

# TEKNOCHOCK

Rosen Ind. Neuronet BI/DS v.12.

WARNING: NeuroSync Error 1511 (FLAGGED) occurred during startup. All ICE MEM not tested. Cortex protection disabled. Press any key to continue....

```
root:\cpunk\teknoc-\text>dir *.*
```

Volume in drive root is partition 1.

Volume serial number is ISBN 978-91-7437-198-7

## ett rollspel av

Olav Nygård

(c) Boningen 2011

<http://www.boningen.org>

## tack till

se REPP, sid 137

<.>

total 17 file(s), 941 056 byte(s)

```
root:\cpunk\teknoc-\legal>dir *.* /d
```

## art by

Vectorportal.com

Eastern Raider Games and Peter Szabo Gabor

Kenya Ferrand, Nevermet Press LLC

[Octavirate Entertainment (TM) Stock Art Collection]

All images used with permission.

[Wirelizard, the Commons]

[Louis Porter, Jr. Design]

[Bradley K McDevitt]

[Shaman's Stockart]

## non-standard fonts by

Typodermic Fonts

Luce Avérous

## for complete information

see REPP, page 139

<.>

total 43 file(s) in 4 directories, 231 386 542 byte(s)

## till

Balder, Gurra, Jocke, Johan & Kungen

för allt sånt som vi en gång var

```
root:\>terminate.com
```

are you sure you want to terminate all processes.(y/n)> y

TERMINATED @ 1550hrs



# Introduktion

## Vad är Teknochock

Teknochock är ett rollspel som utspelar sig i en mörk och brutal framtid.

I Teknochock har huvudpersonerna hårsprej och skjutvapen, gängtatueringar och bandana, kromade stålmuskler och trasiga själar. De är sådana som lever på samhällets bakgator. Medlemmar i gatugäng som kämpar för överlevnad och respekt. Världen runt omkring är hård och farlig, och huvudpersonerna är därefter.

Teknochock hämtar sin inspiration från filmer, böcker och andra rollspel. I kapitlet REPP finns det en fullständig förteckning över inspirationskällorna. Där hittar du tips som du själv kan använda som inspirationskällor.

## Vad är ett rollspel

Teknochock är ett *rollspel*. Rollspel är en slags gemensam berättelse. I berättelsen låtsas ni vara några andra – hjältar, skurkar eller mitt emellan – och upplever spännande och fantastiska äventyr. Komplicerat? Inte så värst. Det enda som krävs är lite fantasi och en smula inlevelse.

Till skillnad från vanliga spel finns det ingen vinnare i rollspel. Istället samarbetar ni: för att lösa de problem ni stöter på och för att berätta bra historia. Framförallt samarbetar ni för att ha kul.

## Hur spelar man rollspel?

När ni spelar rollspel är det bra att vara några stycken. Tre eller fler är lagom. De flesta kommer att spela varsin figur – *rollpersonen*. En i gruppen har dock en lite annorlunda uppgift. Han eller hon skall nämligen sköta om allt det andra. Denna person kallas för *spelledaren*. Spelledaren beskriver den smutsiga, farliga och spännande värld där era äventyr utspelar sig: förklarar hur regnet faller, hur skyskraporna reser sig obönhörligt mot himlen och hur tomhysorna rasslar mot betongen. Spelledaren spelar också alla de bifigurer, medhjälpare och skurkar, som rollpersonerna stöter på under era äventyr – de så kallade *spelledarpersonerna*.

Spelarna å sin sida gestaltar sina rollpersoner. Varje spelare berättar vad hennes rollperson gör, vad hon säger och hur hon ser ut. Lite som radioteater. Det speciella med rollspel är just att ni låtsas vara några andra, på en annan plats och i en annan tid.

Ibland är det inte självklart att din rollperson lyckas med det du vill. För dessa tillfällen använder Teknochock *regler*. Reglerna finns för att spelet skall vara spännande, men också för att det skall vara rättvist.

För att avgöra om rollpersonen lyckas eller misslyckas slår du en eller flera

tärningar. I Teknochock används huvudsakligen vanliga FIA-tärningar med sex sidor. Det är bättre att slå lågt än att slå högt. Reglerna förklaras mer ingående i ett eget kapitel.

När ni spelar Teknochock är det bra om spelledaren har ett *äventyr*. Ett äventyr fungerar ungefär som stödord för spelledaren, något som spelledaren kan utgå från och spinna vidare på. Äventyr kan ni ladda ned från internet eller skriva själva. Äventyret behöver inte vara särskilt detaljerat. Tre fyra händelser, och något som knyter ihop dem räcker. Trots allt är äventyret mest en anledning för rollpersonerna att undersöka den farliga och spännande värld som ni fantiserar ihop när ni spelar.

Redan första gången ni spelar kommer ni upptäcker att äventyret inte går som på räls. Kanske vill rollpersonerna hellre köra streetracing, kanske bokar de biljetter till Mars. Sånt är inget problem – snarare tvärt om! Det fina i ett rollspel är nämligen att ni hjälps åt att skapa er berättelse. Till skillnad från vanliga spel finns det inte ett rätt eller ett fel håll. Rollpersonerna får gå precis vart de vill och göra vad de vill, så länge ni har kul.

Om det är första gången du spelar rollspel kanske det verkar som det är mycket att hålla reda på. Du behöver inte oroa dig. Att spela rollspel är väldigt lätt. Det fungerar på samma sätt som när du anstränger dig för att se seriös ut på en anställningsintervju, eller låter bli att svära hemma hos farmor. Den enda skillnaden är att det omvända gäller i Teknochock. Här spelar du inte den roll som andra förväntar sig av dig, utan en roll som du bestämmer själv.

Det snabbaste sättet att lära sig hur man spelar ett rollspel är att bara sätta igång. I nästa kapitel får du reda på allt som du behöver veta för att ni ska kunna börja spela. Resten kan du läsa vartefter du har tid och lust.

# KOM IGÅNG!

## Det här behöver du

1. Papper och pennor. Gärna rollformulär. Du hittar rollformuläret längst bak i boken.
2. Några sex-sidiga tärningar, och några tio-sidiga tärningar. Du kan läsa mer om tärningarna på sidan 23. Några markörer, till exempel spelmarker eller tändstickor, kan underlätta.
3. Om du vill: chips och läsk, eller nån folköl.

## Vilka är rollpersonerna?

Teknochock handlar om framtidens rännstenspunkare. Rollpersonerna är typer på samhällets skuggsida, medlemmar i gatugäng som kämpar mot andra gatugäng, mot förvridna mutanter och livsfarliga stridsrobotar, mot fattigdom och vanmakt, mot polis och storföretag.

## Målet med spelet

Till skillnad från vanliga spel finns det inga vinnare eller förlorare i rollspel. Istället hjälps ni åt för att göra spelet fartfyllt och spännande. Spelledaren och spelarna är på samma sida, och har samma mål: att ha kul.

Men att det inte finns någon vinnare betyder inte att det inte finns något att vinna. Varje gång ni spelar får rollpersonerna erfarenhet. Med hjälp av erfarenheten kan de bli bättre, starkare, smartare, farligare. Och med hjälp av erfarenheten kan de klättra i gängets hierarki. Kanske tar de sig upp ur slummen och lyckas skapa sig liv som är tryggare, ett liv som är lyckligare. Kanske tar de sig till och med till Mars. Vem vet? Sånt får framtiden utvisa. Det enda du kan vara säker på redan nu, är att deras väg dit kommer vara allt annat än lätt.

## Gör så här

**Samla några kompisar.** Tre till fem brukar vara lagom.

**Bestäm vem som skall vara spelledare.** Det räcker med en. De som inte är spelledare är spelare. Du kan läsa mer om hur det går till att vara spelledare på sidan 113.

**Välj rollpersoner, eller gör egna.** Du hittar färdiga rollpersoner på sidan 13. Mer om hur du gör rollpersoner finns i kapitlet Rollpersonen på sidan 33.

**Läs regelkoncentraten nedan.** Det är inte så noga att alla förstår allt så länge ni är någorlunda överens. Passa också på att titta på rollformulären. Då blir det lättare att förstå.

**Den som är spelledare läser igenom äventyret som finns längst bak i boken.** Du behöver inte läsa allt på en gång. Första sidorna räcker. Nästa gång ni spelar får du göra ett eget äventyr. Då är det bra att göra det lite i förväg. Tips på hur du gör ett eget äventyr finns i kapitlet om spelledaren, sid 113.

**Sätt igång!** För att markera att ni börjar kan det vara bra att till exempel att dimma ned belysningen eller spela en stämningsfull låt. Då vet alla att det är dags att stänga kylan, samlas och låta spelet börja.

**I spelet låtsas ni vara några andra.** Spelarna gestaltar sina rollpersoner: berättar vad de gör, hur de ser ut, vad de säger. Spelledaren beskriver i sin tur världen runtomkring, dess faror och invånare, hur de ser ut och vad de svarar på det rollpersonerna säger. Samtidigt hjälps ni åt att fantisera ihop en berättelse. På så sätt fyller ni ert äventyr med innehåll.

## Kortfattat om reglerna

1. Rollpersonernas kunskaper är indelade i tio områden – så kallade färdigheter. Färdigheterna heter ETNO, TEK, GATA, NATUR, SOMA, NEURO, MEDIA, STRID, GNOS, PILOT. Mer om färdigheterna kan du läsa på sidan 23.
2. För att din rollperson ska lyckas med en handling krävs ett tärningslag. Du måste inte slå tärning för allt – bara för sånt som är viktigt för berättelsen. Står något på spel? Finns det någon risk, eller uppstår problem vid ett misslyckande? Om det kvittar behöver du inte slå.
3. Du väljer själv hur många tärningar du vill slå. Fler tärningar innebär en större risk att misslyckas men gör också att din rollperson har chansen att lyckas riktigt bra. Färre tärningar är säkrare. Slå tärningarna!
4. Plussa ihop dina tärningar. Summan jämför du med färdighetsvärdet – alltså den siffra som står vid färdigheten. Tärningslaget får inte vara högre än färdighetsvärdet.
5. Om slaget är lägre än färdighetsvärdet räknar du framgångar. En framgång är en tärning som visar 1-2-3. Det krävs minst en framgång för att handlingen skall lyckas som du hade tänkt. Annars misslyckas rollpersonen. Mer om framgångar kan du läsa på sidan 26.

## Kortfattat om färdigheterna

*ETNO* används för att förhandla, använda santeria eller voodoo, laga enkla föremål eller smälta in i nya miljöer.

*GATA* används för att muta poliser, känna igen gängtatueringar, skugga folk och köpa droger eller hitta svartklubbar.

*GNOS* används för att designa droger, klyva atomkärnor, operera in implantat eller framställa nya syntetmaterial.

*MEDIA* används för att spela d-takt, spreja graffiti, spela in simstimmar, designa kläder eller battla.

*NATUR* används för att hantera fällor, jaga, överleva i strålzoner eller orientera sig utanför staden.

*NEURO* används för att skriva kod, hitta gömda saker, slåss i cyberrymden eller uthärda tortyr.

*PILOT* används för att sladda med bil, hoppa med motorcykel, flyga vektorfordon eller köra pansarvagn.

*SOMA* används för att fly, hoppa mellan hustak, dyka genom regnvatten-tunnlar eller hoppa fallskärm.

*STRID* används för att avfira granatkastare, fylla luften med bly, slåss med katanas eller känga ned någon.

*TEK* används för att löda kretskort, förstå säkerhetssystem, bygga robotar eller använda avancerade system.

## Kortfattat om skada

Teknochock utspelar sig i en brutal och smutsig värld, där fysiskt och psykiskt våld är vanligt. Om en rollperson utsätts för våld tar hon skada. Om hon utsätts för psykiska påfrestningar får hon chock, medan fysisk skada kallas för trauma.

Hur farligt ett vapen eller en psykos är representerat av dess skadetärningar. När din rollperson blir skadad ska du slå tärningarna. Ju lägre siffror de visar, desto värre trauma/chock. Om någon av tärningarna visar en etta är rollpersonen troligen utslagen.

Nu vet du så pass mycket att ni kan sätta igång. Resten kan ni kolla upp under tiden ni spelar.





## Exempel på spel

Nedan finns ett exempel på hur det kan gå till när man spelar rollspel. Men det kan gå till på en massa andra sätt också. Vissa gillar att berätta som om de läste ur en bok: "Jazz drar sin UZI". Andra gillar att göra rörelser, kanske låtsas att de drar ett vapen genom att forma fingrarna till en pistol. Några tycker det är roligast om de springer runt, gömmer sig bakom soffan och lever sig in med hela kroppen. Det går inte att spela "fel". Så här kan det gå till när man spelar rollspel.

Spelldaren Emma har bjudit in några polare för att spela rollspel. Gruppen samlas en regngrå februaritisdag på Emmas soffa. Emma förklarar kort hur reglerna fungerar. Sen får varje spelare beskriva hur hans/hennes rollperson ser ut, och vad hon heter. På så sätt blir det lättare för alla att leva sig in i spelet.

Så sätter äventyret igång.

Emma: Ni skjuter undan de smutsiga plastdraperierna och genast stiger temperaturen märkbart. Ni hör hög musik och känner lukten av de svettiga kroppar som tränger sig förbi. Längre in i det omgjorda garaget ser ni ljuskäglorna från två trimmade gatbilar som sladdar runt i en snäv åtta med rök sprutande från de gnisslade däck.

Spelare 1 (Jazz): Jag knycklar ihop mitt andningsskydd och kastar det på golvet. Ser jag vår kontakt någonstans?

Emma: Det är packat härinne. Du får nog slå ett tärningsslag mot NEURO för att få syn på honom.

Spelare 1 tittar bekymrat på sitt formulär: Jazz har sex i NEURO. Jaja. Jag väljer två tärningar. Spelaren slår tärningarna, en fyra och en trea. Slaget är sprucket, så Jazz misslyckas.

Emma: Nej, du kan inte se kontakten någonstans. Vad gör ni andra?

Spelare 2 (Iris Santoz): Jag tränger mig fram genom folkhavet och rycker tag i någon i bandet. "EY! Cabron! Du är skyldig mig pengar!" skriker jag och ser hotfull ut.

Emma ser förvånad ut: Jaa...

Emma sitter tyst ett ögonblick. Hon hade inte ens funderat över att det fanns ett band, ännu mindre att någon av medlemmarna skulle ha träffat Iris förut. Men varför inte? Det låter ju rimligt att det finns ett band på festen. Dessutom är det lite spännande att se vad som händer. Så låt gå! Emma bestämmer sig för att bygga vidare på spelarens idé.

Emma: Jovisst. Det är basisten. Han har gröna spikes och halva huvudet är kromat – det går sladdar och slangar från tinningen till ryggen. Han tappar fattningen lite av ditt plötsliga utfall så han kommer av sig och slutar spela. "År'u syrad?" väser han. "Jag vet inte ett skit om nåra pengar:"

Spelare 2, förklarande: Jag tänker att ett band som hans är säkert skyldiga en massa folk en massa pengar, så jag drar en rövare. Jag vill hota honom helt enkelt, så att han blir medgörlig att prata med.

Emma: Ok, det låter rimligt. Då slår vi mot varandra. Han slår mot NEURO för att behålla sitt lugn och du kan slå mot GATA för se om du har snappat upp några rykten om vilka som han faktiskt är skyldig pengar, så du har fog för dina påståenden. Eller så kan du slå mot STRID om du vill bli handgriplig. Den som får flest lyckade vinner.

Spelare 3 (Pepper): Nej! Jag skyndar mig fram och försöker lugna ned Iris. "Lugn! Vi kan inte börja jiddra redan. Vi har ett gig att sköta. Ayatollan kommer bli vansinnig om du sabbar det här. Du får fixa den här zibben sen."

Spelare 2: Jag skrattar obehagligt och skelar med ögonen. "Hehe. Jag är lugn. Det är den här jäveln som inte är det". Men jag vill nog slå mot GATA ändå. Spelare 3 har rätt. Iris har 12 så jag slår tre tärningar.

Emma slår för basisten, men spelaren slår fler framgångar.

Emma: OK. Du ser hur han börjar darra betänkligt. "Vad vill du?" stammar han fram.

Spelare 2: "Det är inte pengarna jag vill åt just nu. Det är en snubbe: Levinson. Var hittar jag honom?"

Emma (som basisten): "D...där. Längre in i lokalen."

Spelare 1: Vänta! Vore det inte häftigare om det var några våningar upp – att de var tvungna att gå längs smala metalltrappor och lejdare medan bilarna vrålade under dem och ett felsteg kan betyda döden? Spelaren tittar undrande på de andra och de nickar att de håller med.

Emma: OK. "Längre in och högst upp." Den skrämde basisten pekar med ett darrande finger på en rostig metalltrappa.

Spelare 2: Jag nickar och släpper honom. "Ayatollan glömmet aldrig. Jag kommer tillbaka när ni fått ert gage..."

Spelare 3: Jag ropar till mig Jazz och Straal. Vi går upp för trappan...

Vill du veta vad som händer sen? Den 20 maj får du svaret.