

APPENDIX:

ALTERNATIVT REGELVERK

Tidigare utgåvor av Mutant använde sig av ett regelverk som byggde på *Basic Roleplaying*, med grundegenskaper på skalan **3-18** och färdighetsvärden i procent. Vi har gått ifrån den modellen med *Mutant: År Noll*, men vi vet att det finns Mutant-spelare där ute som vill fortsätta spela med BRP-regler.

Detta är en fristående BRP-baserad version av regelmotorn, och kan användas till både *År Noll* och *Genlab Alfa*. Dessa regler utgår från grundreglerna i dessa spel. Om inget annat sägs gäller det som står där.

ROLLFORMULÄR

Till BRP-reglerna används en modifierad version av rollformuläret, som du hittar sist i denna PDF.

TÄRNINGAR

T10 och **T6** används i dessa regler, i stället för de särskilda Mutant-tärningarna. Även **T3** förekommer, vilket är en **T6** delat med två, avrundat uppåt.

ROLLPERSONEN

Du skapar din rollperson enligt reglerna i *Mutant: År Noll*, med följande ändringar.

GRUNDEGENSKAPER

Slå **3T6** fem gånger. Stryk ett av resultaten. Placera ut de övriga fyra på Styrka, Kyla, Skärpa och Känsla. Om du spelar ett muterat djur ersätts Känsla av Instinkt.

KROPPSPOÄNG

Det nya begreppet kroppspoäng införs. Dina kroppspoäng är i grunden lika med din **STV**, men kan modifieras av talanger och mutationer.

FÄRDIGHETER

FV mäts i procent. Du får baschans i alla tolv grundfärdigheter, samt i specialfärdigheten som hör till din syssla. Baschansen är lika med dubbla värdet i grundegenskapen som färdigheten är kopplad till. Har du **13** i Kyla får du alltså baschans **26%** i Skjuta.

Fördela sedan ytterligare totalt 100% **FV** på färdigheterna. Du får sätta som mest **30%** på en och samma färdighet. Du behöver inte fördela procent på alla färdigheter - du behåller grundchansen i vilket fall. Ett snabbt sätt att dela ut de 100 procenten är att lägga **30%** på en färdighet, **20%** på två färdigheter, **10%** på tre färdigheter och noll på resten.

Mutationer: Vissa mutationer (se nedan) är en egen färdighet. Startvärdet i **FV** för en sådan mutation är **40+3T6%**. Om du vill kan du spendera en del av dina 100% (ovan) även på dessa **FV**.

ERFARENHET

Du vinner erfarenhetspoäng och kan köpa nya talanger precis som i grundreglerna. Om du lägger en ökning på att höja ett färdighetsvärde måste du rulla **T100** - blir slaget högre än nuvarande **FV** ökar **FV** med **2T6** procentenheter. Blir sla-

get lika med ett lägre än nuvarande **FV** ökar **FV** med bara en ynka procentenhet.

BÄRFÖRMÅGA

Du kan utan problem bära ett antal föremål lika med ditt nuvarande maxvärde i Styrka delat med tre, avrundat till närmaste heltal.

FÄRDIGHETER

Färdigheter fungerar på ett helt annat sätt än i grundreglerna. Slag pressas inte och bonuseffekter används inte på samma sätt. Först följer en beskrivning av mekaniken, sedan en genomgång av spelets färdigheter och hur de påverkas.

FÄRDIGHETSSLAG

För att lyckas med en handling slår du **T100** mot ditt **FV**. Lika med eller under betyder att handlingen lyckas. Du kan inte pressa tärningsslag.

MODIFIKATIONER

Multiplitera alla modifikationer i grundreglerna med **10** för att få din modifikation i detta system. En modifikation på **-2** i grundreglerna betyder alltså **-20%** nu.

PERFEKT SLAG

Om ditt färdighetsslag lyckas och du slår en dubblett - alltså att båda tärningarna visar samma siffra - kallas det ett perfekt slag. Perfekt slag har olika effekter beroende på vilken färdighet det handlar om. Se nedan.

Entalssiffran som dubbletten visar i ett perfekt slag - alltså till exempel **3** om du slår **33** - kallas det perfekta slagets grad. Ju högre grad desto bättre.

Fummel: När du använder en pryl eller en förmåga (mutation/djurförmåga) till färdighetsslaget används även begreppet fummel. Du fumlar om ditt färdighetsslag misslyckas och du slår en dubblett.

PRYLAR

Prylar ger dig plus på **FV**, precis som i grundreglerna. Multiplitera prylbonusen från grundreglerna med fem för att få rätt värde i detta system. Ett vapen med prylbonus **+2** i grundreglerna har alltså **+10%** här.

Skada på prylar: Om du fumlar när du använder en pryl tar föremålet skada och dess prylbonus sänks **T6** procentenheter. Om prylbonus når noll är föremålet trasigt och kan inte användas innan det repareras av en skrotskalle. Ett lyckat slag för att mecka med skadad pryl ökar prylbonusen med **2T6** procentenheter, upp till startvärdet.

MOTSTÅNDSSLAG

I detta system används så kallade motståndsslag. Det betyder att en angripare och en försvarare båda slår färdighetsslag. För att angriparen ska nå sitt uppsåt måste hans eget slag först och främst lyckas. Om även försvararen lyckas med sitt slag jämförs slagen. Om angriparen slog högst lyckas handlingen, om försvararen slog högst misslyckas den. Slå om vid lika.

Exempel: Fixaren Sixter försöker **MANIPULERA Krin**. Sixter har **FV 57%** och Krin **FV 29%**. Sixter slår 12 och Krin 26. Båda lyckas, men eftersom Krin slog högre än Sixter misslyckas fixaren. Hade Krin slagit över 29 hade försöket lyckats, så länge Sixter slår 57 eller lägre.

ÄNDRADE FÄRDIGHETER

Detta avsnitt går igenom färdigheterna i både *År Noll* och *Genlab Alfa* och beskriver hur de påverkas av BRP-systemet.

Kämpa på: Bonuseffekten inträder vid perfekt slag.

Ta krafttag: Bonuseffekterna utgår.

Slåss: Se Närstrid under Konflikt & trauma, nedan.

Smyga: Vid perfekt slag för en smygatack får du en bonus på attacken lika med smyga-slagets grad gånger **10%**. Slår du till exempel **22** (och lyckas) får du **+20%** på den efterföljande attacken.

Fly: Bonuseffekten sker vid perfekt slag.

Skjuta: Se Strid på avstånd under Konflikt & trauma, nedan.

Speja: Bonuseffekterna utgår.

Förstå sig på: Bonuseffekten utgår.

Känna Zonen / naturen: Bonuseffekten utgår.

Genomskåda / Sniffa: Vid perfekt slag får du välja en av bonuseffekterna.

Manipulera / Dominera: För att lyckas måste du vinna ett motståndslag (ditt **MANIPULERA/DOMINERA** mot motpartens **GENOMSKÅDA/SNIFFA**). Bonuseffekterna utgår.

Vårda: Om du lyckas vårda någon återfår han direkt **T6** kroppspoäng.

Mucka: För att lyckas måste du vinna ett motståndslag (ditt **MUCKA** mot motpartens **GENOMSKÅDA**). Bonuseffekterna utgår.

Mecka: Ett normalt lyckat slag ger ett hållbart föremål. Vid perfekt slag får du välja ett antal bonuseffekter lika med graden på slaget (fyra effekter om du slår **44**, till exempel). Hållbarhet utgår som bonuseffekt.

Leda vägen: Vid lyckat slag får du välja att upptäcka ett hot i tid eller någon av bonuseffekterna. Vid perfekt slag får du välja ett antal bonuseffekter lika med graden på slaget.

Schackra: När du gör småaffärer vid sidan av får du vid lyckat slag du välja ett av alternativen för inkomst. Vid perfekt slag får du välja ett antal alternativ lika med graden på slaget.

Bussa på: Hunden har som standard **STY 9+T3** och **KYL 12+T3**. Slå för **BUSSA PÅ** när hunden **SLÅSS, SPEJAR** eller spårar för dig. Hundens bett har vapenskada **2T6**.

Inspirera: När du **INSPIRERAR** någon slår du för **INSPIRERA** och målet för sin färdighet. Det räcker att någon av er lyckas med slaget för att handlingen ska lyckas. Om en eller båda slår perfekt slag räknas slaget som perfekt.

Kommendera: Varje påbörjade **20% FV** motsvarar 3-4 gängmedlemmar. Vid beskyddarverksamhet får du vid lyckat slag välja ett av alternativen för inkomst. Vid perfekt slag får du välja ett antal alternativ lika med graden på slaget.

Uthärda: Ett lyckat slag minskar en skada med **T6**. Vid perfekt slag minskas skadan med **2T6**.

Skärskåda: Vid perfekt slag får du välja ett antal bonuseffekter lika med graden på slaget (fyra effekter om du slår **44**, till exempel).

Sia: När du **SIAR** slår du för **SIA** och målet för sin färdighet. Det räcker att någon av er lyckas med slaget för att handlingen ska lyckas. Om en eller båda slår perfekt slag räknas slaget som perfekt.

Brygga dekokt: Ett lyckat slag ger **T6** doser av dekokten. Lugnande, berusande och sövande dekokter utgår. En dödligt dekokt åsamkar **2T6** poäng skada och en helande läker lika mycket. Ett perfekt slag ökar effekten med **T6** per grad.

Samla: Vid perfekt slag får du välja ett antal bonuseffekter lika med graden.

Jaga: När du jagar ger ett lyckat slag **T6** ransoner mat eller vatten. När du spårar får du vid perfekt slag får du välja ett antal bonuseffekter lika med graden på slaget.

TALANGER

Många talanger, både från *År Noll* och *Genlab Alfa*, fungerar annorlunda i BRP-systemet. Talanger som inte nämns här påverkas inte, bortsett från de som utgår helt (se ruta intill). Modifikationer multipliceras som vanligt med **+10%**.

Artist: Ett lyckat slag ger **T6** patroner eller krubb. Vid perfekt slag får du ytterligare en **T6** resurser per grad.

Bågmakare: Ett normalt lyckat slag räcker för att göra bågen hållbar.

Elak jävel: Motparten får **-20%** på genomskåda i motståndsslaget när du **MANIPULERAR**.

Hård jävel: Motparten får **-20%** på **GENOMSKÅDA** i motståndsslaget när du **MUCKAR**.

Kamphund: Hundens sty ökar med **T3**.

Krypskytt: Skadan ökar med **T6** på långt avstånd.

Njurslag: Dina obeväpnade attacker har vapenskada **2T6**.

Obrydd: Du får **+20%** på **GENOMSKÅDA** i motståndsslaget när någon försöker **MANIPULERA** dig.

Pälsjägare: Antalet pälsar som djuret ger är lika med dess **STY** delat med tre, avrundat uppåt.

Rebell: Om du lyckas **UTHÄRDA** får du **+10%** på din nästkommande handling.

Reser sig på nio: Slå för kämpa på men med modifikation **-20%**. Om slaget lyckas får du tillbaka **T6** kroppsponng.

Slaktare: Antalet ransoner som djuret ger är lika med dess **STY** delat med tre, avrundat uppåt.

Snärjare: Skadan av en fälla är **2T6**.

Totemmakare: Ett lyckat slag ger en totem med prylbonus **+5%**. Ett perfekt slag ger en totem med **+10%**.

Vapenmakare: Ett normalt lyckat slag räcker för att göra vapnet hållbart.

Zonkock: Ett lyckat slag renar **T6** ransoner krubb/vatten, ett perfekt slag **2T6**.

Övervåld: Du kan slå för **MUCKA** i stället för **FLY** när du vill ta dig ur en konflikt. Kan inte användas till akrobatiska övningar.

MUTATIONER & DJURFÖRMÅGOR

I BRP-systemet används inte mutationspoäng/vildsinnespoäng. Mutationer och djurförmågor kan helt enkelt aktiveras med en handling (förutom förstärkande och reaktiva förmågor, som inte kräver någon handling för att användas).

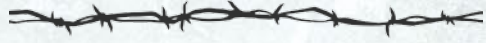
Mutationer med FV: Ett fåtal mutationer i detta system får ett eget färdighetsvärde. Skriv upp ditt **FV** för dessa på rollformuläret. Ditt startvärde i **FV** för mutationer är **40+3T6%**. Du kan öka detta **FV** som vanligt.

Snedtändning: Endast mutationer som du slår tärning för kan utlösa snedtändning. Denna inträder om du fumlar med tärningsslaget - alltså att du misslyckas och slår en dublett. Då slår fram sned-

TALANGER SOM UTGÅR

Analytiker, Anatomikunnig, Enstöring, Envis, Flugviktare, Kastarm, Oberörd, Onda aningar, Packråtta, Personlig matematik, Slugger, Sömlös, Terapeut, Tröstätare.

tändningen, med en **T6**, på tabellen nedan i stället för den vanliga.



1 Mutantkrafterna löper amok i din kropp. En av dina grundegenskaper sänks permanent med **T3**. Välj själv vilken GE som drabbas. Du utvecklar samtidigt en ny mutation (sid 28).

2-3 Du drabbas själv av mutationens effekt. Om mutationen inte ger skada blir du i stället desorienterad och kan inte agera i nästa runda.

4-5 Mutationen du just använt går i bakläs - du kan inte använda den igen under resten av spelmötet.

6 Mutationen förändrar ditt utseende permanent. Välj själv hur. Effekten är bara kosmetisk.



Vildsinneseffekter: Sammas sak gäller vildsinneseffekter för muterade djur. Slå för en vildsinneseffekt (**T6**) när du fumlar med ett slag för en djurförmåga:



1 Vilddjuret tar över fullständigt, och du spelas tillfälligt som en SLP under SL:s kontroll. Du förlorar både talförmågan och förmågan att använda redskap (se 3 och 4 nedan). Du flyr omedelbart till skogs och måste **SLÅSS** mot de som eventuellt försöker stoppa dig. Du återfår kontrollen över din RP först efter **T6** timmar. När du kommer till sans igen har du utvecklat en ny djurförmåga - välj själv vilken.

2 Du tappar all sans och du måste välja mellan att omedelbart fly till skogs och att **SLÅSS** med valfri individ i närheten, vän eller fiende, tills du eller motståndaren är bruten.

Efter det mister du även förmågan att tala och att använda redskap (se nedan).

3-4 Du tappar tillfälligt ditt högre tänkande. Det innebär att du förlorar talförmågan som vid 4 nedan, men också att du inte kan använda redskap alls. Du kan heller inte använda färdigheten **FÖRSTÅ SIG PÅ**. Effekten varar i **T6** dygn.

5-6 Du tappar din förmåga att forma mänskliga ord, och kan bara kommunicera primitivt via djuriska läten. Du kan fortfarande använda alla dina färdigheter. För att simulera effekten bör även du som spelare sluta prata, annat än för att beskriva vad ditt djur gör. Efter **T6** dygn får du talförmågan tillbaka.



ÄNDRADE MUTATIONER

Alla effekter som mutationerna har i grundreglerna gäller även i denna regelversion, med undantag för de ändringar som står här nedan. Kom ihåg att mutationernas effekter kan aktiveras utan **MP**.

Amfibisk. Din hud absorberar **3** poäng skada. Du använder slåss för att bitas och bittet gör **2T6** i skada.

Eldsprut. Mutation med eget **FV**. Att spruta eld på fiender kräver ett slag mot detta **FV**. Totalskadan är **3T6**. Du kan dela upp de tre **T6**:orna på upp till tre mål. Slå färdighetsslag separat för varje mål. Att tända eld på ett föremål kräver inget tärningslag.

Elektrisk. Du kan ge en stark elstöt mot ett offer i närkontakt. Stöten ger **3T6** i skada, och rustning ger inget

skydd. I strid måste du lyckas **slÅss** (obeväpnad) för att komma i närkontakt. Mutationens övriga effekter kräver inget tärningslag.

Fyraarmad. Du anfalla samma mål två gånger per runda i närstrid, parera två gånger, eller anfalla en gång och parera en gång. Du får **+10%** på **FLY** när du slår för att klättra.

Hoppförmåga. Den tredje effekten, att **FLY** automatiskt fly från konflikt, ersätts av att du i stället får **+10%** på **FLY** i dessa lägen.

Hyperreflexer. Du får **+5** på alla initiativslag, men bara i stridens början. Du kan anfalla samma mål två gånger i samma runda. Du kan parera avståndsattacker.

Insektoid. Din hud har skyddsvärde **4**. Du kan resa dig när du blivit bruten genom ett slag för **KÄMPA PÅ**, och du återfår då **T6** kropps-poäng. Du kan bara slå en gång per dygn och effekten påverkar inte kritiska skador.

Insektsvingar. Det surrande ljudet ger alla inom 30 meter **-20%** på alla färdighetsslag under den påföljande rundan (tills det är din tur att agera igen).

Likätare. Ditt bett har vapenskada **2T6**. Slå för **slÅss** när du anfäller.

Luxvarelse. Bländning varar i en runda (tills det är din tur att agera igen). Den tredje effekten, att automatiskt **FLY** från konflikt, ersätts av att du i stället får **+10%** på **FLY** i dessa situationer.

Magnetism. Mutation med eget **FV**. Attacker slår du mot detta **FV**. Skada **2T6**. Du kan parera kulor och närstridsvapen av metall.

Mardrömmare. Mutation med eget **FV**. För att ta effekt måste du övervinna offrets **GENOMSKÅDA / SNIFFA** med ett motståndsslag. Du kan inte ge tvivel / förvirring.

Mental dominans. Mutation med eget **FV**. För att ta effekt måste du övervinna offrets **GENOMSKÅDA / SNIFFA** med ett motståndsslag. Om du tvingar offret att skada sig själv tar han vapenskada.

Monsterkontroll. Mutation med eget **FV**. För att ta effekt måste du övervinna monstrets **STY** med ett motståndsslag. **SI** slår **T100** mot monstrets **STY**.

Mänsklig planta. Du behöver inte äta i soligt väder. Dina obehäpnade attacker har vapenskada **T6+2**. Din hud har skyddsvärde **2**.

Parasit. Mutation med eget **FV**. För att ta effekt måste du övervinna offrets **GENOMSKÅDA / SNIFFA** med ett motståndsslag. Om du lyckas kan du ge offret **T6** eller **2T6** av dina kroppspoäng (du väljer själv hur många **T6**), alternativt ta **T6** eller **2T6** kroppspoäng från offret. Effekten att stjäla mutationer utgår.

Patokinesi. Mutation med eget **FV**. För att ta effekt måste du övervinna offrets **GENOMSKÅDA / SNIFFA** med ett motståndsslag. Du kan ge offret skräck eller ångest, vilket ger **-10%** på alla **FV** under **T6** minu-

ter. Effekten är inte kumulativ. Du kan också påverka stämningen i en grupp.

Pyrokinesi. Mutation med eget **FV**. För att ta effekt måste du övervinna offrets **GENOMSKÅDA / SNIFFA** med ett motståndsslag. Attacken gör **3T6** i skada och rustning ger inget skydd.

Regenerera. Du läker **T6** kroppspoäng per runda. För varje rundas läkning måste du äta en ranson mat inom **T6** minuter, annars blir du omedelbart utsvulten. Läkningstiden för kritiska skador halveras. Dödliga kritiska skador måste fortfarande vårdas.

Reptilisk. Din hud tar färg och mönster efter omgivningen. Du kan aktivera mutationen när du står intill intill en vägg eller annan yta, och får då **+30%** på **SMYGA** i **T6** minuter. Du kan tränga dig genom trånga öppningar. När du hypnotiserat någon får han **-20%** på alla färdigheter under **T6** minuter.

Riktningssknöl. När du påverkar andras balanssinne drabbas alla personer - vän som fiende - inom fyra meter. De får **-10%** på alla färdigheter under **T6** minuter.

Röt-ätare. Du tar aldrig skada av Röta. Du kan förbruka en poäng Röta för att läka en poäng skada (ingen effekt mot kritiska skador). Du kan utstöta koncentrerad Röta mot en fiende som du är i närtkontakt med. Du kan på detta sätt överföra upp till tre poäng Röta direkt till offret. I strid måste du lyckas **slÅss** (obehäpnad) för att komma i närtkontakt med ett offer.

Sonar. Du kan bedöva alla varelser (vän som fiende) inom kort avstånd. De får **-10%** på alla färdighetsslag under **T6** rundor. Effekten att störa en fiende som skjuter utgår.

Sporsäckar. Dina stinkande sporer ger alla levande varelser inom fyra meter tar **T6** i skada var. Om du använder sporena för att skymma sikt får du **+20%** till att fly. Effekten att ge tvivel utgår.

Sprinter. Du springer 20 meter per manöver lagd på förflyttning i stället för 10 meter. Du får **+20%** på att **FLY** i situationer där du kan springa ifrån fienden.

Spårsinne. Du måste klara ett slag för **SPEJA** för att följa ett spår. När du utsätts för en smygattack eller ett bakhåll får du slå ett motståndsslag mot angriparens **SMYGA** för att upptäcka det i tid. Med ett lyckat **SPEJA** kan du lukta till dig **T6** ransoner krubb, men bara en gång per sektor.

Syraspott. Du spottar med skjuta. Vid träff tar offret **T6** i skada direkt och sedan **T6** i skada per runda tills offret klarar ett slag för **FLY** (räknas som en handling). Övriga effekter kräver inget slag.

Telepati. Mutation med eget **FV**. För att ta effekt måste du övervinna offrets **GENOMSKÅDA** / **SNIFFA** med ett motståndsslag. Mental kortslutning ger **2T6** i skada. Rustning ger inget skydd.

Vilddjur. Dina klor och huggtänder har vapenskada **2T6**. När du vrålar ett avgrundsvrål får alla levande och intelligenta fiender (inte monster) **-10%** på

alla färdighetsslag under **T6** rundor. Du kan resa dig när du blivit bruten genom ett slag för **KÄMPA PÅ**, och du återfår då **T6** kropps-poäng. Du kan bara slå en gång per dygn och effekten påverkar inte kritiska skador.

ÄNDRADE DJURFÖRMÅGOR

Djurförmågorna från *Genlab Alfa* aktiveras utan vildsinnespoäng i detta system. Liksom mutationerna gäller i övrigt grundreglerna, med dessa ändringar:

Amfibisk. Du kan hålla andan i fem minuter. Du får modifikation **+20%** när du **SLÅS** eller **SMYGER** under vatten.

Blixtsnabb. Du får **+5** på initiativslaget.

Flyktsinne. Du får modifikation **+20%** när du använder **FLY** för att ta dig ur en konflikt, men inte andra sätt att använda färdigheten.

Giftbett. Om du lyckas bita en fiende (obeväpnad attack som gör skada) tar offret **T6** poäng skada även i nästa runda.

Grävare. Du kan gräva dig fram under marken, fyra meter per runda. Om du befinner dig på mark som går att gräva i får du **+20%** på att **FLY**.

Jaktinstinkt. När du anfaller ditt vil-lebråd får du modifikation **+10%**. Du tar ingen stress av att avbryta jakten.

Liten. Fiender får **-10%** på att **SLÅS** och **SKJUTA** mot dig. Du får **+10%** på att **FLY** och **SMYGA** i situationer där det hjälper att vara liten.

Ljudlös. Då får **+20%** på **SMYGA** i situationer där det hjälper att inte göra oväsen.

Lurvig. Din päls har skyddsvärde **2** och ger dessutom **+20%** till **KÄMPA PÅ** när du slår för att motstå kyla.

Löpsnabb. Du springer **20** meter per manöver lagd på förflyttning i stället för **10** meter.

Nattsyn. Effekten är konstant och permanent.

Pansar. Din hud har skyddsvärde **4**.

Rovattack. Dina obeväpnade attacker ger **2T6** i skada.

Sjätte sinne. När du utsätts för en smygattack eller ett bakhåll får du slå ett motståndsslag för **SPEJA** mot angriparens **SMYGA** för att upptäcka attacken i tid.

Stor. Du får **5** extra kroppspoäng och dina närstridsattacker ger **+2** i skada.

Svans. Du får **+20%** på **FLY** när du slår

för att klara akrobatiska manövrer som hopp och klättring.

Varningsrop. När du använder förmågan för att bedöva fiender får de **-10%** på alla färdigheter under **T6** rundor.

Växtätare. Du kan leva på växter i naturen och slipper söka mat på annat sätt. Du behöver fortfarande vatten.

KONFLIKT & TRAUMA

Konfliktreglerna fungerar i grunden som vanligt. Handlingar och manövrer fungerar på samma sätt. Den största skillnaden gäller trauma och skada.

INITIATIV

Initiativslaget slås med **KYL + T10**.

FÖRFLYTTNING

Avståndskategorierna slopas för förflyttning, i stället mäts att förflyttning i meter. En manöver lagd på förflyttning förflyttar dig **10** meter. Vissa talanger, mutationer och djurförmågor kan öka den sträckan.

NÄRSTRIDSVAPEN

VAPEN	BONUS	SKADA	RÄCKVIDD	KOMMENTAR
Obeväpnad	-	1T6	Närstrid	-
Tillhygge	+5%	1T6+2	Närstrid	-
Cykelkedja	+5%	1T6+1	4 m	-
Knogjärn	+5%	1T6+2	Närstrid	Hemmabygge, lätt vapen
Skrotkniv	+5%	2T6	Närstrid	Hemmabygge, lätt vapen
Slagträ	+10%	1T6+3	Närstrid	Kan hittas i Zonen
Slagträ med spikar	+10%	2T6+2	Närstrid	Hemmabygge
Huggare	+10%	2T6+1	Närstrid	Hemmabygge
Skrotspjut	+5%	2T6	4 m	Hemmabygge
Skrottyxa	+5%	3T6	Närstrid	Hemmabygge, tungt vapen

SOCIAL KONFLIKT

Sociala konflikter - även dominanskonflikter för djur - hanteras genom ett motståndsslag (Se **MANIPULERA/DOMINERA** under Färdigheter). Bonuseffekterna utgår.

NÄRSTRID

Vid en lyckad attack får du välja att göra vapenskada eller en av bonuseffekterna. Vid perfekt slag gör du vapenskada och får välja en bonuseffekt per grad. Bonuseffekten att göra extra skada ändras från **1** till **T6** poäng extra skada. Effekten att ge offret stress utgår.

Parering: Även parering fungerar annorlunda. När försvararen parerar slås attacken som ett motståndsslag. Om angriparen vinner slaget har pareringen ingen effekt. Om försvararen vinner slaget får han välja någon av dessa effekter:

- Angriparens attack missar.
- Attacken träffar men angriparen blir av med sitt vapen.
- Försvararen får in en motattack som gör vapenskada.

Om försvararen vinner motståndsslaget och slår ett perfekt slag får han välja två av effekterna ovan.

STRID PÅ AVSTÅND

Vid en lyckad attack får du välja att göra vapenskada eller en av bonuseffekterna. Vid perfekt slag gör du vapenskada och får välja en bonuseffekt per grad. Bonuseffekten att göra extra skada ändras från **1** till **T6** poäng extra skada. Effekten att ge offret stress utgår.

Räckvidd: Vapens räckvidd anges nu i meter i stället för avståndskategorier.

Automateld avlossas i salvor. För att avlossa en salva måste du ha minst tre patroner kvar i vapnet. Slå för **SKJUTA** som vanligt, och rulla sedan **T6**. Salvan gör så mycket extra i skada och konsumerar så många patroner. Du kan avlossa upp till fyra salvor med en och samma handling. Slå separat för varje salva. Du kan rikta salvorna mot samma mål eller olika.

SKADA

Begreppet trauma utgår. Endast skada kvarstår.

Vapenskada anges nu som en tärningskombination, som du slår vid träff. Se vapentabellerna intill. Vid perfekt slag

AVSTÅNDSVAPEN

VAPEN	BONUS	SKADA	RÄCKVIDD	KOMMENTAR
Kastad sten	-	1T6	30 m	-
Slunga	+5%	1T6+1	30 m	Hemmabygge, lätt vapen
Pilbåge	+5%	1T6+2	100 m	Hemmabygge
Skrotpistol	+5%	2T6+1	30 m	Hemmabygge
Derringer	+5%	2T6	30 m	Hemmabygge, lätt vapen
Skrotgevär	+5%	2T6+2	100 m	Hemmabygge
Eldkastare	+5%	2T6	4 m	Hemmabygge, tungt vapen
Skrotkanon	+5%	4T6	100 m	Hemmabygge

kan skadan ökas med en eller flera **T6**.

Bruten: Skada tar inte direkt på Styrka, utan på offrets kroppspoäng (ovan). Om du förlorar alla kroppspoäng blir du bruten, och måste slå en kritisk skada.

Återhämtning av skada sker normalt. En ranson krubb återställer **T6** poäng skada. Övriga former av återhämtning utgår.

RUSTNING & SKYDD

Skyddsvärden för rustningar och pansar är oförändrade, men i stället för att slå tärning för dem dras skyddsvärdet helt enkelt av från skadan.

Skada på rustning: Om skadan slår igenom rustningen, slå en **T6** för varje poäng skyddsvärde. För varje etta du slår minskar skyddsvärdet med ett.

Kombinera pansar med rustning: Du kan kombinera ett naturligt skydd (från en mutation eller djurförmåga) med en rustning. Skyddsvärdena läggs då samman. Du kan inte bära flera rustningar samtidigt - den extra rustningen har ingen effekt.

Skydd: Skyddsvärdet från skydd adderas till skyddsvärdet från rustning och eventuellt naturligt skydd.

NEGATIVA TILLSTÅND

Utsvulten fungerar normalt. Uttorkad har samma effekter som utsvulten. När du är sömnlös måste du slå för kämpa på en gång per dygn för att inte somna på fläcken. Det andra slaget får modifikation **-10%**, det tredje **-20%**, och så vidare. Nedkyld fungerar normalt, men bortse från förvirring.

SPRIT

En dos sprit läker tillfälligt **T6** poäng skada, men ger också **-10%** på alla färdighetsslag under **T6** timmar. När effekten passerat återfår du skadan.

EXPLOSIONER

Alla inom fyra meter från en explosion tar skada. Skadan rullas fram med ett antal **T6** lika med en tredjedel av sprängverkan (avrunda uppåt). En explosion med sprängverkan **6** ger alltså **2T6** i skada. Inom **30** meter från detonationen minskar sprängverkan med sex steg.

FORTIDA VAPEN

VAPEN	BONUS	SKADA	RÄCKVIDD	KOMMENTAR
Katana	+15%	2T6	Närstrid	
Motorsåg	+10%	3T6	Närstrid	Tungt vapen
Revolver	+15%	2T6+2	30 m	Magasin
Automatpistol	+10%	2T6	30 m	Magasin, lätt vapen
Signalpistol	+10%	2T6	30 m	
Jaktgevär	+10%	2T6+2	200 m	Magasin
Hagelgevär	+10%	3T6	30 m	Två pipor
Automatkarbin	+15%	2T6+3	200 m	Magasin, automateld
Pilbåge	+10%	1T6+2	100 m	

RÖTA

Röt-poäng ackumuleras normalt. Varje gång du tar en röt-poäng måste du rulla ett antal **T6** lika med hela ditt totala röt-värde. För varje sexa du slår tar du **T6** poäng skada.

FORDON

Prylbonus för fordon multipliceras med fem precis som för andra prylar. Fordon tar också skada på sin prylbonus, som i grundreglerna. När prylbonus når noll är fordonet obrukbart och måste repareras.

Hastighet: En manöver innebär cirka 20 meters förflyttning om ett fordon används. Två manövrer ger alltså **40** meters förflyttning.



Tålighet ändras inte. Precis som i grundreglerna måste skadan komma upp i Tåligheten för att prylbonusen ska sänkas ett steg (en procentenhet). Om skadan överstiger Tåligheten flera gånger om kan prylbonusen sänkas flera steg av en och samma attack. Ett annat sätt

att se på saken är att skadan delas med Tåligheten - resultatet, avrundat nedåt, visar hur mycket prylbonusen sänks.

ARKEN

Arken fungerar i princip som vanligt, med några smärre justeringar.

Jobba på projekt: Ett lyckat slag sänker antalet arbetspoäng med ett. Ett perfekt slag sänker antalet arbetspoäng med två.

Anfall mot Arken fungerar som i grundreglerna, men byt ut grundtärningar mot **T6**.  ersätts av sexa och  av etta.

MONSTER & FENOMEN

Speldata för monster konverteras enligt avsnittet Konvertering, nedan. För fenomen vars effekt beskrivs som "slå för attacken med **X** antal grundtärningar" rullas i stället **X/3** (avrundat uppåt) **T6** direkt i skada.

FORDON	BONUS	TÅLIGHET	SKYDD	PASSAGERARE
Mountainbike	+10%	1	-	-
Moped	+10%	1	-	1
Motorcykel	+15%	1	-	1
Buggy	+10%	2	2	2
Personbil	+15%	2	3	4
Buss	+10%	5	3	40
Lastbil	+10%	5	6	3
Ångkärra	+5%	3	3	10
Kanot	+10%	1	-	4 (totalt)
Motorbåt	+15%	2	1	6
Skrotskepp	+5%	20	6	50
Ångtåg	+5%	15	3	50

Effekter som ger förvirring eller stress ersätts med skada, men om offret blir brutet av denna skada tar offret ingen kritisk skada.

KONVERTERING

Detta avsnitt förklarar hur du konverterar **RP**, **SLP** och monster från grundreglerna till det alternativa regelsystemet.

GRUNDEGENSKAPER

För att konvertera grundegenskaper används följande tabell. Använd kolumnen Slump för att skapa lite mer variation.



GRUND	BRP	SLUMP
1	5	3+T3
2	8	6+T3
3	11	9+T3
4	14	12+T3
5	17	15+T3
6	20	18+T3
7	23	21+T3
8	26	24+T3
9	29	27+T3
10	32	30+T3
11	35	33+T3
12	38	36+T3



FÄRDIGHETER

Färdigheter är lite klurigare att konvertera. Multiplicera den grundegenskap (efter konvertering enligt ovan) som färdigheten är kopplad till med två, och multiplicera sedan **FV** i färdigheten (från grundreglerna) med tio. Addera dessa två värden.

EXEMPEL

*Zonstrykaren Krin har **KYL 5** och **FV 3** i **SKJUTA**. I **BRP**-systemet får hon **KYL 17** och **FV 64%** i **SKJUTA** ($2 \times 17 + 3 \times 10$).*

Monster kan genom konvertingsreglerna få orimligt höga **FV**, på grund av sina höga **GE**. Därför gäller följande: Ett monsters **FV** kan aldrig överstiga **70%**. Den överskjutande **FV:N** delas med **20** (avrunda uppåt) och addera detta antal **T6** till vapenskada för monstrets alla naturliga vapen.

EXEMPEL

*En skövlare har **STY 10** i grundreglerna, och får alltså **STY 32** i det alternativa systemet. Den har **FV 4** i **SLÅSS**, vilket totalt ger **FV 104%** ($2 \times 32 + 4 \times 10$). **FV** begränsas till **70%** och den överskjutande **FV:N** (**34%**) delas med **20**, vilket ger **2T6** mer i vapenskada för skövlarens alla naturliga vapen.*

VAPEN

De flesta vapen i *Mutant: År Noll* och finns konverterade och klara i detta avsnitt. För vapen som inte finns här, och monsters naturliga vapen, gäller: Varje poäng vapenskada i grundreglerna blir en **T6** i skada i det alternativa systemet. Monsters naturliga vapen kan öka ytterligare om de har hög **STY** eller **KYL**, se Färdigheter ovan.

