

SECRET SERVICE

Version 1.3

Ett rollspel i nutid
Ett rollspel i dåtid
Ett rollspel i framtid

FÖRORD

Från början var det lite frispel där jag och Krister Fredholm spelade agenter (ja, ja, jag var SL och Krille jagade runt). Vi upptäckte att ett rollspel där man spelade en hemlig agent var otroligt kul och vi bestämde oss för att konstruera lite regler och så. Efter en månad var det klart och resultatet var inte särskilt häpnadsväckande. Vi lade trots upp det på SVEROKs Scenariobank och en och annan skrev och tyckte att det var bra. Nu har vi arbetat lite längre på spelet, nya regler, bättre beskriven kampanjvärld och ett äventyr medföljer nu också grundreglerna. Vi hoppas att du skall tycka att Secret Service är lika kul som vi, trots att reglerna inte överallt stämmer överens med verkligheten. Ett stort tack till alla de som hjälpt oss, berömt oss och kommenterat vårt arbete. Och framför allt, ett stort tack till dig, som läser det här, för att du läser mina rader och inte hoppar rakt in på reglerna!

Auf Wiedersehen / Måns Eriksson

KAPITEL 1 – *hur du skapar en rollperson (RP)*

BAKRUNDSPOÄNG

Från början har din RP ett visst antal bakgrundspoäng (BP). Dessa ska du sedan dela ut på olika saker. Du får 100 BP från start.

YRKE&FÄRDIGHETER

I SS jobbar du som en hemlig agent. Du får femton stycken färdigheter. Dessa skriver du ner under "FÄRDIGHETER" på rollformuläret. Du kan köpa extra färdigheter för 3 BP/styck. Du kan välja följande färdigheter:

Smyga

Köra -bil, -buss, -traktor, -moped, -mc...*

Flyga flygplan eller -helikopter

Vapenfärdighet**

Finna Dolda Ting

Gömma sig

Spåra

Övertala

Tala <språk>***

Läsa/Skriva <språk>***

Bluffa

Muta

Klättra****

Hoppa*****

Geografi

Historia

Kunskap om...*****

Lyssna (avgör hur stor chans du har att höra viskningar och dyl.)

Ditt färdighetsvärdet (FV) är chansen att lyckas med färdigheten. Du får 5 FV för 1 BP. Du måste köpa FV till varje färdighet du väljer. I tre färdigheter har du FV 5 i övriga FV 1 från början.

*Det krävs en köra- färdighet per fordon du kan köra (dock ej flygfordon, dessa kräver färdigheten flyga <fordon>). Bara du behärskar ett fordon så kan du köra det, färdigheten avgör hur pass bra och skicklig förare du är.

**Vapenfärdigheter avgör hur bra du är på att hantera ett visst vapen. En vapenfärdighet är t. ex. Magnum 45, medan Uzi är en annan. Färdighetsvärdet (FV) avgör hur bra du är att sikta med vapnet. Du får högst välja fem vapenfärdigheter.

***Man måste kunna tala minst ett språk från början. Man behöver dock inte kunna läsa/skriva ett språk, men det är en fördel. Vanliga språk är engelska, tyska, franska och spanska.

**** avgör hur bra du är på att klättra.

***** avgör hur långt/högt du kan hoppa.

*****med denna färdighet får du en kunskap om något, t. ex. -den amerikanska lagen, -japanska massförstörelsevapen eller de olympiska spelen.

ANVÄNDA FÄRDIGHET:

När du skall använda en färdighet så skall du slå 1T20 och om du slår under eller lika med ditt FV så har du lyckats. Annars misslyckas du, slår du 20 fummlar du och SL bestämmer vad som händer. För varje gång du lyckas med ett färdighetsslag får du en erfarenhetspoäng, ERF. När du samlat 20 ERF på någon färdighet får du slå 1T6 för att se om ditt FV höjs. Slår du två eller lägre höjs FV:et med ett, annars får du samla ihop 20 nya poäng.

ÅLDER

För att din RP inte skall vara för gammal så får du slå 3T6+15 för att se hur gammal du blir.

VAPENHAND

Din vapenhand avgör om du är höger eller vänsterhänt. Du väljer själv vilken hand du vill ha som din "riktiga". Om du vill ha bättre än normalt kostar det BP.

HAND	KOSTNAD
Höger eller vänsterhänt	0 BP
Dubbelhänt	10 BP (du använder båda händerna lika bra)
Ambidextriös	20 BP (du kan använda båda händerna till olika saker samtidigt, du kan t. ex. skriva två saker samtidigt)

KROPPSPOÄNG

Dina kropps-poäng (KP) avgör hur mycket stryk du tål. Om du t. ex. blir träffad av ett skott så förlorar du KP. Dina KP köper du för BP, en KP kostar 2 BP. DU kan inte köpa mer än 20 KP från start.

STARTKAPITAL

Ditt startkapital är hur mycket pengar du får från början. De myntsorter som användas i SS är dollar (\$), Euros (tecken jag inte får fram på mitt tangentbord) och pund (£). Från början har din RP två bank/kreditkort som han/hon kan handla med (t.ex Visa-kort, American Express...). Dessutom har han/hon pengar insatta på en bank. Du får köpa ditt startkapital för BP (se tabellen nedan).

MYNTSORT	KOSTNAD I BP (per 200 mynt)
Dollar \$	3
Euro	4
Pund £	5

STARTUTRUSTNING

Din startutrustning är den utrustning du får gratis från början. Som agent får du ett valfritt lätt vapen, diverse kläder och eventuell "spion-utrustning."

KAPITEL 2 - utrustning

Vapen	Skada (i KP)	ca. Pris	Magasin
Magnum 45	2T8+3	\$6500	12
Uzi 9	2T6-1	\$8000	52
M16 357	2T10-1	\$16000	30
Magnum 44	2T8+2	\$6500	17
Magnum 34	2T6+1	\$1500	12
PP7 9	3T4-1	\$1000	10
Elefantstudsare 457	3T10+5	\$15000	1
Eldkastare	3T6	\$10000	gas (ca. en timme)
Älgstudsare 55	3T4	\$5000	6
AK47 357	2T10-2	\$9000	50
Husqvarna 9	2T4	\$800	5
Colt guverment 45	2T10	\$8000	8
Beretta 44	2T6	\$3000	10
K-pist 34	2T6+1	\$10000-12000	54
Hagelbössa (avsågad)	2T8 (röd) 2T4 (blå)	\$5000	2
Hagelbössa (mantelrörelse)	2T8 (röd) 2T4 (blå)	\$7000	5

Ljuddämpare	\$+300	Dämpar ljudet av skottet.
Mörkersikte	\$+3000	Ökar FV med +5 i mörker
Lasersikte	\$+5000	Ökar FV med +5 i ljus och +3 i mörker

SL kan också hitta på andra vapen som passar och ge dem en lämplig skada.

UTRUSTNING

Namn	ca. Pris
Lösskägg, peruk eller dyl.	\$20-300
Förstoringsglas	\$5-10
Mörkerglasögon	\$7000
Solglasögon	\$5-20
Falskt pass	\$80-180
Bärbar dator*	\$2000-20000*
10 disketter	\$10-50
Kamera	\$200-7000**
Filmkamera	\$2000
Film till kamera	\$10-250
Videofilm (tom)	\$80-400

*beroende på tillbehör (CD-ROM, modem...) Tillbehör till datorer får SL bestämma priset på.

**beroende på typ, storlek och modell.

FORDON	ca. Pris
Jeep	\$20000-50000
Bil*	\$15000-80000
Hummer	\$40000-100000
Flygplan*	\$100000+
Helikopter*	\$900000+

*beroende på modell

AMMUNITION	Skott per låda	ca. Pris/låda	Explosiva
457	1	\$50	\$+50
357	50	\$140	\$+140
55	20	\$80	\$70
45	20	\$90	\$80
44	20	\$80	\$70
34	20	\$70	\$60
9	20	\$50	\$40
Hagelbössa	10	\$röd200 \$blå100	-

SKYDD	Skada	ca. Pris	antal kulor den tål
Skottsäker väst (mage, bröstorg)-15		\$4000	25
Skottsäker väst ----”----	-20	\$8500	55
Splitterhjälm (huvud)	-10	endast poliser (gratis)	15
Keps (bestäm själv motiv)	-0	\$10-25	0
Rånarluva	-0	\$15-30	0

KAPITEL 3 – Hur man spelar Secret Service

Det finns tre rekommenderade sätt att spela Secret Service på. Det första är att spela en mer action baserad version – lite som alla amerikanska polisserier och James Bond filmerna. I denna blir det tätt mellan pistolstriderna högst uppe på skyskrapans topp eller på taket till ett tåg. Det kan vara kul att spela denna version och det var så spelet var tänkt från början. Den andra versionen är den lite mer läskiga som mer liknar Arkiv X serien i stil. Varför inte låta RP reda ut mysteriet med kråkslottet utanför stan eller något annat i närheten av spelarna, de kommer aldrig att gå platsen nära igen! Den allra roligaste skräckvarianten är när det verkar som om någon styr RP dit de till slut kommer, när de ska över gränsen med de smugglade vapnen, finns av någon anledning ingen i tullstationen och när de besöker den gamla herrgården och tvingas gömma sig garaget hittar de en gammal Scott McYard pistol, modell 1945 som sedan blir avgörande i äventyrets spännande upplösning. Det sista sättet är att låta RP ha andra yrken än hemliga poliser – kanske pölsier, maffia-medlemmar eller cykelförsäljare?

Secret Service är Copyright © Tredje Garden Games 1998-99.

Kommentarer: Om du har några kommentarer angående spelet så maila dem gärna till maans@for-president.com (Måns Eriksson e-mail).

Författare: Måns "Lite stämning måste det vara" Eriksson och Krister "Det var du som drog förhastade slutsatser" Fredholm.

Speltestare: Måns "En olycka kommer sällan ensam" Eriksson, Krister "Det brinner!!!" Fredholm, Andreas "Du har ju aldrig lust" Lindholm, Johan "Kan min pistol skriva?" Persson, Markus "Babelsiner" Holst, Simon "I mitt garage" Lindgren, Oskar "Jag har inte spelat Mega Chicken" Eriksson, Markus "Special för tjejer?" Palmenäs och sist och minst Bobo "Kommer du ihåg min e-mail?" Skillinghaug.

Äventyr: Måns "Jag är en 68-årig pensionär" Eriksson och Markus "Nej!" Palmenäs.

Andra produkter från Tredje Garden Games:

Mega Chicken – i vilket rollspel gör en Magnum 45:a lika stor skada som en tandpetare? I vilket rollspel är det en mardröm att stöta på en höna? I vilket rollspel hoppade Johan Perssons rollperson ner i en köttkvarn? Vem mördade J.F.K? Mega Chicken så klart! Garanterad underhållning när de muterade kycklingarna släpper loss, håll hårt i hatten, för här kommer de!!!

Dark Moon – i en hård framtid kämpar människorna mot de fasansfulla dworkerna orcherna och androiderna. Vem kan du lita på? Finns det överhuvudtaget någon plats där man är säker? Dark Moon är ett actionladdat science-fiction rollspel. Kommer snart!

NYA TIDER, NYA HJÄLTAR

Ett äventyr till Secret Service av Måns Eriksson och Markus Palmenäs.

Året är 1996. Rp befinner sig i San Fransisco. De är ute och går på staden när de ser en sagoberättare som sitter och berättar sagor för de tretton små barn som samlats runt honom. Rp hör att sagan handlar om katten Rakel och hennes underbara äventyr i Istanbul. Plötsligt reser sig mannen upp och drar upp en k-pist. "Alla står stilla" ryter han och håller fast två barn som gisslan. "Ni där" säger han och pekar på Rp, ni ringer polisen och säger att jag vill att en helikopter ska hämta upp mig här klockan tre, annars ryker småttingarnas huvuden." Klockan är 14.00 och det står en telefonkiosk cirka 200 meter bort. När polisen kommer (om Rp försöker med några hjältedåd kommer mannen att gå lös med k-pisten och det blir onödigt blodigt) så kräver mannen dessutom att man ska lägga en portfölj med 200 000 dollar vid hans fötter. Polisen skriker åt folk omkring att hålla sig borta men en förtvivlad mamma springer fram till sin dotter som stått och tittat på mannen under hela dramat. Den galne mannen börjar peppra kvinnan full av håll och barnen skriker och börjar gråta. Helikoptern anländer och pengarna läggs fram. Mannen springer upp i helikoptern med gisslan med sig. Gisslan kastas ut när han och pengarna har kommit in och i samma stund ser Rp en korg lagom stor för deras antal som fästs under helikoptern (den har använts till att frakta varor och utrymmet räckte inte till i lastrummet, så man placerade dit korgen). De har cirka tio sekunder på sig att agera innan mannen startar helikoptern och flyger iväg. Han kommer inte att märka Rp eftersom han är för upptagen med att få kontroll över maskinen.

Färden går till en enslig ö några mil utanför den amerikanska kusten. Mitt på ön står en stor vulkan och ett större antal grottor finns i den. Mannen stiger ur helikoptern och springer in i en grotta. Om Rp följer efter ser de mannen lägga pengarna framför en stor staty i guld och hör sedan hur han börjar mässa "Parvus Adomino Missus Vivat" (detta är latin för "må barnet, sänt av herren, leva"). Sedan springer han därifrån utan att lägga märket till Rp. Om Rp vill använda våld får du säga att de känner att de inte borde det och att de tror att den här mannen kommer att leda dem någonstans.

Om Rp undersöker rummet hittar de två stora stentavlor lutade mot väggen, de har en mystisk inskrift med bokstäver Rp inte kan tyda, den stora guldstatyetten som föreställer en människokropp med ett gethuvud, en bokhylla med olika böcker, mest religiösa kristna och ett bord med tre böcker på.

Den sista av dem heter "dagbok" och där finns mannen anteckningar över vad som har hänt honom den senaste veckan. Texten är så här:

4 April 1996

Idag anlände jag till ön efter trettio års sökande. I grottan fanns de tavlor som Moses medförde från berget Sinai och även en guldstatyetten. Bland några böcker fann jag en bok av Petrus och där stod häpnadsväckande uppgifter som jag aldrig kunnat ana. Jesus var gift med en kvinna vid namn Rakel och han hade tre söner. Petrus avslöjar även alla de hemligheter och lögnen som surrade runt Jesus och hans "lärjungar." Allt var bara en bluff och skickligt skådespeleri, en annan man korsfästes i Jesus ställe och de gjorde alltihop bara för att få pengar. De dyrkade en hednisk gud vid namn Horul och det är honom statyetten föreställer. Den är i rent guld och med ögon av ren diamant. Jag skulle kunna sälja den för flera miljontals dollar och den här nyheten kommer att göra mig rik som ett troll. Kyrkan kommer att förneka det, men jag har starka bevis.

Stentavlorna har visat sig vara en hyllning till guden Horul och inte några tio bud.

Guldstatyetten har en märklig dragningskraft. Jag känner en... konstig känsla...

Nu får SL ta vid och bestämma hur äventyret ska utveckla sig. Är påståendena om Jesus sanna och finns verkligen guden Horul? Vem är den galne mannen?

