå och äta lunch i skolans automatiserade lunchrum. Skolan är helt självförsörjande med egen kärnreaktor och allt så det är ingen risk för strömavbrott eller dylikt.

4. En oväntad gäst

Exteriör: Skolans huvudbyggnad

Interiör: Skolans automatiserade lunchrum med fin björkinteriör, vackra bord och ett överflöd av stora gröna växter.

Närvarande: De från 3A som vill.

Situation: Efter att ha fått sin mat utportionerad från matdispensern och satt sig ner så hör någon upprörda röster från huvudentrén. Det är Natsuko som har blivit upptäckt smygandes omkring på ägorna. Vaktmästaren har tagit in henne och nu står hon och försöker övertyga Rektorn och Mattelärarinnan om att det är en människoätande demon lös i skolan.

Rektorn tittar på Mattelärarinnan och säger åt henne att prata med barnen och säga att de ska hålla sig inne, så ska han prata lite mer med fröken Natsuko. Därefter så för han och Vaktmästaren Natsuko till ett gästrum där de låser in henne efter att ha tagit hennes svärd. Rektorn tar det tillbaka till sitt kontor. Mattelärarinnan går mycket riktigt och pratar med barnen. Hon söker upp dem och berättar att det har kommit en mentalt störd person till skolan och fast hon är omhändertagen så finns det risk att det kan vara fler på ön och att de är strikt förbjudna att gå utanför skolans väggar. De får använda kulvertarna under området ifall de ska gå mellan husen.

Låt spelarna göra vad de vill ett tag innan det är dags för Gympalektionen på eftermiddagen. Ifall de försöker ta kontakt med Natsuko så är det inte så svårt, men det är betydligt svårare ifall de vill försöka fri ta henne. Ifall de pratar med henne så berättar hon historien om att hon är en demonjägare från Tokyo som har följt den här demonen från en ritual som hade genomförts i källaren på en annan skola. Men ritualen hade tydligen gått fel och demonen hade kommit lös och dödat alla inblandade. Hon hade kämpat med och skadat demonen och den flydde hit. Hon berättar att den har syra till blod och ett nästan osårbart yttre. Den äter människor och särskilt mycket uppskattar den unga oskulder. Men den brukar inte döda sina offer på en gång utan istället håller det offren vid liv men hjälplösa tills dess det frö som det planterar i dem har mognat ett antal timmar senare - då föds en ny demon ur magen på offret och sedan dör det - och då äter demonen upp offret. Även fast demonen kan bli skadad av hennes magiska svärd så är enda sättet att bli av med den för gott att genomföra en liknande ritual som den som kallade hit den från helvetet. Den ritualen kräver svarta ljus, ett magiskt vapen som hennes svärd, ett offeraltare omgivet av ett magiskt pentagram, 5 nakna unga oskulder och ett naket mänskligt offer. Hon är beredd att vara det offret för att rädda alla andra från en säker död om de bara hjälper henne att genomföra själva ritualen.

De hinner inte göra så mycket mer innan det är dags för Gympalektionen.

5. Gympalektionen

Exteriör: Skolans fristående gymnasal. Det går dock att nå den via skolans gamla kulvertar. Vaktmästaren visar gärna vägen. Uppmärksamma personer noterar att man kan komma åt luftkonditioneringstunnlarna som leder till flickornas omklädningsrum ifrån de här kulvertarna.

Interiör: En stor luxuös gymnastiksal med många finesser. Huset har flera hallar och flera av dem kan användas för olika saker. Man kan ha redskaps-gymnastik, spela tennis, träna löpning, öva på klät-tervägg, simma i en stor bassäng. Öva kendo mot träningsdockor. Styrketräna, dansa balett, kasta spjut, träna simhopp. Köra aerobics osv. På många stäl-len finns det holoväggar för att återskapa en trevlig miljö när man tränar och även virtuella tränare.

Dessutom så finns det en fantastisk relaxavdelning med ett stort klassiskt japanskt naturbad uppvärmt av naturliga varma källor. Ett populärt kvällsnöje bland både elever och lärare. Naturligtvis är det uppdelat i ett mansbad och ett kvinnobad då man badar naken. Badet är utomhus men inhängnat av ett högt plank.

Eleverna känner sig iakttagna då de byter om och misstankarna faller på vaktmästaren.

Efter ett svettigt gympapass då gympaläraren Yakumo visar hur duktig han är på gymnastik och allmänt visar sig vara trevlig och intressant så avslutar de lektionen med ett bad i de varma källorna. Flickorna är ensamma på sin sida och Yakumo är ensam på sin sida. De kan inte se honom men de kan höra honom. Ifall de anstränger sig så kanske de också lyckas hitta någon springa i planket så att de kan tjuvkika på honom. Samtidigt så känner de sig återigen iakttagna. Bygg upp stämningen då det börjar höras underliga ljud från Yakumos sida. Kanske Mattelärarynnan Mitsu har kommit dit för att förföra den snygga Yakumo? Vad som händer är att monstret har kommit dit. Det klättrar in över planket och vill komma åt Yakumo, men det tycker inte om vatten - dess kanske enda svaghet är att det drunknar lätt i vatten. Men monstret kan smyga mycket bra och det kan härma röster. Så det härmar Mitsus röst och lockar upp Yakumo ur vattnet. Yakumo blir sedan överfallen och bortförd i ventilationstrummorna innan någon hinner göra något.

Det är viktigt att spelarna förstår att han fortfarande lever och att han kanske går att rädda. Ifall de pratar med Natsuko så hävdar hon att Yakumo går att rädda bara man genomför ritualen innan demonfröet i honom har mognat. Då de övriga vuxna förstår att något har hänt Gympaläraren så antar de att Natsuko har någon störd medbrotsling och den personen har kommit lös på skolan. Både Rektorn Gizu och Vaktmästaren Igo plockar fram vapen och eskorterar flickorna tillbaka till elevkorridoren och låser in dem, för deras egen säkerhets skull. Sedan ger de sig ut på skurkjakt.

6. Natliga äventyr

Exteriör: Elevbyggnaden

Interiör: Elevkorridorerna. De har tillgång till de gemensamma ”tv-rummen”, fikasalarna samt dush-rummen och sina egna rum.

Närvarande: Alla i 3A

Situation: De bör nu vara övertygade om att ett monster stryker omkring i skolan och att de borde genomföra en ritual för att besegra det. För att genomföra detta så behöver de:

- a) komma ut ur de låsta hallarna
- b) hämta svärdet på rektorns kontor
- c) hämta en ockult ritualbok på biblioteket
- d) skaffa fram ett mänskligt offer (Natsuko eller Mitsu? Eller någon opopulär tjej?)
- e) hitta ett lämpligt offeraltare (den mycket kompakta kärnreaktorn nere i källaren passar utmärkt, men vilket bord som helst fungerar).

Medan de införskaffar ovanstående så måste de undvika både Rektorn, Vaktmästaren och Monstret. Mattelärarynnan Mitsu håller sig på sitt rum.

Ifall det passar så låt de se hur Rektorn och Vaktmästaren har en frenetisk strid med Monstret där någon av dem blir svårt skadad och bortsläpad.

7. Ritualen

Exteriör: Någon skolbyggnad

Interiör: Beroende på vars spelarna väljer att lägga ritualen. De kan i princip lägga den var som helst. Ge spelarna lite valfrihet och anpassa resten efter miljön.

Närvarande: Minst 5 nakna oskulder, ett naket offer och en som leder ritualen (också naken). Ifall hon inte behövs till ritualen så filmar Kuruzawa Kazura hela händelsen.

Situation: Handlingen blir nu mindre och mindre enkelspårig. Spela upp det absurda i vad de håller på med. Låt de opopulära flickorna komma med svaga protester. Offret, vilket det än är kommer med protester när det vassa svärdet börjar närma sig. Men sedan kommer monstret dit och stressar dem att genomföra ritualen. Låt monstret härma röster - särskilt Yakumos - och försöka locka ut dem, krafsa på fönster eller krypa i väggar osv. Stressa dem att de inte kommer att hinna med att genomföra ritualen samtidigt som ”Yakumo” skriker åt dem att sluta med vad de håller på med. Ifall de genomför ritualen så kommer monstret in direkt när den är slutförd och demonstrerar tydligt hur verkninglös den var genom att gå rätt igenom de skyddande pentagrammen och slita benen av någon av de populära flickorna och sedan demonstrativt lägga henne ovanpå det döende offret och plantera ”frön” i bägges buk.

Ifall de inte genomför ritualen utan ändrar sig i sista ögonblicket så kan de försöka rädda både sig själva och sitt offer genom att fly när monstret stormar in. Då är det lämpligt att Natsuko drabbas av det hämska ödet istället. Ifall Natsuko inte är med på ritualen så har monstret hämtat henne på sitt rum och tagit med henne dit. Hon ska överleva men slutligen så får chocken henne att vakna upp ur sin fantasivärld och hon berättar vad som egentligen har hänt. Att monstret är ett rymdmonster som hon råkade släppa loss ut ur biovapenavdelningen på rymdlabbet ovan dem och att Megaföretaget förmodligen redan är på väg hit för att ta hand om monstret och tysta alla vittnen.

Låt spelarna slå svåra slag för mental styrka då ritualen visar sig meningslös och sedan igen då de får reda på sanningen om Natsuko och monstret. De som misslyckas bryter ihop och det är dags att byta rollpersoner (fast låt spelarna vändas lite, antyd att allt är över och att de har misslyckats - men dra det inte för långt). Ifall någon lyckas med sina svåra slag så kan du låta spelaren välja ifall hon vill fortsätta med sin gamla rollperson eller ifall hon vill byta till sin sidekick. Under alla omständigheter är det iallafall nu ombytta roller. De opopulära tjejerna har färdigheter som kan komma till nytta och de har kanske en chans att besegra monstret. Ifall du tycker att spelarna behöver en ledtråd till hur de besegrar monstret så kan Natsuko säga att det inte kan simma och att det har luftrör som det inte kan stänga ifall det skulle hamna i vatten. Men begränsa inte spelarnas fantasi. Ifall de vill försöka ta död på monstret på något annat sätt så är det OK. Så länge det är tillräckligt farligt och komplicerat. Monstret kommer inte att dö av något så enkelt som en välplacerad kula.

8. Monsterjakt

Exteriör: Hela ön innesluten i en hemsk storm.

Interiör: Alla läskiga ställen du kan komma på. Ingenstans är säkert.

Närvarande: Monstret och Alla andra (monstret dödar ingen, det bara skadar dem väldigt svårt så att de är hjälplösa och planterar en parasitisk avkomma i deras buk genom lämplig kroppsöppning).

Situation: Fördjävlig.

Du får själv bestämma hur monstret ser ut, men det kan ta sig genom ventilationstrummor och slita folk i stycken och det har någon form av organ för att plantera sina parasiter. Det har ett slemmigt stryktåligt yttre och det har inga lungor utan istället luftrör likt det insekter har. Det har något slags organ för att producera ljud och härma röster och de kan lokalisera sina offer i mörkret. Det har också enorma regene-

rativa egenskaper så även ifall det skadas så läker det snabbt alla skador. Dessutom så stänker dess syrablod på den som skadar den ifall hon står för nära.

Några möjliga vapen mot monstret:

Mechatraktorn som Vaktmästaren brukar köra. Gräsklipparknivarna kan inte döda det då de smälter av syran efter första hugget men kanske kan de lyckas brotta ner monstret i vattnet? Kendodockorna i gymnahallen kan distrahera det ett tag, likaså kan någon som tar Rektorns pistol eller Vaktmästarens hagelgevär irritera det ett tag. Det automatiska bevattningssystemet är också avskräckande - fast det stormar redan ute så monstret håller sig hellre inne. De kan söka skydd ute i stormen ett tag, eller kanske hitta till den kraschade nödkapseln. Där kan de kontakta Megaföretaget som genast kommer och "hjälper" dem. Var öppen för alla ideér. Kärnreaktorn kan naturligtvis överbelastas så att hela ön sprängs. Det är en ganska liten reaktor så de skulle till och med kunna överleva ifall de simmar över till fastlandet innan den sprängs.

Ifall du behöver värden på Monstret så använd följande:

Styrka 5,5,5,5	Karisma 0,0
Smidighet 5,5,5	Intelligens 3,2
Fysik 5,5,5	Mental styrka 5,5,5
Precision 5,5	Uppmärksamhet 5,5
Reflexer 5,5,5	

MH +1 TÅL 7 (+3 slag för tåligt yttre)

Återhämtar sig från alla skador som inte är omedelbart dödande.

Naturliga attacker: 7,7,7,7 skada: T3 (dödar dock aldrig utan ser till att hålla sina offer vid liv).

Syrablodstänk: 5,5 skada: T5

Undvika: 7,7 (bryr sig inte om att undvika veka attacker, passar på att stänka syra istället)

9. Avslutningen

Så småningom kommer Megaföretaget ner till platsen med en tungt beväpnad specialstyrka som har order att fånga in monstret och tysta alla vittnen. Vad som händer när de kommer beror på vad spelarna har hittat på. Ifall det har gått dåligt och tiden börjar ta slut så låt de göra precis det. Ifall spelarna har varit underhållande och/eller lyckats döda monstret så kan de få komma undan med livet i behåll men de plockas upp i rymden, ön saneras, de sövs och vaknar upp på Shopping Havens premiärvigning. Deras kreditkort är fyllda med pengar och inget av det här har någonsin hänt.

Gazamaki Ginzu - Rektorn



STYRKA	5,4	KARISMA	2,2
SMIDIGHET	2,2	INTELLIGENS	4,4
FYSIK	3,3	MENTAL STYRKA	5,5
PRECISION	4,4	UPPMÄRKSAMHET	4,4
REFLEXER	2,2		

MANÖVERHASTIGHET 0 TÅLIGHET 5

Ginzu är en gammal militär som har fått posten som rektor över den här prestigefyllda skolan som en belöning för lång och trogen tjänst. Han är mjuk på utsidan men har en stenhård kärna. Han kommer inte att tolerera några hot mot skolan. Han har lite vapen undanstoppade som han kommer att plocka fram ifall han ser det som nödvändigt. Det kommer inte att hjälpa mot monstret men han kommer att kämpa till sista blodsdroppen. Han bryr sig inte särskilt om vad som händer på skolan i övrigt så länge det sköts diskret och inte hotar hans position.

Tung pistol 7,7,7 T3, räckvidd 15/50/120, mag:8
Undvika 7,7,7

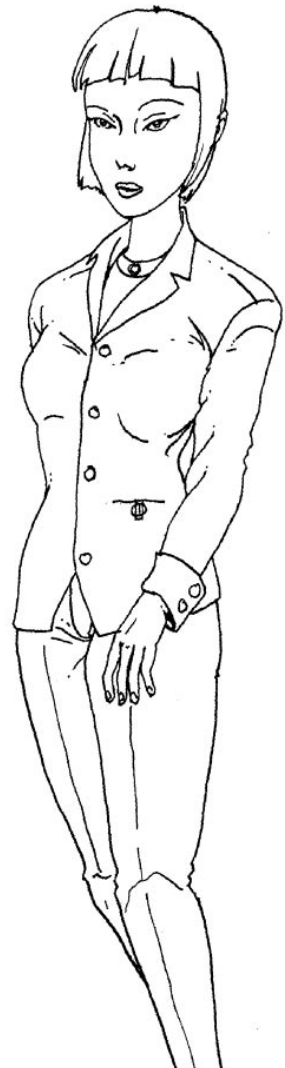
Mushima Mitsu - Mattelärarinnan

STYRKA	3,2	KARISMA	3,3
SMIDIGHET	5,4	INTELLIGENS	4,4
FYSIK	3,2	MENTAL STYRKA	4,3
PRECISION	3,2	UPPMÄRKSAMHET	3,1
REFLEXER	4,3		

MANÖVERHASTIGHET 0 TÅLIGHET 3

Mitsu är en lärare som har gjort sig impopulär genom att hon envisas med att eleverna faktiskt ska lära sig något på hennes lektioner. Hon föraktar bortskämda rikemansbarn och är extra hård mot dessa. Hon är rektorns högra hand och den som ipso facto styr skolan. Hon kommer själv från en medelklassfamilj och har arbetat hårt för att komma till sin nuvarande position. Hon har ett gott öga till stipendie-eleverna som hon ser som "riktiga" elever.

Avancerad matematik	7,7,7,7,7
Pedagogik	7,7,7
Administration	7,7,7
Allmänbildning	7,7,7
Undvika	5,5



Todashi Igo - Vaktmästaren



STYRKA	4,3	KARISMA	1,1
SMIDIGHET	5,5	INTELLIGENS	4,4
FYSIK	3,2	MENTAL STYRKA	5,5
PRECISION	5,5	UPPMÄRKSAMHET	5,4
REFLEXER	3,2		

MANÖVERHASTIGHET 0 TÅLIGHET 4

Igo är en gammal lönnmördare från det militära som har jobbat under Ginzu och som liksom Ginzu fick den här anställningen som belöning för lång och trogen tjänst. Igo är gammal men är fortfarande duktig på det han gör, fast nu använder han mest sina färdigheter till att spionera på flickorna i duschen. Hans mechatraktor är ett litet behändligt fordon som klipper gräsmattan, ansar buskar och träd och lastar förnödenheter.

Smyga	7,7,7,7
Hagelgevär	7,7,7 T4(-1), räckvidd 50, mag:8
Kamouflage	7,7,7
Vaktmästeri	7,7,7
Köra mechatraktor	7,7,7
Undvika	7,7,7

Kotobuki Yakumo - Gympaläraren

STYRKA	5,5	KARISMA	4,3
SMIDIGHET	5,5	INTELLIGENS	2,1
FYSIK	5,5	MENTAL STYRKA	5,5
PRECISION	4,3	UPPMÄRKSAMHET	3,1
REFLEXER	5,5		

MANÖVERHASTIGHET +1 TÅLIGHET 6

Yakumo är en gästlärare, en gympalärare som kanske ska ersätta den gamla gympaläraren som nyss har gått i pension. Han är mycket mån om att göra ett gott intryck då lönen på Shondokan är astronomisk med hans mått mätt. Yakumo är oerhört vältränad och har i princip inget liv utanför gymnastiken. Han hade OS-drömmar tidigare men på grund av att han vägrade att ha sex med sin äldre manliga manager så blev han utkastad från OS truppen. Den officiella anledningen var "samarbetsproblem". Han är fortfarande något bitter över detta men hoppas att hitta någon sponsor som kan ge honom en ny chans.

Gymnastik	7,7,7,7,7
Tennis	7,7,7
Simma	7,7,7
Undvika	7,7,7
Ju-Jutsu	7,7,7
Kasta spjut	7,7,7



Matsinagi Sakura

Populär

STYRKA	3,3
SMIDIGHET	3,3
FYSIK	3,2
PRECISION	1,1
REFLEXER	5,5
KARISMA	4,4
INTELLIGENS	4,4
MENTAL STYRKA	4,3
UPPMÄRKSAMHET	1,1

MANÖVERHASTIGHET	0
TÄLIGHET	3

MENTALA FÄRDIGHETER

Spå i Tarotkort	7,7,7
Modemedvetenhet	7,7,7
Allmänbildning	5,5
Intimidera	7,7,7
Shopping	7,7,7
Blomsterarrangemang	7,7,7
Ljuga	7,7,7

FYSISKA FÄRDIGHETER

Undvika	5,5
Gymnastik	7,7,7
Snatta grejjer	7,7,7,7

VIKTIGA ÄGODELAR

Mobiltelefon
Bankkort

ROLLSPELSRIKTLINJER

Du är rik och bortskämd. Du kommer från en gammal och inflytelserik ätt. Din framtid är att bli bortgift till en annan ätt för att stärka din familjs inflytande. Du kommer aldrig att behöva arbeta, men du kommer aldrig att ha någon frihet heller. Du passar på att tänja gränserna så mycket som möjligt här på skolan eftersom det är sista chansen innan ditt vuxenliv som lyxhustru börjar.

Du har en personlig "slav" som gör allt du säger för att hon vill vara med i ditt gäng : Kusanagi Matsuka.

Du gillar att shoppa, men du är dessutom något av en kleptomani. Du har blivit så duktig att du kommer undan med det för det mesta. Du kan köpa allt du vill men det är mer spännande att stjäla. Tarotkort är din andra passion. Du tror att du ska finna en väg ut ur ditt öde genom tarotkortleken. Gymnastik är något du har ansträngt dig för att lära dig pga att den nya gympaläraren är så snygg.



Sammy Jones

Populär

STYRKA	4,4
SMIDIGHET	5,5
FYSIK	3,3
PRECISION	2,2
REFLEXER	3,3
KARISMA	5,5
INTELLIGENS	3,3
MENTAL STYRKA	4,3
UPPMÄRKSAMHET	3,2

MANÖVERHASTIGHET	0
TÄLIGHET	4

MENTALA FÄRDIGHETER

Ockultism	7,7,7,7
Modemedvetenhet	7,7,7
Allmänbildning	5,5
Intimidera	7,7,7
Shopping	7,7,7
Bolagsettikett	5,5
Ljuga	7,7,7

FYSISKA FÄRDIGHETER

Undvika	5,5
Gymnastik	7,7,7
Smyga	7,7,7

VIKTIGA ÄGODELAR

Mobiltelefon
Bankkort
sdrtdgsrdgdsr

ROLLSPELSRIKTLINJER

Du är rik och bortskämd. Du kommer från en gammal och inflytelserik ätt. Din framtid är att bli bortgift till en annan ätt för att stärka din familjs inflytande. Du kommer aldrig att behöva arbeta, men du kommer aldrig att ha någon frihet heller. Du passar på att tänja gränserna så mycket som möjligt här på skolan eftersom det är sista chansen innan ditt vuxenliv som lyxhustru börjar.

Du har en personlig "slav" som gör allt du säger för att hon vill vara med i ditt gäng : Kuruzawa Kazura

Som en motreaktion till den materialistiska världen som du lever i så har du fördjupat dig i det ockulta. Skolan har visat sig ha många intressanta böcker och det finns mycket på internet. Du har gett dig den på att bli en riktig häxa och du testat då och då olika förtrollningar och förbannelser på din omgivning. Särskilt din elaka matteläraryrinn - men hon har motstått dina försök än så länge. Den nya snygga gympläraren kommer att bli ett mål för kärleksdrycker o dyl.



Matamoto Fujika

Populär

STYRKA	2,2
SMIDIGHET	5,4
FYSIK	2,2
PRECISION	2,2
REFLEXER	5,5
KARISMA	5,5
INTELLIGENS	2,2
MENTAL STYRKA	2,2
UPPMÄRKSAMHET	4,3

MANÖVERHASTIGHET	0
TÄLIGHET	3

MENTALA FÄRDIGHETER

Tantrisk kärleksmagi	7,7,7,7
Modemedvetenhet	7,7,7
Allmänbildning	5,5
Shopping	7,7,7
Börsmäklare	7,7,7
Ljuga	7,7,7

FYSISKA FÄRDIGHETER

Undvika	5,5
Tennis	7,7,7
Yoga	7,7,7

VIKTIGA ÄGODELAR

Mobiltelefon med gps
Preventilmedel

ROLLSPELSRIKTLINJER

Du är rik och bortskämd. Du kommer från en gammal och inflytelserik ätt. Din framtid är att bli bortgift till en annan ätt för att stärka din familjs inflytande. Du kommer aldrig att behöva arbeta, men du kommer aldrig att ha någon frihet heller. Du passar på att tänja gränserna så mycket som möjligt här på skolan eftersom det är sista chansen innan ditt vuxenliv som lyxhustru börjar.

Du har en personlig "slav" som gör allt du säger för att hon vill vara med i ditt gäng : Mitsumi Izuna

Din hobby är att förföra folk med tantrisk kärleksmagi. Det har gått bra hittills, men ifall det beror på magin eller dig själv är oklart. Du pratar inte om sex men du är utan tvekan den mest erfarna bland tjejerna på skolan. Du sätter dock målen högre och högre. kanske du ska förföra någon av lärarna? Sky is the limit ;) Du är dock noga med att sköta allting diskret. Yoga tränar du bara för att kunna klara av de mer avancerade ställningarna i kamasutra - fast du hävdar att det är för din hälsas skull.



Yokohami Natsumi

Populär

STYRKA	1,1
SMIDIGHET	3,1
FYSIK	3,3
PRECISION	5,5
REFLEXER	5,4
KARISMA	5,5
INTELLIGENS	5,4
MENTAL STYRKA	3,1
UPPMÄRKSAMHET	1,1

MANÖVERHASTIGHET	0
TÄLIGHET	3

MENTALA FÄRDIGHETER

Astrologi	7,7,7,7
Modemedvetenhet	7,7,7
Allmänbildning	5,5
Fotografi	7,7,7
Shopping	7,7,7
Meditation	5,5
Ljuga	7,7,7

FYSISKA FÄRDIGHETER

Undvika	5,5
Tennis	7,7,7
Löpning	7,7,7

VIKTIGA ÄGODELAR

Mobiltelefon
Kamera som fota kirlian auror
Astrologiböcker

ROLLSPELSRIKTLINJER

Du är rik och bortskämd. Du kommer från en gammal och inflytelserik ätt. Din framtid är att bli bortgift till en annan ätt för att stärka din familjs inflytande. Du kommer aldrig att behöva arbeta, men du kommer aldrig att ha någon frihet heller. Du passar på att tänja gränserna så mycket som möjligt här på skolan eftersom det är sista chansen innan ditt vuxenliv som lyxhustru börjar.

Du har en personlig "slav" som gör allt du säger för att hon vill vara med i ditt gäng : Ochimaru Ayumi.

Du har specialiserat dig på astrologi, men du komplimenterar det med att fotografera kirlian auror. Din kamera är speciellt byggd för att fånga den elektromagnetiska resonansen hos kroppar som berättar så mycket om personens karaktär. Kopplat med ett ordentligt horoskop så kan du berätta allt om en person.



Kusanagi Matsuka

O-populär

STYRKA	2,1
SMIDIGHET	3,1
FYSIK	3,3
PRECISION	5,5
REFLEXER	4,4
KARISMA	2,1
INTELLIGENS	4,3
MENTAL STYRKA	3,3
UPPMÄRKSAMHET	3,3

MANÖVERHASTIGHET	0
TÄLIGHET	3

MENTALA FÄRDIGHETER

Datorkunskap	7,7,7
Musikhistoria	7,7,7
Syntprogrammering	7,7,7
Skriva lätttexter	5,5
Säkerhetssystem	7,7,7
Allmänbildning	7,7,7

FYSISKA FÄRDIGHETER

Undvika	7,7,7
Slagsmål	7,7,7,7
Spela Bas	5,5
Spela Trummor	7,7,7
Gymnastik	5,5
Kasta sten	7,7,7

VIKTIGA ÄGODELAR

Musikmobil
Dr. Martin-kängor
El-Trumset/Synt

ROLLSPELSRIKTLINJER

Du är en duktig men fattig elev som har lyckat ta dig in på en av de mest exklusiva skolorna i Japan genom att få ett stipendium. När du kom hit så blev du behandlad som en askunge, men du har fattat poängen med skolan. Genom att förödmjuka dig själv och leka slav åt en bortskämd idiot så knyter du kontakter som ger dig chansen att klättra i samhällsstegen och få ett bättre liv. Din mästarinna är: Matsinagi Sakura.

Du har ett hemsk humör och det har tagit all din viljestyrka att behärska dig sen du kom hit. Du brukar ta ut din ilska på att spela punktrummor och sparka på en träningsdocka. Innan du blev en monsterelev så var du en ungdomsbrottsling och ligist, men matteläraryrinnan fröken Mushima såg din potential och såg till att du fick komma hit. Du har lovat henne att uppföra dig och det är enda anledningen till att din så kallade mästarinna inte har fått skallen inslagen.



STYRKA	3,1
SMIDIGHET	4,3
FYSIK	5,5
PRECISION	3,3
REFLEXER	5,4
KARISMA	2,1
INTELLIGENS	3,3
MENTAL STYRKA	4,3
UPPMÄRKSAMHET	5,5

MANÖVERHASTIGHET	0
TÄLIGHET	4

MENTALA FÄRDIGHETER

Datorkunskap	7,7,7,7
Teknologi	7,7,7
Allmänbildning	7,7,7
Forskningsmetodik	7,7,7
Mediaproduktion	7,7,7
Upptäcka dolt	7,7,7

FYSISKA FÄRDIGHETER

Undvika	7,7,7
Simma	7,7,7
Gymnastik	5,5

VIKTIGA ÄGODELAR

Kraftfull bärbar dator
Bibliotekskort
Mobiltelefon med kamera

ROLLSPELSRIKTLINJER

Du är en duktig men fattig elev som har lyckat ta dig in på en av de mest exklusiva skolorna i Japan genom att få ett stipendium. När du kom hit så blev du behandlad som en askunge, men du har fattat poängen med skolan. Genom att förödmjuka dig själv och leka slav åt en bortskämd idiot så knyter du kontakter som ger dig chansen att klättra i samhällsstegen och få ett bättre liv. Din mästarinna är: Sammy Jones.

Datorer och teknologiska leksaker är din passion och du har blivit redaktör för skolans radio och media för att få leka med skolans utrustning. Mediarummet ligger i biblioteket och därför har du ett permanent passerkort till detta så att du kan använda fritiden till att redigera media, något som du också gör. Du gillar att leka reporter, men det är mest för att du ska kunna få ihop material att redigera. Det här med att vara underdånig mot din "mästarinna" stör dig inte, du har aldrig varit en av de populära flickorna, men nu får du vara med i innegänget.



Mitsumi Izuna

O-populär

STYRKA	5,5
SMIDIGHET	4,4
FYSIK	4,3
PRECISION	3,3
REFLEXER	3,2
KARISMA	3,1
INTELLIGENS	3,3
MENTAL STYRKA	3,1
UPPMÄRKSAMHET	2,2

MANÖVERHASTIGHET	0
TÄLIGHET	4

MENTALA FÄRDIGHETER

Datorkunskap	5,5
Allmänbildning	7,7,7
Avancerad kemi	7,7
Medicin	7,7,7
Biokemisk terapi	7,7,7,7
Agronomi	5,5

FYSISKA FÄRDIGHETER

Undvika	7,7,7
Brottning	7,7,7
Reparera mekanik	7,7,7
Köra mechatraktor	7,7,7
Tennis	5,5

VIKTIGA ÄGODELAR

Mobiltelefon
Lyckopiller
Verktygslåda

ROLLSPELSRIKTLINJER

Du är en duktig men fattig elev som har lyckat ta dig in på en av de mest exklusiva skolorna i Japan genom att få ett stipendium. När du kom hit så blev du behandlad som en askunge, men du har fattat poängen med skolan. Genom att förödmjuka dig själv och leka slav åt en bortskämd idiot så knyter du kontakter som ger dig chansen att klättra i samhällsstegen och få ett bättre liv. Din mästarinna är: Matamoto Fujika.

Du kommer från en bondefamilj och under din uppväxt så brottades du med dina bröder och körde mechatraktor med din far, och reparerade densamma. Något som du döljer nuförtiden. Din inriktning nu är att bli apotekare. Du har upptäckt att det finns droger för allt. Du har lyckats ta dig så här långt i studierna genom ett flitigt användande av olika koncentrationsförhöjande preparat och lyckopiller. Du beställer lagliga substanser via internet och blandar till dina droger själv. Du gör dessutom preventivmedel åt Fujika.



Ochimaru Ayumi

O-populär

STYRKA	4,3
SMIDIGHET	3,3
FYSIK	5,4
PRECISION	5,5
REFLEXER	3,2
KARISMA	1,1
INTELLIGENS	5,5
MENTAL STYRKA	5,4
UPPMÄRKSAMHET	1,1

MANÖVERHASTIGHET	0
TÄLIGHET	5

MENTALA FÄRDIGHETER

Datorkunskap	7,7,7
Avancerad matematik	7,7,7
Allmänbildning	7,7,7
Projektledning	7,7,7
Industridesign	7,7,7
Skriftlig framställning	7,7,7

FYSISKA FÄRDIGHETER

Undvika	7,7,7
Basketball	7,7,7
Reparera elektronik	7,7,7,7
Löpning	7,7,7
Tennis	5,5

VIKTIGA ÄGODELAR

Mobiltelefon
Favoritpenna med microelektronikverktyg.

ROLLSPELSRIKTLINJER

Du är en duktig men fattig elev som har lyckat ta dig in på en av de mest exklusiva skolorna i Japan genom att få ett stipendium. När du kom hit så blev du behandlad som en askunge, men du har fattat poängen med skolan. Genom att förödmjuka dig själv och leka slav åt en bortskämd idiot så knyter du kontakter som ger dig chansen att klättra i samhällsstegen och få ett bättre liv. Din mästarinna är: Yokohami Natsumi.

Din passion är elektronik. Du har många ritningar på nya fantastiska elektroniska leksaker. Du har tänkt att bli en industridesigner och jobba inom Natsumis familjeföretag. Du har modifierat hennes kamera så att den kan fotografera så kallade kirlian aurer. Rent nonsens men ifall det gör henne glad så kan det leda till ett framtida toppjobb. Via internet så leder du redan flera produktutvecklingar, men dina projekt lider av kapitalunderskott - något som du ska ändra genom dina nya kontakter med potentiella investerare.



Terroquita regler

En kort förklaring om grundläggande Terroquita regler.

TÄRNINGSSLAG:

För att göra något så slår man en T10 likamed eller under sina kommaseparerade siffror. Ingen grundegenskapssiffra är någonsin högre än fem (5) och ingen annan siffra är någonsin högre än sju (7). Ifall en bonus skulle höja en siffra över gränsen så bildas istället en ny kommaseparerad siffra av överskottet.

Ett slag per siffra i tur och ordning från vänster till höger. Därefter jämför man antalet lyckade slag (LS) med svårigheten på vad man försökte göra. Normalt behöver man 1LS per normalsvår handling man försöker göra samtidigt. Man kan försöka att göra lika många handlingar samtidigt som antalet siffror man har. Man har dock mycket större chans att lyckas ifall man koncentrerar sig på att göra endast en handling i taget.

SVÅRIGHETSGRADER:

Vid varje grundegenskapsslag eller färdighetsslag så sätter SL svårigheten till 1,2 eller 3LS. Vid motarbetade handlingar (som t.ex. när någon attackerar någon som försöker Undvika) så tar varje LS som försvararen får bort ett LS från den motarbetade handlingen.

PERFEKT OCH FUMMEL:

Ifall man slår en etta (1) OCH siffran man slår mot är två (2) eller mer så räknas det slaget som två lyckade slag (2LS). Slår man många ettor så kan man säga att man har lyckats perfekt och antalet LS över vad som behövs för att lyckas normalt blir ett mått på graden av ”perfekthet”. I strid konverteras dessa till extra skada (vare sig man får dem genom att slå ettor eller genom att lyckas normalt).

Ifall man istället inte lyckas med något av sina slag OCH dessutom slår en eller flera tior (0) på tärningen så har man fumlat och antalet tior ger graden på fumlet. I strid kan dessa konverteras till attackslag mot vänner eller sig själv. Ifall fumlet skedde då någon försökte Undvika så får attackeraren enklare att träffa försvararen.

GRUNDEGENSKAPER:

Normala grundegenskaper har värde 1,1 som lägst och 5,5 som högst.

MANÖVERHASTIGHET:

Normalt värde är noll (0). Vid skador sänks värdet

till minus. Särskilda fördelar eller utrustning påverkar också värdet. ManöverHastighet (MH) används för att avgöra initiativ i strid: MH + LS från ett Reflexslag ger initiativordningen. Vid lika går den med högre Reflexer före. Ifall det fortfarande lika så går den med högre Uppmärksamhet före, annars avgörs det med tärningsslag.

TÅLIGHET:

Tålighet (TÅL) är ett mått på hur mycket skada en person klarar av, både fysiskt och psykiskt. Normalt värde är tre (3). När en person utsätts för våld så slås TÅL som ett eller flera räddningsslag. Graden av våld avgör hur många slag som får slås. Ju lättare våld desto fler slag får personen. Skalan är från fem (5) slag ner till noll (0). Antalet lyckade räddningsslag avgör sedan hur skadad personen blivit (se tabell i avsnittet om Strid), men generellt så betyder 5LS ofarliga skråmor och 0LS dödliga skador (eller maximal effekt ifall man gör en ickedödande attack). Olika vapen, olika skydd och perfekta slag påverkar både hur många slag som får slås och värdet man slår mot. Perfekta slag sänker motståndarens TÅL värde med ett (-1) för varje LS utöver svårighetsgraden. Rustningar både höjer TÅL värdet och ger bäraren fler räddningsslag.

FÄRDIGHETER:

Antalet siffror avgör hur kompetent en person är. Två siffror så är man en amatör. Tre siffror är kompetent nog att arbeta med färdigheten och fyra eller fler siffror betyder att man är professionell.

Enkla färdigheter har en grundchans som är lika med en grundegenskap som den grundas på. Ifall man inte har en färdighet kan man alltså ofta försöka ändå genom att slå för sin grundegenskap istället. SL avgör vilken grundegenskap som är passande.

STRID:

Stridsordning:

1. Bestäm initiativ genom ett reflexslag + MH
2. Högst initiativ gör alla sina attackhandlingar genom att välja en (1) aktiv färdighet för den här rundan (t.ex Slagsmål) och slå för den. Målet (eller målen) för attacken får välja en (1) reaktiv färdighet (t.ex Undvika) och slå för att nullifiera attacken (eller attackerna). Målet behöver inte slå alla sina siffror utan kan spara några ifall hon skulle bli attackerad av flera personer under stridsrundan. Ifall en person blir träffad av en attack avgörs skadan omedelbart genom TÅL slag. Notera att en färdighet som deklarerar som aktiv får inte användas reaktivt i samma runda och vice versa.

3. Nästa person gör sina handlingar tills dess alla har gjort och då börjar en ny stridsrunda. Initiativet gäller för hela striden, med undantag för då en persons MH sänks pga. skador. Ifall detta händer så justeras personens turordning omedelbart.

KOMBINERADE HANDLINGAR:

En duktig person kan välja att ha flera aktiva och reaktiva färdigheter i en stridsrunda. I så fall slår man en gång för varje siffra (varje kolumn) som vanligt från vänster till höger, men man kan hoppa mellan färdigheterna.

Exempel: En person vill både skjuta pistol och sparka någon. Personen har 4,3 i Slagsmål och 7,6,5 i Pistol. Hon kan då kombinera på följande sätt:

Sparka 4,3 och sedan skjuta 5

Skjuta 7, sparka 3 och sedan skjuta 5

Sparka 4, skjuta 6,5.

Hon kan inte skjuta 7 och sedan sparka 4,3 eftersom skjuta 7 använder upp den första kolumnen (första siffran) i Slagsmål. Ifall hon skjuter 7,6 så får hon inte längre kombinera med att sparka eftersom inte har tillräckligt med siffror i Slagsmål.

SKADOR:

Varje vapen ger ett antal TÅL-slag. Ifall vapnet ger negativa slag så kan man bara överleva ifall man har en rustning som ger extra slag. Skadevärdet på ett vapen uttrycks: Tx(+/-y). "x" är antalet TÅL-slag och "y" är en modifikation på offrets TÅL-värde.

Till exempel:

Knytnäve T5(+2) ger 5 slag mot TÅL+2.

Kniv T5(0) ger 5 slag mot TÅL.

Hagelgevär T4(-1) ger 4 slag mot TÅL-1.

Raketgevär T-3(0) ger -3 slag mot TÅL. Dvs du kan bara överleva raketgeväret ifall du har en rustning som ger dig minst 4 extra TÅL-slag.

SKADE-EFFEKTER:

5 lyckade slag mot TÅL:

Skråmor och blåmärken. Solbränna. Smärtchocken ger -1 i MH den här rundan.

4 lyckade slag mot TÅL:

Mindre kötsår eller spricka i något ben. Mindre brännskada. Bula i huvudet.

-1 MH under hela striden. -1 siffra i färdigheter den här rundan.

3 lyckade slag mot TÅL:

Skadade muskler, knäckt ben eller allvarlig stukning. Lättare hjärnskakning. Brännskada.

-1 MH -2 siffror i färdigheter den här rundan. -1

MH och -1 siffra i färdigheter tills lämplig vård har erhållits.

2 lyckade slag mot TÅL:

Större muskelgrupper skadade, mindre benpipor som sticker ut ur huden. Spräckta njurar. Punkterad lunga. Större blödningar. Svårare hjärnskakning. 3:e gradens brännskador på mindre yta.

-2 MH -2 siffror i färdigheter den här rundan. -2 i MH och -1 siffra i färdigheter samt -1 i TÅL tills lämplig vård erhållits (om TÅL hamnar på 0 så är personen medvetslös).

1 lyckat slag mot TÅL:

Större muskelgrupper skadade eller bortslitna, grova benpipor som sticker ut ur huden. Spräckt lever med inre blödning. Punkterade lungor. Skadad bukhinna och exponerade och skadade tarmar. Allvarliga blödningar. Knäckt kranium. 3:e gradens brännskador på 30% av kroppen.

-3 MH -3 siffror i färdigheter den här rundan. -2 i MH och -2 siffror i färdigheter samt -2 i TÅL tills lämplig vård erhållits (om TÅL hamnar på 0 så är personen medvetslös och riskerar att dö utan vård).

0 lyckade slag mot TÅL:

Kroppsdelar avkapade eller helt krossade. Rygggraden krossad på flera ställen eller avkapad. Uppsprättade artärer. Tarmarna och levern bortslitna. Kraniet krossat och hjärnan exponerad. Föremål som har penetrerat hjärtat. Mer än 50% av kroppen gravt brännskadad eller förkolnad.

-3 i TÅL, ifall TÅL hamnar på 0 så har personen dött omedelbart. Ifall TÅL är positivt så är personen hjälplös och kommer snart att dö ifall hon inte får kvalificerad vård.