

MUSTANG



Innehållsförteckning

Inledning	3
Skapa karaktär	4
Utveckla spelarens karaktär	5
Bakgrund	6
Attribut och färdigheter	7-8
Stridsregler	9-10
Djur och arketyper	11-16
Föremål och utrustning	17-19
Karaktärsblad	20

Inledning

En saken som jag själv uppskattar är spel där reglerna är lättalärda. Inom rollspel brukar detta vara väldigt ovanligt. Reglsystemet i Mustang är en vidareutveckling av Simple Fantasys regelsystem. Spelet är utformat så att spelledaren kan snabbt få historien att gå framåt, utan sammanträdelse med långa tärningstest. Som ofta leder till långsammare spelöde.

Mustang utspelas under vilda västern eran. Spelarna kan ta rollen som bandit, lagman, revolverman, hasardspelare m.m. För att komma in i stämning innan spelet börjar. Tipsar jag om att titta igenom gamla västen-filmer. Sådana filmer kan oftast ses gratis genom hemsidor eller hittas i de flesta videobutiker. Dessa filmer är en bra inspirationskälla för nya scenarier och äventyr.

Jag önskar er alla en trevlig pistol duell.

- Mikael Segedi

Skapa karaktär

1. Välj bakgrund

Spelaren börjar med att välja ut vilken bakgrund spelarens karaktär ska ha. Spelaren kan från början välja mellan 12 olika bakgrunder. Skriv ner alla egenskaper som karaktären får ifrån bakgrunden. Spelarens karaktär börjar med yrkesnivå 1. gå vidare till punkt 2.

2. Dela ut poäng

Spelaren ska nu fördela 15 poäng på attributerna; styrka, smidighet, intelligens, charisma, tur. Spelaren får fördela minimum på 1 poäng och maximum 5 poäng, på varje attribut.

Dessutom ska spelaren fördela 5 poäng på sina färdigheter. Spelaren får maximalt lägga ut 2 poäng på varje färdighet. Alla färdigheter börjar på nivå 0. Därefter går spelaren vidare till steg 3.

3. Köp utrustning

Spelaren ska kasta 1t6 och multiplicera resultatet med 4. Resultatet visar hur mycket dollar spelarens karaktär börjar med.

Innan spelet börjar, får spelaren köpa föremål och utrustning. Spelaren får inte använda sig utav sin förhandlingsförmåga under detta steg. Den dollar som blir över under detta steg, får inte spelaren behålla. Därefter går spelaren över till steg 4.

4. Spelet kan börja

Nu är spelarens karaktär klar för att spelas under. Spelet kan börja.

Utveckla spelarens karaktär

Erfarenhetspoäng

Erfarenhetspoäng presenterar karaktärens lärande inom sitt yrke. Spelare tjänar ihop erfarenhetspoäng genom att lyckas hantera utmanande situationer. Dessa utmaningar kan ta formen som; vargar som överfaller spelarens karaktär, lösa en gåta, lyckas med att utföra ett uppdrag etc.

Rollspelsledaren bedömer själv hur mycket erfarenhetspoäng en spelare ska få efter en utmanande situation. Listan under kan hjälpa rollspelsledaren att bedöma detta.

Situationens svårighet	Erfarenhetspoäng
Barnlek	0
Lätt	1
Utmanande	2
Utmattande	3
Svårt	4
Omöjligt	5

När spelaren har samlat ihop 15 erfarenhetspoäng ökar spelarens karaktärs yrkesnivå med 1.

Yrkesnivå

Yrkes nivå presenterar karaktärens avancering i sitt yrke.

Varje gång spelarens karaktär ökar 1 yrkesnivå. Får spelaren sätta ut 2 poäng på valfria färdigheter. Spelaren får lägga ut högst 1 poäng på varje färdighet. En färdighet kan inte överstiga nivå 10.

Bakgrund

Jägare

Egenskaper: +1 i nivå till färdigheterna; överlevnad, tämja, spåra.

Köpman

Egenskaper: +2 i nivå till färdigheten; förhandla.

Läkare

Egenskaper: +3 i nivå till färdigheten; medicin.

Hantverkare

Egenskaper: +2 i nivå till färdigheterna; reparera, konstruera.

Tämjare

Egenskaper: +3 i nivå till färdigheten; Tämja.

Indian

Egenskaper: +1 i nivå till färdigheterna; smyga, överlevnad, spåra.

Gambler

Egenskaper: +3 i nivå till färdigheten; Hasardspel.

Prisjägare

Egenskaper: +1 i nivå till färdigheterna; projektilvapen, förhandla, spåra.

Revolverman

Egenskaper: +2 i nivå till färdigheterna; projektilvapen, rida.

Bandit

Egenskaper: +1 i nivå till färdigheterna; projektilvapen, närstrid, hasardspel.

Tjuv

Egenskaper: +1 i nivå till färdigheterna; smyga, tjuva, dyrka lås.

Soldat

Egenskaper: +1 i nivå till färdigheterna; projektilvapen, närstrid, rida.

Attribut och färdigheter

Attribut

Styrka- Visar hur stark spelarens karaktär är. Avgör också hur mycket skada karaktären gör i närstrid. Dessutom visar den hur mycket hälsa spelarens karaktär har. Hälsa = spelarens nivå i färdigheten styrka $\cdot 2 + 15$.

Smidighet- Visar hur smidig spelarens karaktär är. Karaktär kan förflytta sig (karaktärens nivå i smidighet + 3) steg varje rörelsefas.

Intelligens- Visar hur intelligent spelarens karaktär är.

Karisma- Visar hur charmig spelarens karaktär är. Används för att; bluffa, intervjua, underhålla, förföra etc.
Formeln för att lura en motståndare är; (karaktärens nivå i attributet karisma + 1t6) mot (motståndarens nivå i attributet intelligens + 3). Om slaget blir lika eller mer är motståndaren lurad.

Tur- Visar hur mycket tur spelarens karaktär har.

Färdigheter

Projektilvapen- Används för att träffa och skada med projektilvapen.

Närstrid- Används för att träffa och skada med närstridsvapen. Karaktären behöver inte vara beväpnad med ett närstridsvapen för att göra närstrids-attacker.

Förhandla- Används för att förhandla om priser. Detta är formeln för att räkna ut priset för ett köp; (karaktärens nivå i färdigheten förhandla + spelarens nivå i attributet karisma) mot (motståndarens nivå i färdigheten förhandla + motståndarens nivå i attributet karisma) = (resultatet i procent, i hur mycket grundpriset sänks/höjs).

Smyga

Formeln för att smyga förbi/på någon är; (spelarens nivå i färdigheten smyga + spelarens nivå i attributet smidighet + 1t6) mot (motståndarens nivå i attributen intelligens + smidighet + 3).

Tjuva

Formeln för att ficktjuva är; (spelarens nivå i färdigheten tjuva + spelarens nivå i attributet smidighet + 1t6) mot (motståndarens nivå i attributet smidighet + föremålets storlek).

Föremålets storlek	Svårighetsgrad
Obefintligt	5
Litet	7
Mellan	9
Stort	11

Dyrka lås

Formeln för att dyrka ett lås är; (spelarens nivå i färdigheten dyrka lås + spelarens nivå i attributet smidighet + 1t6) mot (låsets komplexitet).

Komplexitet	Svårighetsgrad
Barnlek	6
Lätt	8
Utmanande	11
Utmattande	13
Svårt	15
Omöjligt	17

Överlevnad

Spelaren kan leda en grupp utan proviant. Är karaktärens nivå i färdigheten överlevnad lika med eller mer än miljöns svårighetsgrad, kan karaktären leda sin grupp i miljön utan att behöva använda sig utav gruppens proviant.

Miljö	Svårighetsgrad
Barnlek (Landskap)	2
Lätt (Rik skog)	3
Utmanande (prärien)	4
Utmattande (uttorkad prärie)	5
Svårt (Träsk)	7
Risigt (vinter)	8
Omöjligt (öken)	10

Tämja- Formeln för att tämja ett djur är; (spelarens nivå i färdigheten tämja + 1t6) mot (djurets nivå i attributen (intelligens + styrka) · 2).

Det tar 2 veckor att försöka tämja ett djur. Efter djuret hat tämjts blir djuret tamt. Den här färdigheten kan också användas, för att undvika att djur går till attack mot spelaren. Formeln för testet är den samma.

Rida- Spelaren använder denna färdighet för att rida bättre. Spelaren kan förflytta kan förflytta sig; (riddjurets nivå i attributet smidighet + karaktärens nivå i färdigheten rida) = (steg på hästrygg).

Spåra

Formeln för att spåra upp ett djur eller individer ute i naturen är; (spelarens nivå i färdigheten spåra + spelarens nivå i attributet intelligens + 1t6) mot (motståndarens nivå i attributen (intelligens + smidighet) · 2). Misslyckas spelaren spåra upp en individ, är individen borttappad och kan inte bli uppspårad.

Den här färdigheten kan också användas för att spåra upp platser. Så som; städer, floder, skogar etc.

Reparera

För att reparera ett föremål som har gått sönder används formeln; (spelarens nivå i färdigheten konstruera + spelarens nivå i attributet intelligens + 1t6) mot (föremålets komplexitet) + 3). Lyckas slaget är föremålet reparerat, och kan användas igen. Misslyckas slaget är föremålet förstört och kan aldrig användas igen.

Konstruera

För att konstruera ett föremål används formeln; (spelarens nivå i färdigheten konstruera + spelarens nivå i attributet intelligens + 1t6) mot (föremålets komplexitet + 3). Lyckas slaget är föremålet konstruerat, och kan användas. Det tar 5 dagar att konstruera ett föremål.

Medicin

Formeln för hur mängden skada spelaren kan hela med sin karaktär är; (spelarens nivå i färdigheten Medicin) + (spelarens nivå i attributet intelligens) + (föremålets nivå i hela).

Hasardspel- Används för att vinna i hasardspel. Spelarens skicklighet i hasardspel är lika med; spelarens nivå i färdigheten hasardspel + spelarens nivå i attributet tur.

Stridsregler

Stridsplan

Spelare ska utspela en strid genom att använda sig utav hexametrisk-plan och figurer. Detta hjälper spelarna att få en överblick på alla involverades positioner. Spelarna kan alternativt använda sig utav ett måttband för att avgöra distans, istället för hexametrisk-plan.

Vem börjar striden

Karaktären som har högsta nivå i attributet; smidighet, börjar sin stridstur osv.

Om det visar sig att två eller fler karaktärer har lika nivå i attributet smidighet, får karaktären som har högst yrkesnivå börja sin stridstur.

De två Stridsfaserna

En stridstur består av två stridsfaser; rörelsefas och handlingsfas. Spelaren får välja själv i vilken ordning faserna ska tas.

Rörelsefas

Spelaren använder rörelsefasen för att förflytta sin karaktär. Karaktär kan förflytta sig (karaktärens nivå i smidighet + 3) steg varje rörelsefas.

När spelaren rider på hästrygg, kan spelaren förflytta sig; (riddjurets nivå i attributet smidighet + karaktärens nivå i färdigheten rida) steg.

Handlingsfas

Spelaren använder handlingsfasen för att; tala, slåss, använda föremål etc. Det tar en hel handlingsfas att använda sig utav ett föremål. Dessutom tar det en hel handlingsfas att attackera med sina vapen.

Under handlingsfasen kan spelaren sätta sin karaktär på hästrygg, eller kliva av en hästrygg.

Träffa i närstrid

Formeln för att träffa i närstrid är; (karaktärens nivå i färdigheten närstrid + 1t6) mot (motståndarens nivå i färdigheten närstrid + 4). Om resultatet blir lika eller mer, räknas slaget som en träff.

Spelaren måste vara i baskontakt med sin motståndare för att slåss i närstrid.

Skada i närstrid

Efter en karaktär har blivit träffad i närstrid, får karaktären skada. Detta räknas ut i formeln; (motståndarens resultat i träffa + nivån i attributet styrka + vapenskada) – (karaktärens resultat i träffa + 3) = (skada karaktären får).

Träffa med projektil

Formeln för att träffa med projektil är; (karaktärens nivå i färdigheten distansvapen + 1t6) mot (längden till motståndaren/vapnets rekyl + 4). Om resultatet blir lika eller mer, räknas slaget som en träff.

Använder spelaren projektil i närstrid, ska spelaren följa närstridsreglerna för att träffa. Skillnaden är att spelaren använder sig utav färdigheten distansvapen istället för färdigheten närstrid för att träffa.

Skada med projektil

Efter en karaktär har blivit träffad av projektilvapen, får karaktären skada. Detta räknas ut i formeln; (motståndarens

resultat i träffa + vapenskada) –
(karaktärens resultat i träffa + 3) = (skada
karaktären får).

Hälsa

När hälsan når 0, är spelarens karaktär
avsvimmad. När hälsan når -10 är
karaktären död.

Utrustning går sönder

Om spelaren slår 1 på tärningen under en
träff, ska spelaren slå 1t6. Om slaget blir 1-
2, räknas detta som att spelarens karaktär
har tagit sönder vapnet. Där med måste
vapnet repareras för att vara användbart
igen. Denna regel gäller inte om spelaren
slås obeväpnad.

Beväpnad med två vapen

Spelaren får Beväpna sig med flera
enhandsvapen och välja att använda
vapnen under samma handlingsfas
samtidigt. Projektilvapen får -1 i rekyl och
närstrids-attacker får + 2 svårare att träffa.

Ladda om

Spelaren måste ladda om sina vapen när
kulorna har tagit slut. Det tar en hel
handlingsrunda att ladda om ett vapen.
När spelaren ska ladda om ett vapen, slår
spelaren 1t6. Om slaget blir lika eller
under nivån i attribut smidighet, har
spelaren laddat om sitt vapen och får en
extra handlingsfas. Om slaget misslyckas
har spelaren använt sin handlingsfas för
att ladda om sitt vapen.

Slut på stridstur

När spelaren har utfört sin rörelsefas och
handlingsfas, går turen över till nästa
spelare.

Djur och arketyper

Djur	Pris
Hund Hälsa: 21 Rörelse: 6 Styrka: 3 Smidighet: 3 Intelligens: 3 Karisma: 3 Tur: 3 Färdigheter: närstrid(5), smyga(5), spåra(5).	4 \$
Prärievarg Hälsa: 19 Rörelse: 6 Styrka: 2 Smidighet: 3 Intelligens: 3 Karisma: 3 Tur: 3 Färdigheter: närstrid(4), smyga(5), spåra(5).	2 \$ (Päls)
Varg Hälsa: 23 Rörelse: 7 Styrka: 4 Smidighet: 4 Intelligens: 3 Karisma: 3 Tur: 3 Färdigheter: närstrid(6), smyga(5), spåra(5).	4 \$ (Päls)
Kanin Hälsa: 17 Rörelse: 7 Styrka: 1 Smidighet: 4 Intelligens: 2 Karisma: 2 Tur: 3 Färdigheter: närstrid(2).	3 \$ (jaktdjur)
Örn Hälsa: 19 Rörelse: 7 Styrka: 2 Smidighet: 4 Intelligens: 3 Karisma: 2 Tur: 3 Färdigheter: närstrid(4).	6 \$ (jaktdjur)
Hjort Hälsa: 25 Rörelse: 8 Styrka: 5 Smidighet: 5 Intelligens: 2 Karisma: 1 Tur: 3 Färdigheter: närstrid(4).	7 \$ (jaktdjur)

Djur	Pris
Vildsvin Hälsa: 23 Rörelse: 7 Styrka: 4 Smidighet: 4 Intelligens: 2 Karisma: 1 Tur: 3 Färdigheter: närstrid(4).	5 \$ (jaktdjur)
Buffalo Hälsa: 31 Rörelse: 7 Styrka: 8 Smidighet: 4 Intelligens: 2 Karisma: 2 Tur: 3 Färdigheter: närstrid(5).	7 \$ (jaktdjur)
Åsna Hälsa: 25 Rörelse: 8 Styrka: 5 Smidighet: 5 Intelligens: 1 Karisma: 2 Tur: 3 Färdigheter: närstrid(4).	12 \$
Mula Hälsa: 25 Rörelse: 9 Styrka: 5 Smidighet: 6 Intelligens: 2 Karisma: 2 Tur: 3 Färdigheter: närstrid(4).	16 \$
Tamhäst Hälsa: 27 Rörelse: 10 Styrka: 6 Smidighet: 7 Intelligens: 3 Karisma: 2 Tur: 3 Färdigheter: närstrid(4).	20 \$
Mustang Hälsa: 29 Rörelse: 12 Styrka: 7 Smidighet: 9 Intelligens: 3 Karisma: 2 Tur: 3 Färdigheter: närstrid(5).	45 \$

Arketyper

Borgare

Hälsa: 21 Rörelse: 6
Styrka: 3 Smidighet: 3 Intelligens: 3
Karisma: 3 Tur: 3

Färdigheter: projektilvapen(3), närstrid(3), förhandla(3), smyga(3), rida(3), hasardspel(3).

Utrustning: (varierar)

Doktor

Hälsa: 19 Rörelse: 5
Styrka: 2 Smidighet: 2 Intelligens: 5
Karisma: 3 Tur: 3

Färdigheter: projektilvapen(3), närstrid(3), förhandla(3), smyga(3), rida(3), medicin(6).

Utrustning: revolver, operationsinstrument (2), glasögon, fickur.

Hantverkare

Hälsa: 19 Rörelse: 5
Styrka: 2 Smidighet: 2 Intelligens: 5
Karisma: 3 Tur: 3

Färdigheter: projektilvapen(3), närstrid(3), förhandla(3), smyga(3), rida(3), reparera(6), konstruera(6).

Utrustning: revolver, glasögon, fickur.

Lagman

Hälsa: 23 Rörelse: 6
Styrka: 4 Smidighet: 3 Intelligens: 2
Karisma: 3 Tur: 3

Färdigheter: projektilvapen(5), närstrid(4), förhandla(4), smyga(3), rida(4), spåra(5).

Utrustning: dolk, revolver, fältgevär, sovsäck, fickur.

Vise sheriff

Hälsa: 23 Rörelse: 6
Styrka: 4 Smidighet: 3 Intelligens: 2
Karisma: 3 Tur: 3

Färdigheter: projektilvapen(4), närstrid(4), förhandla(3), smyga(3), rida(3), spåra(3).

Utrustning: revolver, fältgevär.

Arketyper

Sheriff

Hälsa: 23 Rörelse: 6
Styrka: 4 Smidighet: 3 Intelligens: 2
Karisma: 3 Tur: 3

Färdigheter: projektilvapen(5), närstrid(5), förhandla(4), smyga(4), rida(4).

Utrustning: revolver, fältgevär.

Soldat

Hälsa: 23 Rörelse: 7
Styrka: 4 Smidighet: 4 Intelligens: 2
Karisma: 2 Tur: 3

Färdigheter: projektilvapen(6), närstrid(6), smyga(4), rida(4).

Utrustning: dolk, revolver, fältgevär.

Befälhavare

Hälsa: 23 Rörelse: 7
Styrka: 4 Smidighet: 4 Intelligens: 2
Karisma: 2 Tur: 3

Färdigheter: projektilvapen(6), närstrid(6), förhandla(5), smyga(4), rida(5).

Utrustning: svärd, revolver, fältgevär.

Tjuv

Hälsa: 19 Rörelse: 7
Styrka: 2 Smidighet: 4 Intelligens: 3
Karisma: 3 Tur: 3

Färdigheter: projektilvapen(4), närstrid(4), smyga(5), tjuva(5), dyrka lås(5), överlevnad(4), rida(4), hasardspel(4).

Utrustning: revolver.

Bandit

Hälsa: 23 Rörelse: 7
Styrka: 4 Smidighet: 4 Intelligens: 2
Karisma: 2 Tur: 3

Färdigheter: projektilvapen(4), närstrid(4), förhandla(3), smyga(3), rida(4), hasardspel(3).

Utrustning: revolver (2).

Arketyper

Desperado

Hälsa: 23 Rörelse: 7

Styrka: 4 Smidighet: 4 Intelligens: 2

Karisma: 2 Tur: 3

Färdigheter: projektilvapen(5), närstrid(5), förhandla(4), smyga(3), rida(4), hasardspel(4).

Utrustning: revolver (2).

Revolverman

Hälsa: 21 Rörelse: 7

Styrka: 3 Smidighet: 4 Intelligens: 2

Karisma: 3 Tur: 3

Färdigheter: projektilvapen(6), närstrid(3), förhandla(4), smyga(3), rida(4), hasardspel(4).

Utrustning: precisions-revolver.

Duellerare

Hälsa: 21 Rörelse: 7

Styrka: 3 Smidighet: 4 Intelligens: 2

Karisma: 3 Tur: 3

Färdigheter: projektilvapen(7), närstrid(3), smyga(4), rida(5), hasardspel(4).

Utrustning: precisions-revolver.

Prisjägare

Hälsa: 23 Rörelse: 6

Styrka: 4 Smidighet: 3 Intelligens: 2

Karisma: 4 Tur: 2

Färdigheter: projektilvapen(5), närstrid(4), förhandla(5), smyga(4), överlevnad(4), rida(4), spåra(6), hasardspel(4).

Utrustning: precisions-revolver, jaktgevär.

Indian

Hälsa: 21 Rörelse: 6

Styrka: 3 Smidighet: 3 Intelligens: 3

Karisma: 3 Tur: 3

Färdigheter: projektilvapen(4), närstrid(4), förhandla(3), smyga(5), tjuva(4), överlevnad(6), tämja(4), rida(5), spåra(5).

Utrustning: yxa, pilbåge, revolver, indianört (2).

Arketyper

Tomahawk indian

Hälsa: 25 Rörelse: 7

Styrka: 5 Smidighet: 4 Intelligens: 2

Karisma: 2 Tur: 2

Färdigheter: projektilvapen(5), närstrid(5), förhandla(4), smyga(5), överlevnad(6), rida(5), spåra(6).

Utrustning: yxa, pilbåge, jaktgevär, indianört (2).

Indian hövding

Hälsa: 21 Rörelse: 6

Styrka: 3 Smidighet: 3 Intelligens: 4

Karisma: 3 Tur: 2

Färdigheter: projektilvapen(5), närstrid(5), förhandla(6), smyga(4), överlevnad(6), rida(5).

Utrustning: yxa, revolver, precisions-revolver.

Shaman

Hälsa: 19 Rörelse: 6

Styrka: 2 Smidighet: 3 Intelligens: 5

Karisma: 3 Tur: 2

Färdigheter: projektilvapen(4), närstrid(4), förhandla(4), smyga(4), överlevnad(6), rida(5), medicin(7).

Utrustning: yxa, dolk, revolver, indianört (4), tobak (2).

Föremål och utrustning

Närstridsvapen	Skada	Beväpna	Komplexitet	Pris
Dolk*	3	en hand	6	1 \$
Svärd	4	en hand	10	3 \$
Yxa	4	en hand	10	3 \$
Stridsyxa	5	två händer	14	4 \$
Spjut**	4	två händer	10	4 \$

*Ger inget straff för att träffa, när beväpnat med ett sekundärt vapen.

**Vapnet ger +3 skada mot karaktärer på hästrygg.

Projektilvapen	Skada	Beväpna	Rekyl	Ladda	Komplexitet	Pris
Pilbåge*	4	två händer	2	-	6	2 \$
Revolvrer**	5	en hand	2	6	10	4 \$
Precisions-revolvrer**	4	en hand	3	6	10	5 \$
Hagelgevär	7	två händer	2	2	14	5 \$
Fältgevär	6	två händer	3	12	14	6 \$
Jaktgevär	5	två händer	4	6	14	5 \$
Krypskyttegevär***	6	två händer	5	2	18	10 \$

*Detta vapen behöver aldrig laddas om.

**Om spelaren slår en 6 under träff, får spelaren skjuta ett till skott. Spelaren får också valfritt välja vilken motståndare som ska skjutas mot.

***För att spelaren ska använda detta vapen, krävs det att spelaren hoppar över sin rörelsefas.

Ammunition	Komplexitet	Pris
Pilar (6 st)	6	0.25 \$
Gevärskulor (6 st)	10	0.5 \$
Revolvrkulor (6 st)	10	0.5 \$
Hagelpatroner (6 st)	10	0.5 \$

Verktyg	Komplexitet	Pris
Spade Ett verktyg som används för att gräva.	6	2 \$
Hacka Ett verktyg som används för att hacka i sten.	6	2 \$
Rep 20 meter långt rep. Kan användas för; binda fast saker, klättra upp för etc.	10	2 \$
Kittel Används för tillagning av mat, över öppen eld.	14	4 \$
Dynamit (1 st) Används som sprängmedel.	18	2 \$
Tunna En tunna rymmer 120 liter. Används för att förvara Proviant och andra typer av gods.	14	6 \$
Kista (stor) En kista rymmer 100 liter. Används för att förvara Proviant och andra typer av gods.	14	8 \$
Kista (liten) En kista rymmer 50 liter. Används för att förvara Proviant och andra typer av gods.	14	4 \$
Sovsäck Används för övernattning utomhus.	6	3 \$
Tält (4-manna) Detta tält får plats med 4 individer.	10	5 \$
Tält (8-manna) Detta tält får plats med 8 individer.	10	7 \$
Tält (20-manna) Detta tält får plats med 20 individer.	10	10 \$
Sadel Används för bekvämare förflyttning på hästrygg. Ger +1 till nivån i färdigheten rida.	10	4 \$
Transport	Komplexitet	Pris
Hästvagn (godsvagn) Används för att transportera gods.	22	35 \$
Hästvagn (transport) Används för att transportera personer. I en sådan vagn finns det 6 sittplatser.	22	35 \$

Klädsel/ accessoarer	Komplexitet	Pris
Kläder (medelklass) Vanligt sätt med kläder.	6	4 \$
Kläder (förstaklass) Klädsel som är gjort för att bära under fina tillfällen, eller för att glänsa. Ger +1 till attributet karisma.	10	8 \$
Fickur Ger karaktären möjligheten att hålla koll på tiden.	18	3 \$
Glasögon För människor som har dålig syn.	18	3 \$
Dyr ring En väldigt dyr ring.	-	8 \$
Billig ring En billigare ring gjort i silver eller billigt guld.	-	4 \$
Dyrt halsband Ett väldigt dyrt halsband.	-	8 \$
Billigt halsband Ett billigt halsband i silver eller billigt guld.	-	4 \$
Parfym Omsveper karaktären med en ljuvlig doft. Ger +1 till attributet karisma.	18	3 \$
Medicin/proviant	Komplexitet	Pris
Indian ört Detta föremål har nivå 0 i hela. Används för att hela skador. Kan användas under en handlingsfas	10	1 \$
Första hjälpen Detta föremål har nivå 5 i hela. Används för att hela skador. Kan användas under en handlingsfas.	14	2 \$
Operations instrument Detta föremål har nivå 10 i hela. Används för att hela skador. Kan inte användas under en handlingsfas.	18	4 \$
Proviant Detta är mat och dryck. Spelarens karaktär måste använda sig utav 1 proviant varje dag gruppen är på resande fot. Färdigheten överlevnad kan kompensera denna regel.	-	0.5 \$
Billig alkohol Ett glas billig alkohol.	10	0.25 \$
Dyr alkohol Ett glas dyr alkohol.	14	0.5 \$
Tobak 20 gram tobak. Tobaken kan köpas i två olika varianter; röktoak och tuggtobak.	-	0.5 \$

Karaktärsblad

Spelare: Hälsa: Nuvarande hälsa:
Karaktär: Nivå: Erfarenhet:
Bakgrund: Rörelse: Dollar:

Attribut	Färdigheter	Utrustning	
Styrka:	Projektilvapen:		
Smidighet:	Närstrid:		
Intelligens:	Förhandla:		
Karisma:	Smyga:		
Tur:	Tjuva:		
	Dyrka lås:		
	Överlevnad:		
	Tämja:		
	Rida:		
	Spåra:		
	Reparera:		
	Konstruera:		
	Medicin:		
	Hasardspel:		

Noteringar

Bakgrundshistoria
