

# MODERNA ELDVAPEN

## Stridsregler för moderna vapen

Dessa regler för moderna skjutvapen är ämnade att användas i spelvärldar där rollpersonerna har tillgång till moderna vapen. Rollspelet antas därför utspela sig i en antropomorf värld där smådjuren är lika stora som människor. Eftersom moderna vapen har andra förutsättningar än de medeltida som beskrivs i Tassar & Morrhårs regelbok, måste det till lite nya regler.

### Avstånd

Eftersom det förutsätts rollpersonerna är stora som människor är alla avstånd angivna i meter istället för decimeter. Men det går att låta vapnen vara små nog för smådjur att använda mot smådjur. I alla fall där konvertering är nödvändigt mellan en smådjursvärld och en där smådjuren är lika stora som människor är det lätt att låta varje meter motsvara en decimeter.

### Räckvidd

Räckvidd är angivet i meter. I övrigt fungerar vapenräckvidden som i de "vanliga" reglerna. Inom SA 0 sker anfall utan avdrag på CL. För avstånd på SA 1 sker anfall med -1 i CL. För varje ytterligare SA därutöver får anfall ytterligare -1 i CL.

## Moderna eldvapen

Tillhygge	AV	Räckvidd	Fattning	Max eldmål	Eldhastighet	Magasin
Revolver	+6	30	1H	1	1	6
Pistol	+6/+8	30	1H	2	1/3	10
Jaktgevär	+8	70	2H	1	1	7
Hagelgevär	+9/+5/+2	25	2H	1/2/4	1/2† eller 1‡	2†/8‡
Avsågat Hagelgevär	+9/+5/+2	10	1H/2H	1/3/10	1/2	2
K-pist	+6/+9	30	1H/2H	5	1/10	30
Automatgevär	+8/+12	70	2H	5	1/10	30
Kulspruta	+8/+14	50	2H	10	3/20	30*/100**
Handgranat	+14/+5	5/15	1H	∞		

† Dubbelpipigt hagelgevär. ‡ Pumphagelgevär \* Fast magasin till kulsprutan. \*\* Bandmatad kulspruta.

### Fattning

Vapen listade med fattningen 1H/2H är byggd för att användas med tvåhandsfattning. Däremot går det att avfira vapnet med enhandsfattning men med -1 i CL.

### Max eldmål

Alla vapen som kan träffa fler än ett mål under samma stridsrunda har två nivåer AV separerade med ett snedstreck. Värdet till höger är det AV som används när en karaktär skjuter automateld mot ett enda mål. Värdet till vänster är den AV som används vid anfall med enkelskott. Värdet till vänster används även vid automateld mot flera mål. Det är det AV som varje separat mål träffas av när karaktären ger eld mot flera mål samtidigt. Fördelen med automateld mot flera mål är att skytten kan anfälla flera mål. Fördelen med automateld mot ett enda mål är att skytten orsakar väldigt stor skada.

### Eldhastighet

Varje stridsrunda en karaktär skjuter enkelskott förbrukar den lika mycket av vapnets ammunition som värdet för Eldhastighet. Ifall ett vapen inte har två värden för Eldhastighet delade med ett snedstreck så kan man bara avfira enkelskott med vapnet. Varje stridsrunda en karaktär skjuter automateld så förbrukar den så mycket av värdet för Eldhastighet till höger om snedstrecket.

Kom ihåg att automateld kan vara riktad mot ett enda mål och då får det högre AV-värdet. För att kunna träffa flera mål måste vapnet skjuta med det högre eldhastighetsvärdet. Ifall det inte finns tillräckligt många skott kvar i magasinet för att täcka eldhastighetens förbrukning så kan karaktären inte skjuta automateld tillräckligt mycket för att få varken det högre AV eller kunna träffa flera mål.

Värdet Max Eldmål anger hur många mål som kan träffas vid ett automateldsanfall. Kom ihåg att ifall anfaller inte utförs med automateld kan bara ett mål angripas och enbart ett skott förbrukas (med undantag för kulsprutan som alltid skjuter minst 3 skott).

## Magasin

Värdet för Magasin anger hur många skott som ett normalstort magasin till det aktuella vapnet innehåller.

## Omladdning

Att ladda om ett vapen med roterande trumma, såsom en Revolver kräver två handlingar. Varje handling för in 3 nya skott i trumman. Det går att ladda tre skott i trumman och nästa handling fortsätta skjuta de tre skott man just matat in. Men för att ladda fullt i trumman måste man spendera två handlingar med att ladda om.

Ifall skytten har så kallade snabbbladdningsdosor kan han ladda om ett vapen med trumma med en handling. En snabbbladdningsdosa är en cirkelrund hållare för 6 skott, den ser ut som ett lock med sex skott i sig och ett litet handtag. Att ladda om ett vapen med trumma är endast en handling förutsatt att skytten använder snabbbladdningsdosor.

Att ladda om ett vapen med magasin, såsom pistol, K-pist eller automatgevär kräver en handling.

Att ladda om ett dubbelpipigt hagelgevär är en handling. Skytten matar in de två skotten i samma handling.

Att ladda om ett pumphagelgevärs magasin kräver fyra handlingar. Skytten hinner mata in två nya skott i magasinet per handling. Precis som med revolverar kan skytten avbryta sin omladdning när som helst och börja avfira de skott som redan finns i magasinet.

Att ladda om en kulspruta med vanligt magasin kräver två handlingar.

Att ladda om en bandmatad kulspruta kräver tre handlingar.

Ifall två personer sköter en bandmatad kulspruta kan man undvika att behöva ladda om kulsprutan. Den som inte skjuter kan kontinuerligt haka på ett nytt patronband, förutsatt att det finns extra patronband, när det ena börjar ta slut. Därför kan skytten slippa behöva ladda om när det första patronbandet tar slut. Maskingeväret fortsätter att automatiskt mata in det nästföljande patronbandet. Att klicka på ett extra ammunitionsband på ett patronband till en kulspruta som avfyras kräver två handlingar. Dessa två handlingar utför skyttens assistent med fördel samtidigt som skytten fortfarande skjuter.

## Automateld

Vapen med hög eldhastighet eller stor spridning på sina projektiler (såsom hagelgevär) kan träffa flera mål med samma skott. När en karaktär skjuter mot flera mål måste karaktären avfira automateld (hagelgevärsskott är undantaget, se specialreglerna för hagelgevär). Vid anfall med automateld får spelaren ange ett antal möjliga mål att anfalla, som alla befinner sig inom 1 m från varandra. Antalet möjliga mål får inte överstiga vapnets värde i "Max eldmål". De möjliga mål som väljs måste stå bredvid varandra och befinna sig i en tydlig kedja, såsom skytten ser det. Varje mål får endast emotta ett anfall. Ifall det anfaller missar så har den anfallne undvikit träff under det anfaller. Ifall värdet för Max eldmål överstiger antalet möjliga mål, går de överstigande anfallen förlorade. De är så att säga "skott i luften".

Spelaren slår sedan ett anfallsslag mot var och ett av dessa möjliga mål med början vid det möjliga mål som är närmast skytten. Ifall anfallet lyckas så har målet träffats. Ifall det misslyckas har målet missats.

*Exempel: Privatdetektiven Jimmy Raggedy, beväpnad med en pistol, anfalls av fyra gangsters. Gangsterna står i en klunga och alla av dem är inom 1 m från varandra. Jimmy vinner initiativet och spelaren som spelar Jimmy tycker att det är bäst att ta det säkra före det osäkra. Jimmy börjar tömma pistolen mot gangstrarna. Hans pistol har en eldhastighet på 1/3. Det innebär att vid automateld (egenligen motsvarande automateld, det är ju bara en pistol som skjuter snabbt) får han anfalla upp till tre mål. Ifall han bara anfaller ett mål med sitt (automatelds)anfall blir AV +10, ifall han anfaller två eller tre mål blir AV +6 mot varje mål. Spelaren väljer att anfalla tre av gangstrarna. Han slår sedan en kontroll mot Jimmys CL och lyckas med 3. Den gangstern tar sammanlagt 9 i skada. Därefter slår spelaren en kontroll för sitt anfall mot nästa gangster. Den kontrollen lyckas precis, 0 i skillnad. Därför tar det målet "bara" 6 i skada. Slutligen kontrollerar spelaren ifall Jimmy träffar den tredje gangstern. Kontrollen indikerar en miss. Därmed är det dags att se ifall skottet råkat träffa någon av de övriga gangstrarna i enighet med reglerna för missade mål. Det är mycket möjligt att någon av de redan träffade gangstrarna av ren otur (tur för Jimmy) träffas av det missade skottet. Men hur det går är en helt egen historia.*

## Kikarsikte

Alla vapen kan förses med ett kikarsikte. lägg till 30 m på grundräckvidden. Därmed förlängs alla räckvidder.

Exempel: Ett jaktgevär med kikarsikte har till exempel SA 0 mot allt inom 100 m, SA 1 mot mål på avstånd mellan 100 och 200 m osv.

## Lasersikte

Alla vapen kan utrustas med lasersikte. En röd laserpunkt lyser på den exakta punkt dit vapnet siktar. Det innebär att en skytt med lätthet ser var hon siktar på nära håll utan att höja vapensiktet till ögat. Vapen utrustade med lasersikte får +1 i CL vid skott mot mål inom SA 0. På längre avstånd

är det svårt att hålla koll på laserpunkten. Därför fungerar SA 1 normalt, dvs. -1 CL. SA 2 och efterföljande räckvidder likaså.

## Hagelgevär

Hagelgevär slungar ut en svärm av små hagelkuler som tillsammans kan orsaka fruktansvärda skador. Eftersom hagelgevär är så speciella vapen har de sina egna specialregler.

Deras skott går aldrig bortom SA 2. Till skillnad från övriga vapen får skytten en bonus på CL som är lika med SA. Det vill säga att på SA 0 får skytten ingen modifikation på sin CL. På SA 1 får skytten +1 på CL och på SA 2 får skytten +2 på CL. Kom ihåg att hagelskott aldrig kan skjuta längre än SA 2 så på avstånd därutöver går det inte att träffa med ett hagelgevär.

Hagelgevär har separat AV för varje SA. Först listas skadan för alla mål på SA 0, sedan skadan för alla mål på SA 1 och sist skadan för SA 2.

Hagelgevärs Max eldmål varierar beroende på räckvidd. Enbart ett mål kan träffas inom SA 0, maximalt två mål på SA 1 och slutligen maximalt fyra mål på SA 2. Precis som vid automateld slås en separat kontroll mot skyttens CL för varje mål.

Ifall båda pipor avfyras samtidigt på det avsågade hagelgeväret (eller tvåpipigt hagelgevär) så ökas AV med +4 på alla avstånd. Max eldmål påverkas inte av att båda pipor avfyras.

## Handgranat

Explosionsskada. Slå separata anfall med CL 10 för alla inom 5 m från granaten när den briserar. Alla inom 5 m från granaten när den briserar tar det första värdet i skada. Alla bakom skydd och inom 5 m från granaten när den briserar tar det andra värdet i skada (detta är framför allt tryckvågsskada och rikoschetter). Slå separata anfall för alla mellan 5 och 15 meter från granaten när den briserar med CL 6. Alla mellan 5 och 15 m tar det andra värdet i skada. Alla mellan 5 och 15 m som är i skydd tar ingen skada över huvud taget. Alla karaktärer som anfalls med en granat och

inte redan använt upp sin handling den rundan har möjlighet att använda färdigheten Ducka undan som motståndsslag mot granatens anfallsvärde.

## Moderna rustningar

Moderna rustningar, såsom skottsäkra västar, tenderar att skydda mycket bättre än gamla tiders plåtrrustningar, men samtidigt väga mindre och vara mindre skrymmande.

## Moderna rustningar

Rustning	SV	SNA- och CL-modifikation	SKA-bonus
Skottsäker väst	10	-1	1
Tung skottsäker väst	13	-2	3
Bombdesarmeringsdräkt	15	-5*	5

\* SNA- och CL-modifikationen påverkar inte användarens finmotorik. Inget avdrag för aktiviteter såsom låsdyrkning eller bombdesarmering.

