

# REGLER FÖR MODERNA ANTROPOMORFA SPELVÄRLDAR

## Antropomorf spelvärld

En antropomorf värld innebär att den fungerar ungefär som vår värld men alla innevånare är fabeldjur. Ofta innebär det inte mycket mer än att de har ansikte och några kroppsliga egenskaper från olika djur. Världarna där Kalle Anka, Arne Anka, Canardo, Usagi Yojimbo och Teenage Mutant Ninja Turtles lever är goda exempel på sådana spelvärldar.

Djuren i en antropomorf värld är inte längre smådjur utan de är ungefär lika stora som vanliga människor. Människor förekommer oftast inte i en antropomorf spelvärld. Istället lever djuren ungefär som vi människor gör.

Ifall det förekommer människor i en antropomorf spelvärld har de samma grundegenskaper och färdigheter som djuren.

De följande reglerna förutsätter inte bara att spelvärlden är antropomorf, de förutsätter också att den är modern. Det vill säga djuren kör omkring i bilar och äter på restauranger. Datorer och mobiltelefoner förekommer. Med andra ord en värld precis som vår egen, men befolkad av djur som beter sig som människor.

## Karaktärsskapande

I en antropomorf spelvärld spelar djurens art inte lika stor roll som in andra världar för Tassar & Morrhår. Till exempel är alla karaktärer i spelet ungefär lika stora oavsett ifall de är en vattenbuffel eller en igelkott. Även om igelkotten i en antropomorf värld tenderar att vara något kortare än just vattenbuffeln.

I en antropomorf värld har alla rollpersoner STO 1. Skalan för STO-värdet har ändrats från reglerna i grundboken. Se avsnittet nedan om ändrade regler.

Karaktärsskapandet går till på följande vis. Alla spelare slår sin karaktärs grundegenskaper. Sedan bestämmer de vilken art deras karaktär tillhör, det behöver inte nödvändigtvis vara smådjur utan kan vara allt från elefanter till näbbmöss. Kom ihåg att karaktärens art bör avspegla vilka karaktärsdrag karaktären har och även dess yrke.

Exempel. En karaktär med arten vessla är slug och kanske en brottsling. En som är en ko är snäll, kanske arbetar hon som servitris. En karaktär som är elefant är stor och stark och kan tänkas jobba som utkastare på en bar.

Anna skapar en rollperson. Hon slår STY 6, SNA 9, KUN 10 och TÅL 7. Hon tycker att rollpersonen blev väldigt klipsk och tänker sig därför att det blir en uggla. Anna döper rollpersonen till Jorm Fjäderfot.

## Fåglar i antropomorfa världar

I en antropomorf värld är fåglarnas roll lite ändrad. De brukar se ut som storkar, ankor eller vilket fågeldjur de råkar vara, men flygförmågan brukar vara förlorad. Däremot kan de söka sig till yrken med anknytning till flyg eller sjöfart. T.ex. ser man många storkar som flygkaptener och många ankor som fiskare och sjömän.

## Artbonusar

Efter att arten är vald, väljer spelaren en grundegenskap som är utmärkande för sin rollpersons art och ger den +1 på den egenskapen.

*Exempel: Annas rollperson Jorm Fjäderfot är en uggla. Anna tänker använda sig av föreställningen av ugglor som intelligenta och därför lägger hon +1 på rollpersonens KUN. Därmed har Jorm Fjäderfot KUN 11.*

## Nedärvda förmågor

Alla spelare väljer sedan en färdighet som också är utmärkande för rollpersonens art och personlighet och ger den N1 på den färdigheten. Dessa bonusar är djurets nedärvda förmågor och gäller utöver startfärdigheterna. Spelledaren har rätt att underkänna valen och föreslå annat.

*Exempel: Eftersom Annas Jorm Fjäderfot är en uggla skulle hon kunna hävda att rollpersonen gillar flygplan och vid någon tidpunkt lärt sig flyga. Men istället tar hon fasta på ugglors skarpa blick. Hon ger därför Jorm Fjäderfot färdigheten Speja N1. Hon stämmer av med sin spelledare och denne tycker att det går bra. Ifall spelledaren skulle tycka att färdigheten inte passade skulle hon behöva välja en annan.*

## Naturliga vapen

Alla djur med naturliga vapen såsom klor, horn, näbb eller vassa tänder får AV ±0 vid anfall med dessa. Ignorera skada för bett från tabellen med närstridstillhyggen i Tassar & Morrhårs grundregelbok.

Exempel: Ugglan Jorm Fjäderfot har som alla ugglor en kraftig näbb. Hon kan hugga andra djur i närstrid med näbben med AV±0, förutsatt att hon lyckas med ett närstridsanfall.

## Pengar och tillgångar

Precis som i Tassar & Morrhårs regelbok slår varje spelare 2T6 på Statustabellen för att se hur välbeställd rollpersonen är när den skapas. Det föreslås att valutan Pengar användas, även i moderna antropomorfa världar.

## Färdigheter

Utöver dessa skillnader skapas karaktärerna som i reglerna för Tassar & Morrhår. Alla karaktärer får 4 färdigheter med N1 i varje och 2 färdigheter med N2. Sedan är det bara att börja spela.

## Ändrade regler

### Storlekstabellen

Reglerna för storlek har ändrats i antropomorfa spelvärldar. Alla rollpersoner har STO 1 precis som i regelboken, men STO 1 innebär helt andra storleksförhållanden än i andra världar.

STO	kategori	Arter	Vikt
6	Enorm	Kryssningsfartyg, hangarfartyg	>2000 ton
5	Jättelik	Yacht, stor båt, jumbojet	20-2000 ton
4	Jättestor	Lastbilar, stora segelbåtar, stora motorbåtar	1 – 20 ton
3	Väldigt stor	Bilar, mindre segelbåtar, mindre motorbåtar	400-1000 kg
2	Stor	Motorcyklar, roddbåtar	150-400 kg
1	Normalstor	Rollpersoner	<150 kg

### Utrustningstabellen

Utrustningstabellen utökas med följande föremål och kostnader i antropomorfa världar med modern teknologi.

Föremål	Kostnad
Revolver	60
Pistol	70
Jaktgevär	130
Hagelgevär	120
Avsågat Hagelgevär*	120
K-pist*	140
Automatgevär*	170
Kulspruta*	200
Handgranat*	5
Ammunition, 20 skott (för alla eldvapen utom kulspruta)	2
Ammunitionsband med 100 skott (för kulspruta)*	8
Lasersikte	10
Kikarsikte	90
Skottsäker väst	40
Tung skottsäker väst	60
Bombdesarmeringsdräkt	200
Cykel	100
Motorcykel	2500

Föremål	Kostnad
Familjebil	4000
Sportbil	6000
Lätt lastbil	5000
Lastbil	12000
Ultralätt flygplan	2000
Glidflygplan	3000
Sportflygplan	10000
Helikopter	8000
Eka	100
Liten motorbåt	500
Stor motorbåt	3000
Segelbåt	1000
Yacht	200000
Klätterrep (20 m)	20
Klätterutrustning för en person (rep ingår ej)	20
Laptop	200
Fallskärm	150
Vingoverall (inkl. Fallskärm)	250
Armbandsur	40
Mobiltelefon	80

*\* Olaglig för privatpersoner att äga i de flesta ordnade samhällen*

## Fallskada

Eftersom de är människostora behöver djur falla lite längre i en antropomorf värld innan de tar skada än när de enbart är någon decimeter höga. Fallskada är ett anfall med CL 12 och AV +1 för varje två meter fall. Varje fulla fyra meter fall resulterar i en extra möjlig allvarlig skada.

I övrigt fungerar fallskada som tidigare. Slå kontroll mot SNA eller färdigheten Kampsport för att se ifall fallet är kontrollerat. Om kontrollen lyckas räknas fallsträckan endast som hälften så lång när man räknar ut skadan. Precis som för smådjur.

## Färdigheten Klättra

Eftersom karaktärerna i en antropomorf värld är lika stora som "riktiga" människor slås färdighetskontroll för varje påbörjade 5 m klättring. I övrigt fungerar färdigheten som tidigare beskrivet.

## Strid

Eftersom karaktärerna i en antropomorf värld är lika stora som vanliga människor räknar man avstånd i strid i meter istället för decimeter.

## Vapenräckvidd

Anges i meter istället för decimeter.

## Missade skott

När det avgörs vilka möjliga mål ett missat skott har, räkna in alla mål inom 1 meter från skottets färdsträcka.

## Färdigheter som inte används

Nästan alla färdigheter som beskrivs i regelboken fungerar precis likadant i en antropomorf värld. Men några av dem används inte i en sådan. Här nedan följer en lista på vilka färdigheter som inte förekommer, så vida inte SL anser att de gör det.

## Doftspårning

Inga karaktärer har så bra doftsinne som sin smådjursmotsvarighet. Därför utgår den här färdigheten.

## Flyga

Inga karaktärer i en antropomorf värld kan flyga för egen muskelkraft på samma sätt som fåglar i vår värld. Därför utgår den här färdigheten.

## Gräva

Inga karaktärer kan gräva lika effektivt som sina smådjursmotsvarigheter. Därför utgår den här färdigheten.

## Människohistoria

Eftersom alla karaktärer i spelvärlden betar sig som människor, även ifall de är djur, utgår den här färdigheten.

## Människokunskap

Eftersom alla karaktärer i spelvärlden betar sig som människor, även ifall de är djur, utgår den här färdigheten.

## NYA FÄRDIGHETER

Till skillnad från reglerna i Tassar & Morrhår förutsätter de här reglerna en modern spelvärld. Därför tillkommer det ett par nya färdigheter. Dessa listas nedan.

Färdighet	Grundegenskap	Färdighetslag
Brottsplatsundersökning*	KUN	Mental
Båtar och sjövätt*	KUN	Mental
Eldvapen	SNA	Fysisk
Expertis (välj ämne)*	KUN	Mental
Fallskärmshoppning	SNA	Fysisk
Flyga flygmaskin*	SNA	Fysisk
Förhöra	KUN	Mental
Journalistik*	KUN	Mental
Kampsport*	SNA	Fysisk
Köra fordon*	SNA	Fysisk
Läkarkunskap*	KUN	Mental
Mekaniker*	KUN	Fysisk
Programmering*	KUN	Mental
Skugga	KUN	Mental
Främmande Språk*	KUN	Mental
Undre världen	KUN	Mental

*Färdigheter markerade med \* kräver att en karaktär måste ha minst en nivå i färdigheten för att över huvud taget få använda den.*

### Brottsplatsundersökning\*

**Grundegenskap: KUN**

**Färdighetslag: Mental**

Färdigheten att genom att undersöka en brottsplats dra slutsatser om vad som faktiskt skett på platsen. Färdigheten ger även kunskap om hur man säkrar bevis och ledtrådar från en brottsplats, fingeravtryck, blodspår och dylikt.

En lyckad kontroll mot Brottsplatsundersökning ger en hygglig bild av vad som har hänt på en brottsplats. En särskilt lyckad kontroll ger goda ledtrådar till förövare och offers identitet. En särskilt misslyckad kontroll ger inga, eller direkt felaktiga ledtrådar.

### Båtar och sjövätt\*

**Grundegenskap: KUN**

**Färdighetslag: Mental**

Färdigheten ger en karaktär grundläggande kunskaper om hur man betar sig ombord på en båt. Den är även den färdighet som används för att framföra en båt, stor som liten. Färdigheten ger även karaktären kunskap om navigering till sjöss och hur man läser ett sjökort.

### Eldvapen

**Grundegenskap: SNA**

**Färdighetslag: Fysisk**

Färdigheten att skjuta med pistol, gevär och alla andra eldvapen som en människa skulle kunna bära på sig.

### Expertis (välj ämne)\*

**Grundegenskap: KUN**

**Färdighetslag: Mental**

Karaktären har en doktorsgrad eller högre examen i något ämne. Alternativt kan hon vara självlärd och mycket intresserad av ämnet. Det finns inget som hindrar en karaktär från att ha flera färdigheter Expertis, men var och en med ett separat ämne. Expertis är ofta grunden för rollpersonens yrke i spelet. Hon kan till exempel vara kemist, jurist, arkeolog, ingenjör eller psykolog.

Förslag på ämnen för färdigheten Expertis kan vara Arkeologi, Artificiell intelligens, Astronomi, Biologi, Elektronik, Fysik, Historia, Idrottshjältar, Inrikespolitik, Kemi, Lagar och regler, Lingvistik, Litteratur, Matematik, Mekanik, Psykologi och Utrikespolitik.

## Fallskärmshoppning

**Grundegenskap: SNA**

**Färdighetsslag: Fysisk**

Kunskapen att lyckas landa där man önskar när man hoppar fallskärm. Den här färdigheten används även för att använda så kallade vingoveraller, som tillåter användaren att glidflyga ner mot marken. Varje poäng färdighetskontrollen missar med innebär att karaktären landar 25 meter bort från sin tilltänkta landningsyta. Inte så farligt, kan tyckas, men jätteviktigt ifall karaktären försöker landa på ett visst tak eller på en äng istället för i skogen.

Ett särskilt misslyckat slag innebär att karaktärens fallskärm misslyckas med att veckla ut sig! Lyckligtvis har alla fallskärmar en reservskärm så alla fallskärmshoppare får en ny chans att veckla ut fallskärmen med en till kontroll mot färdigheten ifall den första gav ett särskilt misslyckande. Ifall även den andra kontrollen ger ett särskilt misslyckande så är karaktären illa ute. Då har även reservfallskärmen misslyckats att veckla ut sig och hon faller förmodligen mot sin död.

## Flyga flygmaskin\*

**Grundegenskap: SNA**

**Färdighetsslag: Fysisk**

Färdigheten att framföra ett flygfordon. Karaktären är van pilot och kan hantera såväl motor- och segelflygplan som helikoptrar. Kanske arbetar hon på ett flygbolag. Kanske har hon flygning som hobby.

## Förhöra

**Grundegenskap: KUN**

**Färdighetsslag: Mental**

Färdigheten att resonera med någon annan och förmå henne att avslöja information som hon annars inte frivilligt skulle lämna ifrån sig.

Färdigheten Förhöra används som ett motståndsslag mot den förhördes KUN eller egna CL i Förhöra. Den som förhör är den aktive karaktären och den förhörda är den passiva karaktären.

Varje gång färdigheten används får förhöraren ställa en fråga. Varje användande av färdigheten förflyter 1T6 timmar i spelvärlden. Det innebär att det kan ta ett tag innan alla frågor är besvarade. Den som använder färdigheten Förhöra kan även tortera sitt offer för ett fritt valt antal plus på sin CL. Varje +1 i CL orsakar däremot 1T6 i skada på den som förhörs. Det innebär att ifall förhöraren inte ser upp kan hon råka döda sitt offer. Tortyr är självklart olagligt i de flesta länder och inget som trevliga rollpersoner ägnar sig åt.

*Exempel: Privatdetektiven Jimmy Raggedy är i blåsväder. Han är fångad av ett band kriminella vesslor som förhör honom för att få reda på vad han vet om deras senaste stöldturné. Vesslan Hannibal Slokhatt har CL 7 i Förhöra. Under förhöret torterar Hannibal Jimmy för att få honom att tala. Han vill ha CL+3, för att totalt få CL10 i Förhöra. Jimmy försvarar sig med sin CL i Förhöra som är 8. Frågan Hannibal ställer är "Vad vet du om vår stöldturné?" Oavsett hur det går i motståndsslaget kommer 1T6 timmar att passera innan vesslan får ställa en till fråga. Under den tiden har Jimmy fått 3T6 i skada.*

Ifall motståndsslaget lyckas får den aktiva karaktären svar på sin fråga. Spelledaren ger svaret till henne. Spelledaren får inte ljuga, men spelledaren får välja att inte berätta om en eller flera detaljer.

Ifall motståndsslaget är lyckat och den aktiva karaktären slog en särskilt lyckad kontroll, måste SL besvara frågan till punkt och pricka och inte hålla inne med detaljerna.

Ifall motståndsslaget misslyckades får den aktive karaktären inte ut någon information.

Ifall motståndsslaget misslyckades och den passiva karaktären lyckades slå en särskilt lyckad kontroll så berättar den en trovärdig lögn som svar på frågan. Den aktive karaktären måste tro på svaret tills annat bevisats.

**Journalistik\*****Grundegenskap: KUN****Färdighetsslag: Mental**

Konsten att hitta bakgrundsfakta kring en aktuell händelse. Även färdigheten att ställa relevanta frågor och kunna tolka de svar man får. Ibland ger den intervjuade undvikande svar, men en journalist kan använda sin färdighet för att "läsa mellan raderna". Färdigheten Journalistik ger även kunskaperna att skriva underhållande om en aktuell händelse eller intervju.

En lyckad kontroll ger journalisten en i stora drag korrekt bild av de omständigheter, händelser eller den person som undersöks. Spelaren bestämmer själv ifall det inbegriper intervjuer med en eller flera individer eller ifall rollfiguren bara gräver i gamla fakta.

En särskilt lyckad kontroll ger väldigt specifik information om vad som inträffat, eller om en persons bakgrund.

**Kampsport\*****Grundegenskap: SNA****Färdighetsslag: Fysisk**

Färdigheten innebär att rollpersonen har tränat kampsport såsom judo, karate eller taekwondo. Tränade kampsportare lär sig att hålla uppe garden så länge de kan. En karaktär som använder färdigheten Kampsport för att parera ett anfall från en annan karaktär i närstrid förbrukar inte en handling. Det vill säga att hon fortfarande kan välja att utföra ett anfall när det blir hennes tur. Eller ifall hon redan anfallit får hon (försöka) parera hur många närstridsanfall som helst under en stridsrunda.

Till skillnad från färdigheterna Boxning eller Råcurr är en rollperson med färdigheten Kampsport tränad att parera anfall från personer med närstridsvapen såsom svärd och yxor utan risk att skada sig.

Ifall en rollperson med färdigheten Kampsport lyckas parera en annan karaktärs närstridsanfall och inte ännu utnyttjat sin handling samma runda,

kan hon välja att spendera den med att försöka kasta iväg anfallaren. Omedelbart efter den lyckade paraden deklarerar hon att hon vill spendera sin handling med att försöka kasta anfallaren. Det gör hon genom att slå ett motståndsslag mot det högsta av motståndarens CL i Kampsport, STY eller SNA som passiv och med sin CL i Kampsport som aktiv. Ifall kontrollen lyckas har hon kastat motståndaren till backen på en valfri punkt inom 2 meter från rollpersonen. Motståndaren får slå en kontroll mot SNA för att landa på sina fötter. Misslyckas den kastas hon pladask till marken på den plats rollpersonen som kastade angett. Den kastade tar ingen skada av fallet (så vida hon inte faller på något vasst), men startar sin nästa handling liggande på marken.

Tränade kampsportare är snabbfotade och därför får en karaktär som har nivåer i färdigheten Kampsport använda Kampsport istället för färdigheten Undvika i vilken situation som helst. Dessutom är de tränade i att landa korrekt vid fall, så de får byta ut kontrollen mot SNA med sin CL i Kampsport för att försöka halvera fallskada.

**Köra fordon\*****Grundegenskap: SNA****Färdighetsslag: Fysisk**

Färdigheten att köra motorcyklar, bilar, bussar och lastbilar. Färdigheten ger kunskap om trafikregler och grundläggande kunskap om hur fordon fungerar, vilket tillåter en person med färdigheten Köra fordon provisoriskt laga enklare fel på fordonet.

**Läkarkunskap\*****Grundegenskap: KUN****Färdighetsslag: Mental**

Färdigheten kan användas precis som färdigheten Första Hjälpen för att stoppa blödningar, spjälka ben och så vidare.

En karaktär med färdigheten Läkarkunskap kan vårda en annan karaktär med en tillfällig allvarlig skada och därmed halvera läketiden. Det innebär att karaktären med Läkarkunskap måste besöka den sårade minst en gång per dag och finnas till-



gänglig för att kunna ge råd och vårdregler under hela skadetiden.

När halva skadetiden gått får karaktären slå en kontroll mot sin färdighet i Läkarkunskap. Ifall kontrollen lyckas har den allvarliga skadan läkts. Ifall kontrollen misslyckas läks skadan på sin "vanliga" tid.

En separat kontroll görs för varje tillfällig allvarlig skada vid den tidpunkt då halva dess läketid passerat.

## Mekaniker\*

**Grundegenskap: KUN**

**Färdighetsslag: Fysisk**

En rollperson med färdigheten Mekaniker kan laga avancerade mekaniska föremål som bilmotorer och växellådor. För att laga något över huvud taget utan stora minus på CL måste hon ha tillgång till rätt verktyg och utrustning. Beroende på hur avancerad maskin som skall lagas kan det röra sig om allt från en verktygslåda till en hel verkstad.

I en modern värld innebär färdigheten Mekaniker även viss kunskap om elektronik och digitala komponenter.

Lägg märke till att färdigheten är baserad på KUN men är en Fysisk färdighet. Mekaniker måste spendera många timmar på att lära sig förstå mekaniska principer och hur maskiner fungerar. Men mekaniker har en väldigt fysisk arbetsmiljö med tunga lyft och obekväma arbetspositioner.

## Programmering\*

**Grundegenskap: KUN**

**Färdighetsslag: Mental**

Det här är färdigheten att skriva datorprogram som hjälper en karaktär i vad helst hon önskar företa sig. En karaktär med färdigheten Programmering kan skriva ett program som ger CL+1 för EN enda mycket specifik handling som innebär användande av EN mycket specifik färdighet. Ifall kontrollen mot färdigheten är särskilt lyckad ger programmet CL+2.

Handlingen och färdigheten som får bonus till CL behöver inte vara Programmering, det kan vara vilken färdighet som helst. Men den specifika handling som programmet hjälper till med måste vara en handling som en dator skulle kunna hjälpa till med.

*Exempel: I en modern värld skulle programmet som Programmering skapar kunna ge CL+1 för färdigheten Journalistik, och handlingen skulle vara att hitta alla adresser som en särskild person någonsin bott på. Programmeraren skapar då ett program som automatiskt söker igenom alla existerande adressregister och även äldre adressregister.*

En karaktär kan inte utnyttja flera bonusar från flera program som stöder samma handling och färdighet. Bonusar från program kan bara utnyttjas en i taget.

En karaktär kan även använda färdigheten Programmering till att hacka sig in i andra datorsystem. Det fungerar som ett motståndsslag mot säkerhetssystemets svårighetsgrad. Svårighetsgraden brukar ligga mellan 8-10 hos vanliga företag, och på 12 eller mer för militära datorsystem.

Ifall karaktären som försöker hacka sig in misslyckas får hon försöka igen med den sedvanliga CL-1 för varje försök. Ifall hennes kontroll mot sin färdighets CL var särskilt misslyckad har hon aktiverat ett larm hos datorsystemet. Därmed kan datorintrångsförsöket spåras till henne.

Ifall kontrollen lyckas har karaktären tillgång till all data systemet innehåller. Ifall karaktären lyckas och hennes kontroll mot sin färdighet var särskilt lyckad får hon total kontroll över det angripna systemet och hittar kanske till och med lite information hon annars inte skulle lagt märke till.

## Skugga

**Grundegenskap: KUN**

**Färdighetsslag: Mental**

Färdigheten att oupptäckt följa efter en person. Vare sig det är via fordon eller till fots används färdigheten Skugga.

Färdighetskontrollen utförs som ett motståndslag mot den skuggades egen färdighet i Skugga, eller KUN. Den som skuggar någon annan är den aktiva karaktären. Ifall personen som skuggas inte misstänker något och inte aktivt letar efter förföljare får den aktiva karaktären +3 på CL.

Ett lyckat slag innebär att karaktären som skuggar någon lyckas följa efter en annan person utan att själv bli sedd. Vid ett särskilt lyckat slag har den som skuggar även fått lite extra hjälpsam information, t.ex. portkoden till en dörr som passerats. Ett misslyckat slag innebär att den karaktär som skuggar någon blir upptäckt av den skuggade. Ett särskilt misslyckat slag innebär att den som skuggar någon blir upptäckt och dessutom omedelbart tappar bort den skuggade.

En karaktär som blir skuggad och upptäcker att hon är skuggad kan välja att försöka fly. I så fall kommer jaktreglerna i spel. Det är den som blir skuggad som inleder jakten. De som skuggar måste då välja ifall de vill ta upp jakten eller låta den skuggade löpa.

## Främmande Språk\*

**Grundegenskap: KUN**

**Färdighetsslag: Mental**

Färdigheten att tala främmande språk. Vilka språk som förekommer i spelet varierar stort beroende på spelvärld.

Varje enskilt språk är en egen färdighet. Till skillnad från övriga färdigheter ger N-värdet hur skicklig en karaktär är på att tala ett främmande språk. En person med lågt N-värde i ett språk förstår enbart grunderna i språket. En person med högre N-värde kan hantera det främmande språkets olika nyanser och är kanske till och med flytande i språket. N-värdet begränsar hur lätt en rollperson förmedlar information på det främmande språket. Se tabellen intill.

N-värde	Kunskapsnivå
1	Grundläggande kunskaper. Rollpersonen kan förstå och göra sig förstådd, men saknar stort ordförråd. Samtal blir ofta hackiga och utdragna eftersom rollpersonen har dålig förståelse och ständigt letar efter ord. Kunskaperna räcker för att fråga efter vägen när man vill hitta eller beställa mat på restaurang. Rollpersonen har en kraftig brytning.
2	Kompetent. Rollpersonen har ett stort ordförråd och kan föra vardagssamtal utan problem. Rollpersonen kan föra djupgående samtal om alla ämnen som täcks in av hennes färdigheter på det främmande språket utan problem. Men på ämnen som inte täcks av rollpersonens färdigheter har rollpersonen svårt att förstå och hitta ord. Rollpersonen har en tydlig brytning.
3	Goda kunskaper. Rollpersonen har mycket goda kunskaper i språket och pratar obehindrat om alla ämnen. Rollpersonen har en mycket svag brytning som bara blir tydlig efter några minuters samtal för de som har det främmande språket som modersmål.
4	Perfekt. Rollpersonen talar det främmande språket som en infödd. Hon har inga problem med ordförråd eller ämnesval. Hon har ingen brytning och kan även härma dialekter på det främmande språket. Hon kan med lätthet utge sig för att ha språket som modersmål.

Kontroll mot färdigheten Främmande Språk sker när en rollperson med allt för låg N försöker prata det främmande språket på ett ämnesområde hon inte behärskar. T.ex. ifall en person med N2 försöker prata om ett ämne hon inte själv har färdighet i. Vid lyckad kontroll lyckades hon förstå och även göra sig förstådd. Vid misslyckat förstår hon inte, eller lyckas inte göra sig förstådd.



*Exempel: Jimmy Raggedy är en världsuvan herre som inte bara kan hantera skjutjärn, han talar även ett främmande språk. Jimmy har däremot inte färdigheten Matlagning. Jimmy har Främmande Språk: Barduriska N2 och CL 7. Jimmy kan med andra ord prata eldvapen med Barduriska poliser, men så fort samtalet glider in på de lokala delikatesserna (matlagning) börjar Jimmy ha svårt att förstå och göra sig förstådd. För att lyckas med det måste han slå en kontroll mot CL7.*

## **Undre världen**

**Grundegenskap: KUN**

**Färdighetsslag: Mental**

En karaktär med färdigheten Undre Världen har goda kontakter med individer på samhällets skuggsida och kriminella. Hon kan därför skaka fram föremål som är olagliga i samhället. I de flesta länder skulle det kunna röra sig om vapen, gifter, droger eller olika former av stöldgods. Karaktären har också en god hum om läget i den undre världen. Hon vet var man kan bege sig för att sälja stöldgods.

En lyckad kontroll mot CL för färdigheten Undre världen ger rollpersonen möjlighet att köpa ett föremål som annars inte skulle gå att få på laglig väg. Kom ihåg att kostnadsläget i undre världen kan vara högt och bara för att en rollperson blir erbjuden att köpa ett olagligt föremål innebär det inte att hon har råd med prislappen.