

1: Förberedelser, hur man skapar rollpersoner



För länge sedan i en galax långt borta så fanns en orden med riddare som kämpade för rättvisa och frihet. Det här spelet utspelar sig i samma galax och vid samma tidsperiod, men det handlar inte om de där riddarna. Inte så mycket, i alla fall.

Då och då så blir balansen i galaxen skev. Vid varje sådan tidsperiod ("jidai" på det gamla språket) så dyker det upp unga krigarflickor som kämpar för kärlek och rättvisa och försöker ställa allt tillrätta igen. För ännu längre sedan, men fortfarande i samma galax, så inträffade en av dessa perioder, och återigen dök det upp jidai senshi som kämpade för att återställa balansen. En del tyckte att det var så coolt, att de inspirerades av/tjuvkikade på flickorna i fråga. De lärde sig ett och annat och startade en egen orden med snarlikt namn.

Men det har aldrig hindrat jidai-flickorna att komma tillbaka varenda gång som galaxen blir skev. Och nu är det dags igen – Republiken slits itu av inbördeskrig, nånting skumt händer i Senaten, en ung lärjunge från den andra orden (och han är ju så *ursnygg!*) håller på att falla för den mörka sidan, och dessutom är det matteprov på fredag!

Förberedelser

Innan man börjar spela Jidai Senshi så behöver man en rollperson. Välj eller skapa ras, bestäm attribut, plocka färdigheter, konstruera vägar och välj ett vapen. Skriv upp alltihop på ett rollformulär.

Ras

Galaxen är stor och proppfull med konstiga varelser. Många av dem som finns kan spelas som rollpersoner, förutsatt att 1) de har minst ett kön varav minst ett ska kunna klassificeras som kvinnligt, 2) är någorlunda humanoida samt, 3) ser söta ut i motsvarande tonåren. Fyra exempel på raser visas på rollformulären, nämligen människor, nekojin, kitsune och tsunojin.

Spelare uppmuntras att skapa nya raser. Först så får man lägga på attributmodifikationer om man vill. I så fall så får man lägga på en modifikation på +1 på ett attribut, och en modifikation på -1 på ett annat attribut. Därefter så väljer man en av nedanstående förmågor:

Naturliga vapen: Exempelvis klor, horn eller tänder. Ger Naturliga vapen ur vapentabellen.

Nattsyn: Varelsen kan se i nattmörker, men inte i kolmörker.

Allmänt förekommande: Prylar från varelsens kultur finns överallt, inte bara på hemplaneten.

Starka ben: Varelsen kan hoppa otroligt bra. +3 på alla slag för att hoppa.

Naturlig klättrare: Varelsen kan klänga sig fast överallt. +3 på alla slag för att klättra.

Vingar: Varelsen kan flyga om utrymmet tillåter (minst 5x5 meter öppen yta för start och landning, minst 5 meter fritt i sidled vid flygandet).

Svans: Varelsen har otrolig balans tack vare svansen. +3 på alla balansakter och all akrobatik inklusive fall.

Extrema attribut: Rasen får ytterligare en modifikation på +1 på ett attribut och -1 på ett annat. Man kan modifiera samma attribut som tidigare.

Observera att man kan ha svans, klor et cetera utan att behöva skaffa någon förmåga, under förutsättning att dessa enbart är kosmetiska. Exempelvis så har nekojin klor, men då de är små och mjåkiga och inte räknas som naturliga vapen så är de kosmetiska. Kitsune har svans, men den är bara lurvig och hjälper inte balansen, så den är bara kosmetisk. Det går att skapa fler förmågor om

spelledaren går med på det.

Spelar man en tidigare definierad ras så tar man modifikationer och förmåga från den rasen.

Attribut

Det finns fyra attribut, nämligen Fysik, Kroppskontroll, Mental förmåga och Social förmåga. De representerar ungefär det som namnet på egenskaperna anger, och ligger på skalan -4 till +4. -4 är urkasst, +4 är tokbra, och 0 är vad man kan förvänta sig av en medelstevensson.

Spelaren ska placera ut värdena +2 på två attribut, och -2 på ett tredje attribut. Till det kommer eventuellt modifikationer från ras.

Färdigheter

En rollperson får ta tio färdigheter från början. En av dem får värdet +6, tre av dem får värdet +4 och sex av dem får värdet +2. Välj färdigheter ur färdighetslistan.

Färdighetslista

Akrobatik	Likviditet
Astrogation	Meditation
Coolhet	Närstrid med vapen
Envishet	Obeväpnad närstrid
Flyga fordon	Reparera (<i>typ av sak att reparera</i>)*
Gömma sig	Romans
Kontakter inom (<i>verksamhetsområde</i>)*	Rörliga manövrer
Kunskap om (<i>ämnesområde</i>)*	Skjuta gevär
Ledarskap	Skjuta pistol
Leta	Väg (<i>vägens namn</i>)*
	Övertala

* Detta är egentligen flera färdigheter. Exempelvis är *Kontakter inom Senaten* en separat färdighet från *Kontakter inom orden* med snarlikt namn.

Vägar och tekniker

Så fort en flicka blir jidai senshi så lär hon sig plötsligt en uppsättning vägar. En väg är en serie med tekniker som gör en jidai mycket häftigare än vanligt folk. Varje väg är en egen färdighet. Värdet i färdigheten anger maxnivån på vägens tekniker som man kan använda.

Tekniker finns på olika nivåer, från 1 och uppåt. En komplett väg måste ha minst en teknik på varje nivå från nivå 1 till nivå 6. Man kan inte använda en teknik om man inte precis innan har använt en teknik från nivån under, och inom samma väg. För att använda en fjärde nivåns teknik så måste man alltså precis innan ha använt en tredje nivåns teknik från samma väg, och så vidare.

Varje teknik består av följande:

- En nivå, som talar om hur häftig tekniken är.
- Ett namn, som måste uttalas högt för att tekniken ska aktiveras.
- En effekt som säger vad tekniken gör.

Effekter pusslas ihop när man skapar tekniker och vägar och de består av modifikationer till ett eller flera värden. Man har lika många poäng som teknikens nivå att fördela på effekter. Om tekniken kräver tillbehör, exempelvis en ljusvärja, så får man en extra poäng att fördela.

- Höja ett anfallsslag med 1 kostar en poäng.
- Höja ett försvarsslag med 1 kostar en poäng.
- Höja ett stryktålighetsslag med 1 kostar en poäng.
- Minska effekten av Omtöckning med 1 kostar en poäng.
- Höja ett slag för en specifik fysisk färdighet med 1 kostar en poäng.

- Höja ett slag för en specifik social handling med 1 kostar en poäng.

Specialeffekter, som till exempel mullrande basljud eller coola blixtrar, kostar ingenting. De får man på köpet. Man får modifikationer på de slag som anges under Effekter. Däremot kan man få slå för något annat. Om man slutar att använda en väg så får man börja om på nivå 1.

Exempel: Jidai kenshis väg

Jidai kenshis väg är den urgamla metoden att använda ljusvärja. Teknikerna kräver en ljusvärja.

- 1: "Jidai snabbdragning!" +2 på ett anfallsslag.
- 2: "Kristallklingans anfall!" +3 på ett anfallsslag.
- 3: "Ljusbågens anfall!" +4 på ett anfallsslag.
- 4: "Jidai kraftanfall!" +5 på ett anfallsslag.
- 5: "Kiai-anfall!" +6 på ett anfallsslag.
- 6: "Qui-Gon Special!" +7 på ett anfallsslag.

Exempel: Dookus onda eluttag

Dookus onda eluttag är den metoden tekniken att peka på folk så att det slår gnistor om det. Blixtrar ingår som specialeffekter.

- 1: "Ond mörkerpose" +1 på slag för Coolhet.
- 2: "Elakt fnitter!" +2 på slag för Coolhet.
- 3: "Första blixten!" +1 på slag för Coolhet, +2 på ett Obeväpnat anfall. Slå för vägen Dookus onda eluttag för anfall.
- 4: "Mörkert samlas!" +4 på ett Obeväpnat anfall. Slå för vägen Dookus onda eluttag för anfall.
- 5: "Den mörka sidans makt!" +5 på ett Obeväpnat anfall. Slå för vägen Dookus onda eluttag för anfall.
- 6: "Dödsblixten!" +6 på ett Obeväpnat anfall. Slå för vägen Dookus onda eluttag för anfall.

Vapen

Förse rollpersonen med ett vapen utöver Obeväpnad och Naturliga vapen – obeväpnad får man alltid, och naturliga vapen får man om man väljer den förmågan.

Vapentabell

Vapen	Skada	Omtöckn.	Försvar
Obeväpnad	0	0	2
Naturliga vapen*	2	2	2
Svärd, ljusvärja	4	3	5
Kvinnlig pistol	3	5	0
Manlig pistol**	5	6	0
Gevär***	7	7	2

* Endast de raser som har naturliga vapen

** Får ej väljas av rollpersoner

*** Kan inte gömmas och är ofta olaglig

Andra värden

En nybliven jidai senshi börjar med 0 i Mörker och 0 i Frånvaro.

Kön och ålder

Alla rollpersoner i Jidai Senshi är tjejer i nedre tonåren.

Spelets gång

För att spela Jidai Senshi så behöver man en tiosidig tärning. Här nedan står alla procedurer för hur den används.

T10-systemet

T10-systemet bygger på en tiosidig tärning, numrerad från 0 till 9. Noll (0) avläses som noll (0). När man gör en handling så slår man en tiosidig tärning. Om tärningen utfaller på 0 så summerar man ett passande attribut och en färdighet, och man har automatiskt misslyckats.

Om tärningen utfaller på 9 så slår man om den och lägger till det tidigare slaget. Om det nya slaget utföll på 9 så slår man om och lägger till, tills man inte längre slår 9. Vid dessa omslag så får man inga otrevliga bieffekter av slaget 0.

När man har ett slumptal från tärningen enligt ovan så summerar man slumptalet, ett passande attribut och en

2: Spelets gång; strid, skola, mörker, bättring, och spelledarpersoner

färdighet och drar av mängden Omtöckning. Summan kallas för ett "slag". Slaget jämförs med ett motstånd. Motståndet kan vara ett annat slag, eller en siffra bestämd av svårighet. Svårigheten "Utmanande" är standardsvårighet.

Om motståndet är ett annat likadant slag så kan man modifiera slagen med siffran från kolumnen Modifikation. Om motståndet är en svårighet så tittar man i kolumnen Svårighet.

Om slaget blir lika med eller högre än motståndet så har handlingen lyckats. Om slaget är lika med eller högre än motståndet +10 så har handlingen lyckats perfekt. Om slaget är lägre än motståndet så har man misslyckats. Om den första tärningen utföll på 0 och summan är lägre än motståndet så har man blivit nollad, vilket är ett jättedåligt och rätt komiskt resultat.

Svårighetstabell

Svårighet	Motstånd	Modifikation
Rutin	3	+6
Enkelt	6	+3
Utmanande	9	±0
Knepigt	12	-3
Svårt	15	-6
Mycket svårt	20	-11
Omänskligt	25	-16
Absurt	30	-21

Stridstaktik

Taktik väljs genom den urgamla konsten sten-sax-påse. Det finns tre taktiker att välja mellan.

Defensiv (Sten): Kämpen håller mark och försöker låta bli att dö. Hon kommer att försöka att slå till om hon får möjlighet, men huvudmålet är att låta bli att dö. Om motståndare är Defensiv så hånder ingenting. Om motståndaren är Offensiv så blir kämpen Försvare. Om motståndaren är Avvaktande så blir kämpen Anfallare.

Offensiv (Sax): Kämpen satsar stenhårt på att besegra sin motståndare. Hon struntar i att fienden har ljusvärjor och pistoler och annat jockel. Om en motståndare är Defensiv så blir kämpen Anfallare. Om motståndaren är Avvaktande så blir kämpen Försvare. Om motståndaren är Offensiv så blir båda anfallare.

Avvaktande (Påse): Kämpen letar efter ett hål i den andres försvar och försöker utnyttja det. Om motståndaren är Offensiv så blir kämpen Anfallare. Om motståndaren är Defensiv så blir kämpen Försvare, och om motståndaren är Avvaktande så blir båda anfallare.

En blir försvarare och en blir anfallare: Anfallaren slår ett anfallsslag. Försvaren slår ett försvarsslag.

Båda är anfallare, båda valde Offensiv: Båda slår anfallsslag och försvarsslag samtidigt med +5 på anfallsslagen. Därefter beräknar båda sidor skadepotential. Därefter slår båda sidor stryktålighetsslag och markerar skada. Båda kan dö av det.

Båda är anfallare, båda valde försiktig: Båda slår anfallsslag. Den som slår lägst får komma ihåg sitt anfallsslag och slår ett försvarsslag. Beräkna skadepotential, slå stryktålighetsslag och markera skada. Om den som slog lägst fortfarande står upp så tar denne fram sitt anfallsslag, och den som slog högst slår försvarsslag. Beräkna skada.

Båda är försvarare: Inget händer.

Anfalls- och försvarsslag

Anfallsslag och försvarsslag är två helt vanliga slag för en stridsfärdighet. Det förra representerar att man försöker ha ihjäl fienden, och det senare representerar att man försöker låta bli att dö.

Om anfallsslaget är lika med eller större än 9 så har man slagit igenom motståndarens försvar. Då beräknas ett anfallsvärde som anfallsslag plus vapnets Skada. Därefter beräknar man ett försvarsvärde. Det är lika med försvarsslaget. Om försvarsslaget är lika med eller större än 9 så lägger man på sitt vapens Försvar till försvarsvärdet.

Om anfallsslaget blev mindre än 9 så missade man och rundan är slut.

Skada

Om man får slå ett anfallsslag och det blev lika med eller över 9 så har anfallat gått in och man ska beräkna skadepotential. En skadepotential är ett värde som visar hur farlig en skada är. Den beräknas som anfallsvärde minus försvarsvärde. Om skadepotentialen är mindre än eller lika med noll så är skadan inte farlig och ger bara en Skråma. Om skadepotentialen är större än noll så slår man ett stryktålighetsslag, det vill säga ett slag för attributet Fysik med skadepotentialen som svårighet.

Om stryktålighetsslaget misslyckas med 20 eller mer så dör man. Om stryktålighetsslaget nollas eller misslyckas med 10 eller mer så får man en Kritisk skada och är ute ur striden. Om stryktålighetsslaget misslyckas så får man en Allvarlig skada och man är ute ur striden. Om stryktålighetsslaget lyckas så får man en Lätt skada, som bara gör ont. Om stryktålighetsslaget lyckas perfekt så får man en Skråma.

En Kritisk skada blir en Allvarlig skada så fort man får kompetent läkarvård. Annars dör man inom ett dygn. En Allvarlig skada blir en Lätt skada efter sex veckors sängliggande. En Lätt skada försvinner efter sex dagar med lätt aktivitet. Skråmor ser bara sexiga ut.

Utöver skadan så får man också omtöckning. Omtöckning är lika med vapnets Omtöckning om man fick en Lätt skada, dubbelt så mycket om man fick en Allvarlig skada och tre gånger så mycket om man fick en Kritisk skada. Omtöckning försvinner med en takt på en per runda om man inte gör något. Man kan aldrig ha mindre Omtöckning än antalet skador man har. Omtöckning dras av från alla slag, inklusive stryktålighetsslag.

Skola

Man kan inte göra precis vad som helst, även om man är jidai senshi.

Frånvaro är ett värde som anger hur mycket frånvaro man har. Högt värde i Frånvaro sänker betyget. Varje lektionstimme som man missar helt ökar på värdet Frånvaro med 10. Varje sen ankomst ökar Frånvaro med 1. Varje plötsligt utrusande från lektionen ökar Frånvaro med 5. Detta förutsätter att man inte har ett giltigt skäl. Man anses ha ett giltigt skäl om man lyckas med ett slag för Övertala. Svårigheten är lika med 9 plus Frånvaro delat med 10. Misslyckas slaget så ökar Frånvaro som vanligt.

Då och då så hålls det prov. Varje termin så råkar man ut för fem prov. Prov hålls i ett slumpvist valt ämne (se Provtabellen). Svårigheten för att klara provet är 20, men man får en modifikation på +1 på slaget för varje kväll som man kan ägna åt heltidsstudier. Sedan slår man ett slag för den färdighet som passar bäst. Om slaget misslyckas så får man en modifikation på -1 på betygsslaget. Om slaget lyckas perfekt så får man en modifikation på +1 på betygsslaget.

Betygsslaget slås i slutet på varje termin. Svårigheten är 9, och man slår för ens högsta attribut plus ens högsta kunskapsfärdighet. För varje misslyckat prov så får man en modifikation på -1 på slaget, och för varje perfekt prov så får man +1 på slaget. Dessutom så får man en modifikation på grund av Frånvaro. Dela Frånvaro med 3 och avrunda neråt. Dra bort detta från betygsslaget. Slutligen, sätt in resultatet av betygsslaget i betygstabellen.

Provtabellen

Prov	Förslag på möjliga färdigheter
0 Matematik	Astrogation, Kunskap om matematik
1 Astrografi	Astrogation, lämplig kunskapsfärdighet, exempelvis Utomjordingar, Planeter
2 Fysik	Astrogation, lämplig kunskapsfärdighet, exempelvis Fysik
3 Gymnastik	Akrobatik, Rörliga manövrer, stridsfärdighet, Gömma sig
4 Historia	Lämplig kunskapsfärdighet, exempelvis Krig, Historia
5 Musik	Coolhet, Övertala

6 Naturkunskap	Lämplig kunskapsfärdighet, exempelvis Biologi, Utomjordingar, Planeter
7 Religion	Meditation, Övertala, lämplig kunskapsfärdighet
8 Sexuallkunskap	Romans, lämplig kunskapsfärdighet, exempelvis Biologi
9 Slöjd	Någon reparera-färdighet

Betygstabellen

Betygsslag	Betyg
Nollat	IG. Omtentor på sommarlovet, eller så får man gå om klassen.
Misslyckat	G. Det betyget räcker ingenstans.
Lyckat	VG. Föräldrarna tycker om det.
Perfekt	MVG. Det här måste firas!

Mörker

Mörker är farligt. Det kan göra så att jidai senshi och de där typerna från den andra orden blir onda och elaka. Mörker får man genom att göra onda handlingar. Man får 1 poäng Mörker om man skadar någon som inte är ond, 1 poäng Mörker om någon annan blir skadad för att man inte stoppade en onding när man hade möjlighet, och 2 poäng Mörker om man dödar någon som inte är ond.

Varje gång som man får Mörker så måste man slå ett slag för Mental förmåga plus Meditation. Svårigheten är mängden Mörker man har. Om slaget misslyckas så blir man ond, och spelledaren tar över rollpersonen och använder den som skurk.

Samtidigt är Mörker coolt att ha, så mängden Mörker man har läggs till alla anfallsslag samt alla slag för färdigheten Coolhet.

Bli bättre

Bättringspoäng får man i slutet på äventyr. Ett poäng får man automatiskt, ett poäng till om man besegrar en skurk (alla äventyr har en skurk), och ännu ett poäng om man kommer på något smart. Dessa kan användas till att bli bättre. För att höja en färdighet ett snäpp så kostar det lika många poäng som nivån man vill ha.

Bättringspoäng kan också spenderas under äventyret för att förbättra ens chanser. Det kostar en poäng för att ett tärningsslag på noll enbart ska räknas som noll, istället för som noll, automatiskt misslyckande och risk för nollning. Det kostar en poäng för att få slå en tärning till och lägga till ett slag (regeln om nio gäller det nya slaget).

Spelledarpersoner

I den mån man behöver spelledarpersoner så gör man så här:

- Sätt två attribut till +2 och ett attribut till -2.
- Bestäm en spetsfärdighet som får värdet +6.
- Bestäm två komplementfärdigheter som får +4.
- Bestäm två vapen. Skriv upp värdena för dessa.
- Om spelledarpersonen kan Kraften, bestäm ett par vapen. Varje väg ger modifikationer på en av de sex saker som kan modifieras, från +1 till +6 per respektive nivå.

Spelledarpersoner är oftast ointressanta om de får en Allvarlig skada eller värre. Man behöver inte bokföra Omtöckning för statister heller. Istället så struntar man i att lägga till Försvar till deras försvarsslag.



Har svar

Namn Fysik

Ras *Kitsune* Kroppskontroll

Kön Kvinna Mental förmåga

..... Bättringspoäng

Nivå Teknik Effekt

Vägar

Vapen
Skada Försvar Omtöckn.

Färdigheter

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Namn Fysik

Ras *Människa* Kroppskontroll

Kön Kvinna Mental förmåga

..... Bättringspoäng

Nivå Teknik Effekt

Vägar

Vapen
Skada Försvar Omtöckn.

Färdigheter

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Namn Fysik

Ras *Nekomis* Kroppskontroll

Kön Kvinna Mental förmåga

..... Bättringspoäng

Nivå Teknik Effekt

Vägar

Vapen
Skada Försvar Omtöckn.

Färdigheter

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Har sebjęsta horn och vassa tänder

Namn Fysik

Ras *Tsunjūin* Kroppskontroll

Kön Kvinna Mental förmåga

..... Bättringspoäng

Nivå Teknik Effekt

Vägar

Vapen
Skada Försvar Omtöckn.

Har en och vassa tänder

Färdigheter

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

