

GRÄNSLANDET

FÖR KORREKTURLÄSNING

OCH SPELTEST

Version 0.6

ETT ROLLSPEL AV

KRISTOFFER WARNBERG

KAPITEL 1 - GRÄNSLANDET

INTRODUKTION

Minns du de där ögonen som betraktade dig i mörkret när du försökte sova när du var femton? Krafсандet mot sommarstugans fönstret när mörkret lagt sig? Det där konstiga skallet som du hörde när du var ute och campade? I nio fall av tio var de bara inbillningar. Något oskyldigt ljud som väckte din fantasi. Men tänk om det, den där sista gången, var någonting mer? Någonting riktigt? Någonting farligt?

Gränslandet är ett rollspel om tiden mellan barndom och vuxenliv. Mellan fantasi och verklighet. Mellan trygghet och fara. Om att lämna den säkra barndomen bakom sig och ta sina första stapplande steg in i vuxenlivets okända värld. Men denna tid är inte utom faror. Tvärtom. Att öppna dörren för att kliva ut i vuxenlivet är också att öppna för något annat att ta sig in. Det finns monster där ute. Riktiga monster.

Gränslandet fokuserar på den där besvärliga tiden mellan barndom och vuxenlivet - tonårstiden. En tid med oklara förväntningar, där man i vissa situationer fortfarande ses som ett barn, medan man i andra förväntas vara vuxen.

Vad är rollspel?

Att spela rollspel är att prata med varandra. Att berätta en historia tillsammans. Målet med rollspel är att berättelsen ska bli så bra som möjligt och att ni ska ha kul när ni berättar den. Det finns inga vinnare och förlorare i rollspel.

Till er hjälp har ni regler som sätter ramarna för vad som är möjligt att göra i spelet. Reglerna bör ses som ett verktyg för att berätta intressanta historier. Det innebär också att reglerna kanske inte alltid är fullständigt rättvisa eller balanserade i alla

situationer. Men en bra historia är inte alltid rättvis eller balanserad.

För att spela rollspel behöver du en spelgrupp. En spelgrupp utgörs av en eller flera spelare samt en spelledare. Varje spelare representeras i spelet av sin rollperson, och det är genom denne du tar del av den värld ni tillsammans målar upp runt bordet. Med dina ord kontrollerar du rollpersonens handlingar, ord och tankar. Spelledaren har som uppgift att måla upp världen och göra den verklig för spelarna. Spelledaren spelar alla de personer som rollpersonerna träffar på i spelet och har huvudansvaret för att beskriva konsekvenserna av rollpersonernas handlingar. Det innebär att spelledaren inte har någon egen rollperson. I stället styr spelledaren alla andra personer i spelvärlden. Dessa kallas spelledarpersoner.

Varje rollperson har ett antal FÄRDIGHETER, och varje färdighet har ett FÄRDIGHETSVÄRDE. Ju högre FÄRDIGHETSVÄRDE, desto mer kompetent är rollpersonen inom just den FÄRDIGHETEN. Ibland när en rollperson vill göra något kommer spelledaren att be om ett FÄRDIGHETSSLAG. Du slår då lika många tärningar som värdet i en passande FÄRDIGHET för att se om rollpersonen lyckas med vad den försöker ta sig för. Beroende på resultatet tar berättelsen nya och oväntade vägar.

VANLIGA BEGREPP

Guldstjärnor

Rollpersonerna samlar under spelets gång på sig så kallade GULDSTJÄRNOR som kan användas för att förbättra rollpersonen eller slå extra tärningar. Du kan läsa mer om GULDSTJÄRNOR i *Kapitel 6: Guldstjärnor och Monsterpoäng*.

Monsterpoäng

Spelarna har GULDSTJÄRNOR och spelledaren har MONSTERPOÄNG. MONSTERPOÄNG används för att introducera hot och fiender, eller på andra sätt ställa till det för rollpersonerna. Du kan läsa mer om MONSTERPOÄNG i *Kapitel 6: Guldstjärnor och Monsterpoäng*.

Vuxenpoäng

När rollpersoner gör något som kan ses som en typisk vuxen handling får rollpersonen ett så kallat VUXENPOÄNG. Det kan röra sig om att ringa polisen vid fara, använda skjutvapen, eller att låta bli att undersöka en mystisk och spännande plats. Varje gång en rollperson tar ett sådant beslut tappar hon lite av den magi som endast barn och ungdomar besitter och hon dras lite längre från att se sanningen. I förlängningen kan det innebära att rollpersonen tappar förmågan att skada eller ens se de monster som hotar dem. Du kan läsa mer om VUXENPOÄNG i *Kapitel 3: Rollpersonen*.

Tillstånd

TILLSTÅND används för att hålla koll på hur rollpersonerna mår. Det finns fem TILLSTÅND i spelet - RÄDD, UTMATTAD, UPPRÖRD, SKADAD och UTSLAGEN. Rollpersonerna kan dra på sig TILLSTÅND när de misslyckas med en handling, under en konflikt, eller i andra sammanhang. När en rollperson har ett TILLSTÅND får hon avdrag när hon försöker göra vissa handlingar. För att bli av med ett TILLSTÅND måste rollpersonen antingen få utlopp för sina känslor eller åtgärda TILLSTÅNDET på annat vis. Du kan läsa mer om TILLSTÅND i *Kapitel 3: Rollpersonen*.

Scen

En scen i spelet kan mest liknas vid en scen i en film eller TV-serie. Scener kan vara olika långa, men de utspelar sig sammanhängande och på en viss plats. Om rollpersonerna förflyttar sig till en ny plats eller om en längre tid har förflutit är scenen slut och en ny börjar.

Spelgruppen hjälps åt att etablera de flesta scener genom att gå ett varv runt bordet och introducera något element av scenen. Du kan läsa mer om att etablera scener i *Kapitel X: Att spela Gränslandet*.

VAD BEHÖVS FÖR ATT SPELA?

För att spela Gränslandet behöver ni den här regelboken, rollformulär, samt ett gäng sexsidiga tärningar. Ni behöver dessutom papper och penna, någonstans att spela och 2-5 personer att spela med.

KAPITEL 2 - REGLER

VARFÖR BEHÖVS REGLER?

En stor del av rollspel är själva berättelsen. Oftast behövs inga regler för att berätta en historia tillsammans. Det är bara att sätta igång. Men rollspel kan ses som ett slags strukturerat historieberättande och reglerna används för att skapa den strukturen. Reglerna sätter ramarna för vad som är möjligt att göra i spelet och hur det görs. Reglerna introducerar spänning med hjälp av tärningar och ett löfte att alla spelar på samma villkor.

TÄRNINGAR

I Gränslandet används sexsidiga tärningar, förkortat T. 1T är alltså en tärning, 2T är två tärningar, och så vidare. När spelledaren ber om ett FÄRDIGHETSSLAG slår du lika många tärningar som rollpersonens FÄRDIGHETSVÄRDE. Tärningar som visar 5 eller 6 räknas som en FRAMGÅNG. Ju fler FRAMGÅNGAR du slår, desto bättre blir resultatet.

Svårighetsgrader

I de flesta fall räcker det med en FRAMGÅNG för att rollpersonen ska lyckas. Slaget anses då ha svårighetsgrad 1. Om en situation är extra knepig eller komplicerad kan spelledaren välja att höja svårighetsgraden till 2 eller till och med 3, om det är riktigt svårt. En högre svårighetsgrad kräver fler FRAMGÅNGAR för att lyckas. För att lyckas med ett slag med svårighetsgrad 2 krävs två FRAMGÅNGAR. Spelledaren meddelar svårighetsgraden innan några tärningar slås.

Lägga till eller ta bort tärningar

Yttre omständigheter kan påverka hur stor chans en rollperson har att klara ett FÄRDIGHETSSLAG. Om rollpersonen har tillgång till rätt utrustning kan hon få en bonus till sitt slag, medan försvårande

förutsättningar kan leda till avdrag. En bonus innebär att du får lägga till tärningar till slaget. En bonus på +1T betyder helt enkelt att du slår en extra tärning. +2T innebär att du lägger till två tärningar, och så vidare.

Ett avdrag fungerar på motsatt vis. -1T betyder att du tar bort en tärning från slaget. Det kan förekomma att du både lägger till och tar bort tärningar i samma slag.

Exempel: Maria har FÄRDIGHETSVÄRDE 4 i SLÅSS. Hon har ett vapen som ger henne +1T, och en vän hjälper henne och ger henne ytterligare +1T. Hon är SKADAD vilket ger henne -1T. Hon slår 5T (4+1+1-1).

Regeln om minst en tärning

Om en rollperson har lågt FÄRDIGHETSVÄRDE och får avdrag på slaget kan resultatet bli att det inte finns några tärningar kvar att slå. I så fall får du ändå slå en tärning, men den räknas endast som en FRAMGÅNG om den visar 6.

Motståndsslag

Om någon aktivt försöker hindra en rollperson från att klara en handling resulterar det i ett MOTSTÅNDSSLAG. För att avgöra vem som lyckas slår båda parter ett FÄRDIGHETSSLAG och den som får flest FRAMGÅNGAR lyckas medan den andre misslyckas. Vilka FÄRDIGHETER som används beror på situationen.

Exempel: I exemplet ovan har Maria 5T för att göra sin attack. Personen hon attackerar försöker undvika och därmed hindra Maria från att lyckas med sin handling. Slaget blir ett MOTSTÅNDSSLAG. Motståndaren har 4T i att försöka undvika attacken. Slår Maria flest FRAMGÅNGAR träffar attacken. Om motståndaren slår fler FRAMGÅNGAR lyckas den undvika.

Vad händer vid lika?

Ibland slår båda parter i ett MOTSTÅNDSLAG lika många FRAMGÅNGAR. Det är då upp till dig som spelare att bestämma vem som går vinnande ur situationen. Om du väljer att rollpersonen vinner får spelledaren ta ett MONSTERPOÄNG. Väljer du att motståndaren vinner tar du en GULDSTJÄRNA. Ett MOTSTÅNDSLAG kan alltså aldrig sluta oavgjort. Du kan läsa mer om GULDSTJÄRNOR och MONSTERPOÄNG i *Kapitel 6 - Guldstjärnor och Monsterpoäng*.

Grader av framgång

Ju fler FRAMGÅNGAR du slår desto bättre blir resultatet. Svårighetsgraden på slaget avgör hur många FRAMGÅNGAR som krävs för att slaget ska lyckas. Om du slår lika många FRAMGÅNGAR som svårighetsgraden lyckas handlingen precis, men något går inte som planerat. Slår du en FRAMGÅNG mer än svårighetsgraden lyckas handlingen utan några varken positiva eller negativa bieffekter. Två eller fler FRAMGÅNGAR mer än svårighetsgraden resulterar i att någonting extra positivt händer utöver att handlingen lyckas.

Regeln kan sammanfattas enligt följande:

- ✘ Lika många FRAMGÅNGAR som svårighetsgraden: *Ja, men något oväntat negativt händer.*
- ✘ En FRAMGÅNG mer än svårighetsgraden: *Ja.*
- ✘ Två eller fler FRAMGÅNGAR än svårighetsgraden: *Ja, och något oväntat positivt händer.*

Vad sidoeffekten är för något är upp till spelledaren men han uppmuntras att rådfråga övriga gruppen om han inte på rak arm kan komma på någon lämplig effekt. Spelarna är fria att föreslå sidoeffekter, men det är spelledaren som har sista ordet.

Exempel: Johnny försöker klättra över ett staket med svårighetsgrad 1. Han slår en FRAMGÅNG. Han lyckas klättra över, men får också en negativ bieffekt. Johnnys spelare föreslår att Johnnys

tröja fastnar och går sönder när han försöker klättra över, vilket spelledaren tycker är ett bra förslag.

Att misslyckas

Att slå färre FRAMGÅNGAR än svårighetsgraden innebär att rollpersonen inte lyckas med sin handling. Ett misslyckat slag kan leda till flera olika utfall:

- ✘ Någonting oväntat händer
- ✘ Rollpersonen lyckas, men får ett TILLSTÅND
- ✘ Rollpersonen lyckas och spelledaren får MONSTERPOÄNG

Någonting oväntat händer

Spelledaren introducerar någonting som förklarar varför rollpersonen misslyckas. Det bör vara något nytt element i berättelsen - en ny utmaning att ta sig an.

Exempel: Efter att Johnny klättrat över staketet är det Marias tur. Hon misslyckas med slaget. Spelledaren beskriver hur staketet plötsligt börjar skaka våldsamt och Maria ramlar ner innan hon kommer över till andra sidan. Hon tittar till höger och ser husets ägare titta argt på henne. Hans ena hand har ett stadigt grepp om staketet, i den andra håller han kopplet till en arg hund.

Rollpersonen lyckas med ett tillstånd

Du kan låta rollpersonen lyckas med sin handling men dra på sig ett TILLSTÅND (se *Kapitel 3: Rollpersonen*).

Exempel: Samma situation som ovan. I det här fallet lyckas Maria klättra över stängslet, men hon blir helt slut av ansträngningen, och kryssar UTMATTAD.

Spelledaren får Monsterpoäng

Slutligen kan du välja att lyckas och att spelledaren får lika många Monsterpoäng som skillnaden mellan antalet framgångar och svårighetsgraden. Om svårighetsgraden är 1 och spelaren inte slår några framgångar får spelledaren ett Monsterpoäng. Är svårigheten 3 och spelaren slår en framgång får spelledaren två Monsterpoäng, och så vidare.

Exempel: Samma situation igen. Maria slår inga framgångar, men spelaren väljer att hon lyckas ta sig över stängslet ändå. Spelledaren får ett Monsterpoäng, och resultatet för slaget räknas som ett knappt lyckat, det vill säga att Maria lyckas med en negativ bieffekt.

Att hjälpas åt

Det är möjligt för rollpersonerna att göra en gemensam ansträngning för att övervinna en utmaning. Om rollpersonerna samarbetar väljer spelarna vem som slår. Rollpersonen får +1T för varje ytterligare rollperson som hjälper till, givet att de som hjälper till på ett övertygande sätt kan motivera hur deras rollperson bidrar. Gruppen måste välja en rollperson som leder försöket.

Exempel: Johnny sitter i biblioteket och försöker ta reda på vampyrers svagheter. Maria hjälper honom genom att anteckna och strukturera deras fynd till användbara teorier. Johnny får +1T på sitt slag att Ta reda på.

Att misslyckas när man hjälps åt

Om rollpersonerna hjälps åt och ändå misslyckats med sitt slag råkar alla ut för eventuella negativa konsekvenser. Det är personen som leder försöket som väljer vad som händer om försöket misslyckas.

Upprepade försök

Rollpersonerna får bara försöka klara en utmaning på ett visst sätt en gång per scen. Om de vill göra ett nytt försök får de försöka hitta en annan lösning eller testa igen med annan utrustning.

Exempel: Johnny försöker med Marias hjälp klättra upp i ett träd. Han slår sina tärningar och misslyckas. De gör bedömningen att trädet är för svårt att klättra i utan bättre utrustning. De ger sig iväg på jakt efter en stege så de kan göra ett nytt försök.

Detta innebär alltså att om en rollperson misslyckas med en handling får inte en annan rollperson försöka sig på samma handling igen på samma sätt. De måste antingen hitta ett nytt sätt att försöka övervinna hindret eller försöka på nytt i en senare scen.

KAPITEL 3 - ROLLPERSONEN

En rollperson är större än sina beståndsdelar, och två på pappret identiska rollpersoner kan bli väldigt olika i spel beroende på vem som spelar. Regler för att skapa rollpersoner hittar du i *Kapitel 5: Skapa Gränslandet*.

ATTRIBUT

I Gränslandet finns tre ATTRIBUT – KROPP, VILJA, och RESURSER. ATTRIBUT ersätter en FÄRDIGHET om ingen av FÄRDIGHETERNA passar för det rollpersonen vill göra.

ATTRIBUT kan inte vara lägre än 1 och aldrig höjas till högre än 6.

Första gången i en scen du slår för ett ATTRIBUT sätter du ett kryss i en cirkel under FRAMSTEG, undantaget RESURSER. Du kan läsa nedan om hur RESURSER skiljer sig från de två andra ATTRIBUTEN.

Kropp

KROPP representerar rollpersonens fysik och styrka. Det kan användas om en rollperson vill göra något fysiskt där ingen av FÄRDIGHETERNA passar.

Vilja

VILJA är ett mått på rollpersonens viljestyrka och mentala kapacitet. Det kan användas om en rollperson vill göra något socialt eller tankekrävande där ingen av FÄRDIGHETERNA passar.

Resurser

RESURSER representerar en rollpersons tillgångar och kontaktnät. Det används när rollpersonen försöker skaffa nya prylar. Det kan också användas för att få en tjänst av någon.

Till skillnad från de övriga ATTRIBUTEN kryssas inte RESURSER när det används. I stället tjänar rollpersonen kryss genom att

skaffa innestående tjänster hos spellearpersoner eller på något sätt ökar sina tillgångar. Om en rollperson finner en plånbok fylld med pengar kan spelledaren låta henne kryssa ATTRIBUTET. Läs mer om att höja ATTRIBUT i *Höja attribut och färdigheter* nedan.

FÄRDIGHETER

Varje rollperson har 10 FÄRDIGHETER. FÄRDIGHETERNA är breda och generella, och de är byggda för att hantera många olika slags handlingar. Man använder till exempel SKJUTA både för att skjuta slangbella och pistol, men också att kasta sten. En FÄRDIGHET kan inte ha ett FÄRDIGHETSVÄRDE lägre än 1 och aldrig höjas till högre än 6.

Meka

MEKA används för att laga eller bygga saker. Det handlar om fallor, vapen, prylar, kojor, och mycket mer.

Röra sig

RÖRA SIG inkluderar det mesta som har med kroppen att göra. Klättra, hoppa, simma, springa, och mycket mer. Tänk på att använda ren styrka, och även uthållighet, används TA I snarare än RÖRA SIG.

Skapa

SKAPA handlar om att skriva, teckna, programmera, med mera.

Skjuta

SKJUTA inkluderar allt som har med avstånd att göra. Oavsett om du skjuter slangbella, pilbåge, eller pistol använder du SKJUTA. SKJUTA används också för att kasta.

Slåss

SLÅSS används för att slåss i närstrid. SLÅSS inkluderar både beväpnad och obeväpnad närstrid.

Ta i

TA I används för att lyfta eller flytta tunga saker och för ren uthållighet som att springa ett maraton.

Ta reda på

TA REDA PÅ används för att hitta information. Den fungerar lika bra i ett bibliotek som vid en dator. TA REDA PÅ kan också användas för att förhöra någon och ta reda på vad denne vet.

Tänka

TÄNKA används för att förstå sig på komplicerade saker. Det kan vara matte, lösa ett chiffer, eller lista ut vad okända ord betyder.

Uppmärksamma

UPPMÄRKSAMMA representerar kroppens fem sinnen. UPPMÄRKSAMMA används för att lyssna efter faror, se saker i mörkret, känna igen lukter, med mera.

Övertyga

ÖVERTYGA är både argumentation och lurendrejeri, men också hot och falskspel. ÖVERTYGA används för att stå emot när någon försöker övertyga rollpersonen om något.

HÖJA ATTRIBUT OCH

FÄRDIGHETER

Första gången en rollperson använder ett ATTRIBUT eller en FÄRDIGHET under en scen sätter spelaren ett kryss i en cirkel för FRAMSTEG på rollformuläret (undantaget RESURSER, se nedan). När ett ATTRIBUT eller en FÄRDIGHET har lika många kryss som FÄRDIGHETENS nästa nivå kan du använda en GULDSTJÄRNA för att höja FÄRDIGHETEN en nivå (se Kapitel 6: *Guldstjärnor och Monsterpoäng*).

Exempel: Johnny har FÄRDIGHETSVÄRDE 3 i SKJUTA. Han behöver 4 kryss för att höja den ett steg.

Du kan bara höja ett ATTRIBUT eller en FÄRDIGHET en nivå i taget. Så snart det höjts suddar du ut alla kryss för det höjda ATTRIBUTET eller FÄRDIGHETEN.

Höja Resurser

RESURSER fungerar lite annorlunda jämfört med övriga ATTRIBUT och FÄRDIGHETER. I stället för att kryssa ATTRIBUTET när det används kan det endast kryssas när rollpersonen skaffar sig inestående tjänster hos spelardarpersoner eller på något sätt ökar sina tillgångar. ATTRIBUTET kan tjäna flera kryss på samma gång om rollpersonen kommer över en större mängd pengar eller blir lovad en gentjänst av någon med mycket inflytande. När RESURSER har lika många kryss som det nya värdet kan spelaren som vanligt använda en GULDSTJÄRNA för att höja det en nivå. Liksom övriga ATTRIBUT och FÄRDIGHETER kan RESURSER endast höjas en nivå i taget, varefter alla kryss suddas ut.

KARAKTÄRSDRAG

Varje rollperson börjar spelet med 3 KARAKTÄRSDRAG. Allt eftersom spelet går finns möjligheter att byta ut vissa av dem genom att spela sin rollperson på ett övertygande sätt.

I Kapitel 5: *Skapa Gränslandet* listas ett antal förslag på KARAKTÄRSDRAG. Det är fritt fram för spelgruppen att komma på egna om inget av de föreslagna passar. Var noga med att eventuella nya KARAKTÄRSDRAG ska fungera både i positiva och negativa sammanhang.

KARAKTÄRSDRAGEN har inga detaljerade beskrivningar. I stället är det upp till varje spelare att tolka KARAKTÄRSDRAGEN.

Varje KARAKTÄRSDRAG har en nivå mellan 1 och 3. Nivån beskriver hur framträdande KARAKTÄRSDRAGET är. Ett KARAKTÄRSDRAG på nivå 3 formar verkligen rollpersonens personlighet. En rollperson med Risktagande

nivå 3 tar ta risker varje chans hon får, och en rollperson med Trogen nivå 3 skulle aldrig förråda sina vänner.

Använda karaktärsdrag

KARAKTÄRSDRAG kan användas antingen till rollpersonens fördel eller nackdel.

Karaktärsdrag som fördel

Du kan under ett spelmöte använda ett KARAKTÄRSDRAG till din fördel lika många gånger som nivån på KARAKTÄRSDRAGET. Varje gång du använder ett KARAKTÄRSDRAG till din fördel kryssar du en cirkel under rubriken Fördel på rollformuläret. När du har lika många kryss som din nivå i KARAKTÄRSDRAGET kan du inte längre använda det till din fördel under resterande spelmöte. Efter spelmötet suddar du ut alla kryss.

Du kan använda ett KARAKTÄRSDRAG till din fördel för att slå extra tärningar. Du meddelar spelledaren innan du slår att du vill använda ett KARAKTÄRSDRAG och beskriver på vilket sätt KARAKTÄRSDRAGET hjälper dig. Hur du väljer att dela upp tärningarna om du har nivå 2 eller högre är dock upp till dig. Ett KARAKTÄRSDRAG på nivå 3 kan användas tre gånger för en extra tärning per gång, två gånger med en extra tärning ena gången och två extra tärningar andra gången, eller en gång med tre extra tärningar.

Karaktärsdrag som nackdel

Du kan också använda KARAKTÄRSDRAG till din nackdel. Du kan ge din motståndare upp till en tärning extra per nivå du har i KARAKTÄRSDRAGET. Det görs innan några tärningar slås. För varje tärning du ger din motståndare får du en GULDSTJÄRNA.

Du kan också använda det för att placera din rollperson i en besvärlig sits. Det är ett sätt för dig som spelare att skapa intressanta situationer, hitta ursäkter till att din rollperson gör saker som kanske inte verkar helt genomtänkta, och tjäna fler GULDSTJÄRNOR. När du använder KARAKTÄRSDRAGET på det

viset får du en GULDSTJÄRNA.

TILLSTÅND

För att hålla koll på en rollpersons välmående används TILLSTÅND. Det finns fem TILLSTÅND:

- ✘ RÄDD
- ✘ UTMATTAD
- ✘ UPPRÖRD
- ✘ SKADAD
- ✘ UTSLAGEN

En rollperson kan få ett TILLSTÅND om de misslyckas med en handling. Spelaren kan i så fall välja att rollpersonen lyckas med handlingen ändå men att hon ådrar sig ett TILLSTÅND för det. Det är också möjligt att få TILLSTÅND i konflikter. Du kan läsa mer om det i *kapitel 4: Konflikter*.

Rädd

När en rollperson är RÄDD kan hon inte bidra med tärningar för att hjälpa en annan rollperson med en handling.

Utmattad

En UTMATTAD rollperson får -1T på alla slag i fysiska situationer. rollpersonens kropp är slutkörd och har inte samma ork som vanligt.

Upprörd

En rollperson som är UPPRÖRD har svårt att samla tankarna och fokusera på grund av starka känslor som ilska eller sorg och får -1T på slag i sociala situationer eller situationer som innebär mental koncentration.

Skadad

En SKADAD rollperson har på grund av smärta svårare att genomföra handlingar. Skadan är både ett hinder rent fysiskt och smärtan försvårar att samla tankarna. En SKADAD rollperson får -1T på alla tärningslag.

Utslagen

Om en rollperson som har kryssat TILLSTÅNDEN RÄDD, UTMATTAD, UPPRÖRD, och SKADAD behöver ta ytterligare ett

TILLSTÅND är hon UTSLAGEN och kan inte längre agera förrän hon är förd i säkerhet och faran är över. Så snart rollpersonen är i säkerhet försvinner TILLSTÅNDET UTSLAGEN, och rollpersonen kan agera som vanligt igen. Hon har dock kvar övriga TILLSTÅND.

BLI AV MED TILLSTÅND

Rädd och Upprörd

För att bli av med RÄDD eller UPPRÖRD måste rollpersonen få utlopp för känslorna på ett utagerande vis. De behöver ge efter för sina känslor för att få kontroll över dem. Detta kan göras på många sätt. Att bli av med RÄDD kan innebära att ta sig i säkerhet från det som skrämmer henne, öppna upp sig för någon och prata om det, eller fly från en jobbig situation. Att bli av med UPPRÖRD görs genom att få utlopp för sin ilska. Det kan handla om att skälla ut någon, att ha sönder något eller att på annat vis släppa kontrollen och ge efter för sina känslor.

Utmattad och Skadad

[Text]

VUXENPOÄNG

Vuxenlivet är fullt med saker som tar död på fantasin, hindrar kreativiteten och sätter stopp för nytänkande. När rollpersonerna utför handlingar som går emot äventyrlusten eller kreativa lösningar får de VUXENPOÄNG. Ju fler VUXENPOÄNG en person har, desto svårare har den att uppfatta verkligheten som den är. Personer med höga VUXENPOÄNG lägger inte märke till de märkliga sakerna och kan hitta fullt logiska bortförklaringar till det mest bisarra händelserna.

Exempel på vad som kan ge VUXENPOÄNG:

- ✘ Använda skjutvapen: +1 VP
- ✘ Låta bli att undersöka den mystiska platsen: +1 VP
- ✘ Ringa en förälder vid fara: +2 VP
- ✘ Ringa polisen vid fara: +3 VP

Bli av med Vuxenpoäng

Rollpersonerna kan bli av med VUXENPOÄNG genom att komma på kreativa lösningar eller ta nyfikna och barnsliga beslut.

Exempel på saker som kan sänka VUXENPOÄNG:

- ✘ Undersöka den mystiska platsen: -1 VP
- ✘ Hitta alternativa användningsområden för vardagliga föremål: -1 VP
- ✘ Ta sig an en utmaning trots att du vet att du borde ringa en vuxen: -2 VP
- ✘ Komma på en kreativ plan: -1 VP

KAPITEL 4 - KONFLIKTER

VAD ÄR EN KONFLIKT?

I de flesta fall räcker det med ett tärningsslag för att avgöra om en handling lyckas eller inte. Vissa situationer är dock för komplexa för att reducera till ett enda tärningsslag. I dessa fall kan reglerna för konflikter användas. För att en konflikt ska fungera krävs det att det finns åtminstone två sidor i konflikten med motsatta mål.

En konflikt fungerar i stort sett som spelet i övrigt. Spelarna säger vad rollpersonerna avser göra, och spelledaren meddelar om handlingen kräver ett tärningsslag och i så fall hur svårt det är. Den stora skillnaden är att rollpersonerna har aktiva motståndare här som också agerar. Det är upp till spelledaren att bestämma vem som handlar härnäst i konflikten. Detta bör avgöras av vad som är dramatiskt passande för scenen.

Målvärde

För att vinna en konflikt behöver rollpersonerna gemensamt slå ett visst antal FRAMGÅNGAR över tid. Antalet, kallat konfliktens MÅLVÄRDE, bestäms av spelledaren innan konflikten inleds och hålls hemlig för spelarna. Ju tuffare motstånd, desto högre MÅLVÄRDE. När MÅLVÄRDET är nått har rollpersonerna besegrat sin motståndare och konflikten är över.

HANDLINGAR

I en konflikt kan tre olika typer av handlingar utföras - offensiva, reaktiva och övriga handlingar.

Offensiva handlingar syftar till att skada eller skrämman motståndaren, och det är endast FRAMGÅNGAR från offensiva handlingar som räknas mot MÅLVÄRDET. Alla handlingar som har syftet att direkt skada eller skrämman

motståndaren räknas som offensiva sådana. Här räknas bland annat direkta anfall och attacker, men också att försöka skrämman iväg med en fackla eller att rulla stora stenar från hög höjd på sin motståndare.

Reaktiva handlingar görs när en rollperson blir anfallen eller tvingas reagera på någon annans handling. En reaktiv handling är exempelvis att hoppa ur vägen eller försöka parera ett slag.

Övriga handlingar är alla sådana som inte har som direkt mål att göra skada eller skrämman motståndaren och som inte är ett försök att undvika en inkommande attack eller på annat sätt reagera på någon annans handling. Sätta upp fällor, flytta något, ta sig skydd är exempel på övriga handlingar.

Misslyckade motståndsslag

Om en rollperson misslyckas med ett MOTSTÅNDSSLAG i en konflikt måste hon genast ta ett TILLSTÅND och beskriva vad som händer för att hon får det. Spelaren kan fortfarande välja att ge spelledaren MONSTERPOÄNG och ändå lyckas med sitt slag, eller lyckas genom att ta ett TILLSTÅND utöver det automatiska hon får. Det är också fortfarande upp till spelaren vem som vinner ett MOTSTÅNDSSLAG som blir lika. Om hon väljer att rollpersonen förlorar motståndsslaget tar rollpersonen både ett TILLSTÅND och en GULDSTJÄRNA.

Det är bara MOTSTÅNDSSLAG som ger TILLSTÅND när rollpersonen misslyckas. Utför rollpersonen en handling som inte resulterar i MOTSTÅNDSSLAG fungerar slaget som vanligt. Det är alltså att rekommendera att försöka lägga upp planer i konflikter för att minimera mängden MOTSTÅNDSSLAG som behöver göras.

Observera att rollpersonen alltså tar ett TILLSTÅND även om spelaren väljer att ge

spelledaren MONSTERPOÄNG eller ta ett TILLSTÅND och på så vis lyckas. TILLSTÅNDET tas direkt när motståndsslaget misslyckas, först därefter kan spelaren välja att påverka utfallet.

UTSLAGNA ROLLPERSONER

En rollperson som har fått alla TILLSTÅND, inklusive UTSLAGEN, kan inte längre agera i konflikten. Hur det manifesteras är upp till spelaren att avgöra. Rollpersonen kanske är fysiskt utslagen av sina skador, har flytt i panik, eller sitter och skakar i ett hörn, paralyserad av rädsla. Oavsett anledning är rollpersonen ute ur konflikten för nu.

Döden

Rollpersoner kan endast dö om spelaren själv väljer det. När en rollperson tar TILLSTÅNDET UTSLAGEN kan spelaren välja att rollpersonen dör av sina skador. Det är helt och hållet upp till spelaren att bestämma när och om en rollperson mister livet. Spelgruppen bör gemensamt försöka göra rollpersonens sista scen till något minnesvärt och spelledaren uppmuntras ge rollpersonen en sista scen, kanske till och med en sista handling, för att skapa en minnesvärd avslutning.

MONSTER

De flesta äventyr i Gränslandet kretsar kring något form av monster. Stora delar av äventyret går ut på att ta reda på vad för fiende rollpersonerna har att göra med och hur det kan besegras, och i många fall eskalerar det till en storslagen slutstrid. Den här delen beskriver översiktligt de olika delarna som ett monster består av. Information om monster som är hemlig för spelarna finns att läsa i *Kapitel 8: Monster*.

Svagheter

Vissa monster är svaga mot särskilda material eller föremål. Om en rollperson har tillgång till ett monsters svaghet kommer det förenkla möjligheten att besegra det. När rollpersonen gör en lyckad offensiv handling och använder

monstrets svaghet får monstret ett antal automatiska FRAMGÅNGAR mot MÅLVÄRDET, utöver de FRAMGÅNGAR som rollpersonen slog. Hur många automatiska FRAMGÅNGAR det ger är upp till spelledaren att bestämma.

Förmågor

De flesta monster har en eller flera förmågor de kan använda i konflikter. Varje förmåga kostar MONSTERPOÄNG för spelledaren att aktivera och har en särskild effekt som inte kan inträffa om inte förmågan används. Det kan röra sig om att slå omkull en rollperson så hon inte kan agera, eller hålla fast någon så att monstret får automatiska framgångarså länge rollpersonen är fasthållen. Exempel på förmågor finns beskrivna vid monstret i *Kapitel 8: Monster*.

När ett monster attackerar

När det är ett monsters tur att agera kan det, liksom rollpersonerna, välja att antingen göra en offensiv eller övrig handling eller välja att avvakta. Om monstret gör en attack som offensiv handling slås ett MOTSTÅNDSLAGE. Om monstret vinner tar rollpersonen ett lämpligt TILLSTÅND. Vissa förmågor fungerar som en vanlig attack men har dessutom ytterligare effekter.

FÄLLOR

Om rollpersonerna vill ha en ärlig chans i en konflikt mot ett monster krävs förberedelser. Att gå in i strid mot ett monster utan att förbereda sig resulterar sannolikt i förlust. Rollpersonerna kan använda olika typer av fällor och prylar för att ta ner sin motståndare. Det finns inga förbestämda fällor, utan det är upp till spelarna att komma på. Däremot finns riktlinjer för hur fällor generellt fungerar.

Det krävs oftast två slag för att använda en fälla. Först slår rollpersonen för att plantera fällan. Då används vanligtvis MEKA. Om monstret sedan går i fällan görs ett attackslag som avgör fällans effekt på MÅLVÄRDET. Antalet tärningar som slås är beroende av vad

det är för fälla och vilket monster som trampar i fällan, samt hur väl rollpersonen slog på sitt MEKA-slag. Liksom andra prylar i spelet sträcker sig fällors värde mellan 1 och 3. Till detta läggs antalet FRAMGÅNGAR rollpersonen slog för att plantera fällan. Om spelledaren anser att en fälla inte är effektiv mot ett visst kan han minska antalet tärningar som slås.

Om det finns chans för monstret att undvika en fälla kan ett MOTSTÅNDSSLAG göras. Annars slår man bara mängden tärningar och räknar antalet FRAMGÅNGAR.

Exempel: Maria gömmer en björnsax i en lövhög. Hon slår MEKA och får 2 FRAMGÅNGAR. Björnsaxen ger +2T, så om någon trampar i den slås 4T. Varje FRAMGÅNG räknas mot MÅLVÄRDET.

KAPITEL 5 - SKAPA GRÄNSLANDET

Världen är en mystisk plats full med hemligheter och saker att upptäcka. Men på senare tid är det något som inte står helt rätt med världen. Det är något som... skaver.

Spelgruppen skapar gemensamt platsen för era äventyr. Spelledaren leder er genom processen genom att ställa ett antal frågor. Utse någon att anteckna svaren så ni inte glömmer av dem. Rita också gärna en karta för att få en känsla för geografin i området. När alla frågor är besvarade har ni skapat Gränslandet och ni är redo att börja spela.

FRÅGOR OM GRÄNSLANDET

Gränslandet är platsen där era berättelser utspelar sig. Det är en plats rollpersonerna har växt upp i och känner till väl.

Att skapa Gränslandet och dess invånare är en iterativ process. Det betyder att ni med största sannolikhet kommer återkomma till steg ni redn gjort och fylla ut dem med mer information. Ni behöver aldrig känna er låsta till att följa stegen som beskrivs i det här kapitlet i tur och ordning, utan kan med fördel återvända till steg ni redan gjort för att utveckla dem vidare.

Varje steg består av en eller flera frågor gruppen diskuterar och gemensamt kommer fram till ett svar. Det är viktigt att alla i gruppen känner sig bekväma med vad ni kommer fram till.

När och var existerar Gränslandet?

Bestäm en tid och en plats för när och var Gränslandet existerar. Beslutet sätter tonen för resten av processen, och alla i gruppen måste känna sig bekväma med beslutet.

Gränslandet kan vara nästan vad som helst - en rymdstation, en sömnig småstad i södra USA, ett fiskesamhälle i Sverige, ett cyberpunkigt

Tokyo på 2090-talet, spelgruppens hemstad, området nedanför berget under järnåldern, ett vimlande New York på 1920-talet. Det kan vara en verklig plats eller en helt påhittad. Endast er fantasi sätter gränserna.

Vad är den största utmaningen för platsen?

Människorna som bor här är oroliga för något. Vad är det? Tömmer det närliggande köpcentrumet byn på jobb? Finns det skadedjur i ventilationssystemen som hotar kapa luftflödet på rymdstationen? Stryker det aggressiva vargar i skogen utanför byn?

Utmaningen behöver inte vara det era berättelser handlar om, men det bör finnas i bakgrunden. Det är ämnet alla pratar om under fikarasterna på jobbet och som pryder löpsedlarna på kioskerna. Det finns ständigt närvarande i rollpersonernas omgivning.

SKAPA ROLLPERSONEN

Nu när ni vet var ni kommer spela är det dags att skapa rollpersonerna. Tänk igenom hur dina val påverkar övriga spelgruppen. Det kan verka häftigt att spela en ensamvarg som går sin egen väg, men akta dig för att göra en rollperson som är rolig för dig att spela men som förstör upplevelsen för de andra spelarna.

Koncept

Inled med att hitta på ett koncept för din rollperson. Konceptet är en kortare beskrivning som sammanfattar för dig själv och andra vem rollpersonen är. Exempel på koncept kan vara *Dumdristig hövdingason*, *Arrogant mattenörd*, eller *Genomsnäll föräldralös mekaniker*.

Karaktärsdrag

Varje rollperson har tre KARAKTÄRSDRAG som beskriver hennes personlighet. Välj från listan eller hitta på egna.

- ✕ Aggressiv
- ✕ Altruistisk
- ✕ Beroende av andra
- ✕ Blyg
- ✕ Egoistisk
- ✕ Elak
- ✕ Entusiastisk
- ✕ Feg
- ✕ Försiktig
- ✕ Hederlig
- ✕ Modig
- ✕ Nervös
- ✕ Nyfiken
- ✕ Oberäknelig
- ✕ Ohederlig
- ✕ Osocial
- ✕ Risktagande
- ✕ Självständig
- ✕ Social
- ✕ Trogen

Alla KARAKTÄRSDRAG börjar på nivå 1. Du får två poäng att höja karaktärsdragen med. Det betyder att du börjar spelet med antingen ett KARAKTÄRSDRAG på nivå 3 och de andra på nivå 1, eller två KARAKTÄRSDRAG på nivå 2 och det sista på nivå 1.

Hitta på nya karaktärsdrag

Om ingen av karaktärsdragen i listan känns passande kan du tillsammans med spelledaren hitta på egna. Tänk bara på att de ska gå att använda både till rollpersonens fördel och nackdel.

Färdighets- och Attributvärden

Rollpersonerna börjar med värden i alla FÄRDIGHETER och ATTRIBUT. Fördela följande värden mellan dem: 4, 4, 3, 3, 3, 3, 2, 2, 2, 2, 2, 1, 1.

Rädsla

Vad är din rollperson rädd för? Vad fruktar hon? Det kan röra sig om att bli övergiven eller inse att ingen älskar henne, eller något så konkret som spindlar eller höjder.

Hemlighet

Alla har hemligheter. Rollpersonerna är inget undantag. Du och spelaren till höger om dig runt bordet kommer tillsammans på en hemlighet åt din rollperson, och dennes rollperson är också den enda som känner till din hemlighet. Alla rollpersoner ska alltså ha anförtrott sin hemlighet till någon och känna till någon annans hemlighet.

Viktig pryl

Du äger en pryl som är viktig för dig, något du alltid bär med dig. Prylen är viktig för dig och du kan inte tänka dig att göra dig av med den. Kanske är det en keps du fick av din bror strax innan han dog?

En egenhet

Alla har någon liten egenhet som andra förknippar med dig. Något som gör att du sticker ut från mängden. Det kan röra sig om att alltid dra i ditt halsband när du är nervös, envisas med att bryta av stiftpennors spets i suddgummin, alltid nynna på någon låt när de tänker, eller bara tilltala personer i Ni-form.

Kompletterande information

Sista steget är att välja namn, beskriva Rollpersonens utseende och annan information som inte har någon regelteknisk effekt. Detta kan du mycket väl ha gjort redan tidigare, men gör det nu om du inte redan gjort det.

FRÅGOR OM GRUPPEN

Rollpersonerna hänger ihop av en anledning. Om ni inte redan gjort det är det nu dags att diskutera den anledningen. Ni kan antingen diskutera fritt eller utgå från följande frågor:

- ✕ Hur träffades ni?
- ✕ Varför umgås ni?
- ✕ Vem är gruppens ledare?
- ✕ Vad är det coolaste ni har varit med om tillsammans?

PLATSER I GRÄNSLANDET

Nu har ni skapat Gränslandet och era rollpersoner i det. Nu är det dags att skapa platser i Gränslandet som av en eller annan anledning är viktiga för era rollpersoner.

Vilken plats skrämmer er?

Det finns en plats ni inte närmar er om ni inte måste. Är det måhända det gamla huset ni är övertygade om att det spökar i? Den mörka grottan som ni inte vet var den leder? Den övergivna delen av rymdstationen? Det halvt sjunkna skeppet i havet utanför staden?

Var är ert gömställe?

Ni har en plats som ingen annan känner till, dit ni kan gå för att komma undan från allt och alla, där ni känner er helt trygga. Kanske är det den övergivna jordkällaren i skogen? Ett hemligt loft på någons vind? Ett ovanligt rent utrymme nere i kloaksystemet?

Var hänger ni där andra vet att de nästan alltid kan hitta er?

Det finns ett ställe där folk vet att ni hänger, och där de nästan alltid kan hitta er. Var då? Biblioteket? Hemma i någons källare? I en av era lägenheter? En glänta i skogen norr om lägret?

Vad är den mystiska platsen i närheten?

Någonstans i närheten finns en plats som känns konstig. Det är något fel med den, men ni vet inte riktigt vad. Är det den konstiga stående stenen uppe på kullen? Sjön i skogen

vars vatten alltid är helt svart? Rummet i rymdstationen där gravitationen inte tycks fungera som den brukar? Det krokiga gamla trädet blixten slår ner i varje gång det åskar?

Vad finns det för andra viktiga platser här?

Gå ett varv runt bordet och hitta på fler platser ni tycker känns rimliga och viktiga för er värld. Platser rollpersonerna har en relation till. Biblioteket ni brukar plugga på? Parken där de hemlösa hänger? Maskinrummet på rymdskeppet?

Var och hur bor ni?

Glöm inte att beskriva rollpersonernas hem.

PERSONER

Platsen ni bor på befolkas av många fler än bara rollpersonerna. Det är nu dags att beskriva några av dem.

Vem skrämmer er?

Det finns någon som ger er kalla kårar och som ni helst håller er borta från. Vem är det? Den enögda vaktmästaren? Den ilskne andrekaptenen? Alkisen som alltid hänger utanför skolan när ni slutar på dagarna? Klanhövdingens aggressiva son?

Vem kan ni alltid lita på?

Det finns någon i er omgivning ni vet alltid skulle ställa upp för er, oavsett vilken knipa ni sitter i. Vem då? En av lärarna på skolan? Vaktkaptenen? Någons storasyskon eller förälder?

Vilka fler bor i närheten?

Gå ett varv runt bordet och befolka platsen med fler personer rollpersonerna känner eller har en relation till.

Hur ser era familjer ut?

Låt varje spelare beskriva sin rollpersons familj, om hon har en sådan. Föräldrar, syskon, husdjur och liknande.

SKAPA RELATIONER

Nedanstående frågor ställs till enskilda rollpersoner. Varje fråga ställs bara en gång. Gå runt bordet och ställ frågorna tills de är slut. Varje fråga ska besvaras med en person, det kan röra sig om någon av de andra rollpersonerna, en person ni skapat sedan tidigare, eller en helt ny person som skapas när frågan besvaras. Samma person kan vara svaret på flera frågor.

- ✕ Vem ser du upp till?
- ✕ Vem är du hemligt kär i?
- ✕ Vem har sårat dig?
- ✕ Vem har du sårat?
- ✕ Vem ser upp till dig?
- ✕ Vem är kär i dig?
- ✕ Vem är din rival, och varför?
- ✕ Vem vänder du dig till när du är ledsen?

KAPITEL 6 - GULDSTJÄRNOR OCH MONSTERPOÄNG

GULDSTJÄRNOR

GULDSTJÄRNOR är spelarnas valuta i spelet. Med GULDSTJÄRNOR kan de förbättra FÄRDIGHETER och ATTRIBUT. De kan också användas för att slå extra tärningar och introducera nya föremål i en scen.

Få Guldstjärnor

I början av första spelmötet får spelarna tre GULDSTJÄRNOR var. Det finns sedan tre sätt för spelarna att skaffa fler GULDSTJÄRNOR:

- ✘ En GULDSTJÄRNA per extra tärning motståndaren får i ett motståndsslag
- ✘ En GULDSTJÄRNA för att bryta ett dödläge till motståndarens fördel
- ✘ En GULDSTJÄRNA för att sätta rollpersonen i en knepig situation

Spelledaren kan också dela ut GULDSTJÄRNOR för bra rollspel, häftiga situationer, eller genomtänkta och roliga planer. De flesta GULDSTJÄRNOR bör komma från att spelarna själva skapar spännande och intressanta situationer.

Oanvända GULDSTJÄRNOR sparas mellan spelmöten.

Använda Guldstjärnor

Spelarna kan använda sina GULDSTJÄRNOR till att:

- ✘ Höja ett ATTRIBUT eller en Färdighet (En GULDSTJÄRNA per höjning)
- ✘ Slå extra tärningar i ett slag (En GULDSTJÄRNA för +1T)
- ✘ Introducera en användbar pryl i en scen (En eller två GULDSTJÄRNOR, beroende på pryl)

MONSTERPOÄNG

Spelledaren har också en valuta att hantera i spelet - MONSTERPOÄNG. Med hjälp av MONSTERPOÄNG kan spelledaren utsätta rollpersonerna för otrevligheter som monster och fiender. Han kan också strula med rollpersonernas utrustning och prylar.

Få Monsterpoäng

I början av varje spelmöte får spelledaren lika många MONSTERPOÄNG som antal spelare närvarande på spelmötet. Spelledaren kan aldrig ha fler MONSTERPOÄNG än dubbla antalet spelare. Vissa av spelarnas handlingar ger spelledaren fler MONSTERPOÄNG:

- ✘ Om ett dödläge bryts till rollpersonens fördel (ett MONSTERPOÄNG)
- ✘ Om en spelare väljer att rollpersonen lyckas trots misslyckat slag (lika många MONSTERPOÄNG som svårighetsgrad minus antal FRAMGÅNGAR)

Oanvända MONSTERPOÄNG sparas inte mellan spelmöten.

Använda Monsterpoäng

Spelledaren kan använda MONSTERPOÄNGEN till följande:

- ✘ Introducera ett monster eller en fiende i en scen (Ett MONSTERPOÄNG)
- ✘ Aktivera en MONSTERFÖRMÅGA (Lika många MONSTERPOÄNG som nivån på förmågan)
- ✘ Krångla med rollpersonernas utrustning och prylar (Ett MONSTERPOÄNG för resten av scenen, två för resten av spelsessionen, tre för permanent trasig)

KAPITEL 7 - PRYLAR

PRYLAR

I Gränslandet finns inga utrustningslistor. I stället är det upp till spelgruppen att bestämma vilka föremål som finns och hur de fungerar. Prylar ger mellan +1T till +3T på ett tärningslag där prylen rimligtvis skulle vara till hjälp.

Exempel på prylar

- ✘ **Kompass:** +1T för att hitta rätt, kan användas med Tänka.
- ✘ **Karta:** +2T för att hitta rätt. Används med Tänka.
- ✘ **Kofot:** +1T för att bryta upp eller ha sönder något. Kan användas med Ta i eller Slåss.
- ✘ **Miniräknare:** +2T för att räkna matte. Används med Tänka.
- ✘ **Dator:** +2T när Skapa används för att programmera eller bildredigering.
- ✘ **Bandage:** +1T för att försöka läka Skadad.
- ✘ **Verktyglåda:** +1T när man använder Fixa för att bygga eller reparera.
- ✘ **Kikare:** +2T på Uppmärksamma för att se saker på avstånd.

SKAFFA PRYLAR

När rollpersonerna vill skaffa nya prylar använder de RESURSER. Varje pryl har en kostnad som spelledaren bestämmer. Kostnaden representerar hur mycket föremålet kostar, men också hur svårt föremålet är att komma över. Precis som på andra slag kan andra rollpersoner hjälpa till på slaget och bidra med +1T, givet att spelarna beskriver hur de hjälper till.

Lämplig kostnad för ett föremål är upp till spelledaren att bestämma. Nedan följer några riktlinjer:

- ✘ 1 - Vardagsföremål. Enkla och billiga att få tag på.
- ✘ 2 - Lite dyrare saker, men som fortfarande är enkla att komma över.
- ✘ 3 - Föremål som både kostar en slant eller som kan visa sig krångliga att hitta.
- ✘ 4 - Nu börjar det bli riktigt dyrt, och/eller svårt att få tag på på laglig väg.
- ✘ 5 - Föremålen för den här kostnaden är väldigt dyra och troligtvis olagliga.

Spendera resurser

Det är möjligt att spendera sina RESURSER för att få bonustärningar när man skaffar nya prylar. För varje två FRAMSTEGSKRYSS från RESURSER som spenderas kan spelaren lägga till +1T.

Vapen

Vapen fungerar på samma sätt som övriga prylar. De ger en bonus mellan 1 och 3 i situationer där de är användbara. Eftersom rollpersonerna är ungdomar är det troligtvis svårt att få tag på farliga vapen. Hur svårt de är att få tag på, och vad de har för effekt, är upp till spelledaren.