

REDELf BEYOND

*Regeltillägg för Science Fiction i RedelfWorld
Implementerat utifrån de officiella designidén*

Version 6.0 • Spelfärdigt, helt komplett med Kedjemotorn

Kärnprincip: *Redelf Beyond anpassar RedelfWorlds robusta regelsystem för medeltida fantasy till en mörk och trovärdig science fiction-miljö. Genom att bevara spelets centrala matematiska nödvändigheter—såsom resolutionsformeln ($1T20 + \text{Färdighetsrang} + \text{Attribut}$), VP/KP-balansen och de sex grundegenskaperna—tillförs här fullständiga och integrerade regler för främmande arter, biologisk Cyberbelastning, rymdskeppsstrid, avancerad EMP-teknik och psionik. Detta dokument är fullt kompatibelt med spelets Drivkraft (Drive), Relationsband och Begränsningar (Limits).*

**Skrivet av Johan Rametsteiner
Kompilerat och formaterat i professionell utgåva**

Version: 2026-08-20

Copyright © 2026 Johan Rametsteiner. All Rights Reserved.

Innehållsförteckning

Kapitel 1: Steg-för-steg Karaktärsskapande

Att skapa en karaktär i **RedelfWorld Beyond** är en spännande och sammanhängande process i 12 steg. Denna steg-för-steg-guide hjälper dig att bygga din rollperson från koncept till spelfärdiga värden, helt anpassat efter spelets unika science fiction-miljö och resolutionsmotor.

1.1 Steg 1: Karaktärskoncept

Innan du rör tärningarna eller fördelar några poäng bör du ha en enkel men stark grundidé om din karaktär. Svara på dessa tre enkla frågor:

- **Vem är du?** (T.ex. en veyari-psioniker eller en terransk marinsoldat).
- **Vad vill du?** (Detta blir din ****Drivkraft / Drive****, din motor för att samla Kampanjpoäng (KPG)).
- **Varifrån kommer du?** (En orbitalstation, en kärnvärld eller rymdens laglösa gränser).

Skriv en kort bakgrund på max 3 meningar. *Exempel: "Jag är Theren, en veyari-psioniker som nyligen brutit min koppling till mitt hemvärlds kollektiva minne. Jag söker nu sanningen bakom de märkliga sensorsignaler som registrerats i gränsrymdens utkant. Min drivkraft är att finna källan till signalerna."*

1.2 Steg 2: Fördela Attribut

Dina attribut beskriver din karaktärs grundläggande fysiologiska, mentala och sociala kapacitet. Du har sex grundegenskaper:

- **Styrka (STY):** Råstyrka, bärformåga och närstridsskada.
- **Smidighet (SMI):** Koordination, snabbhet, finmotorik, initiativ och avståndsanfall.
- **Uthållighet (UTH):** Fysisk hälsa, tålighet mot skada, gifter, strålning och cybernetisk kapacitet.
- **Intelligens (INT):** Analytisk förmåga, minne, teknik, sensorer och psionik-FP.
- **Vilja (VIL):** Psykisk styrka, mod, mentalt försvar och psionik-FP.
- **Karisma (KAR):** Social närvaro, charm, vältalighet, ledarskap och personlig utstrålning.

Regler för poängfördelning: Alla attribut startar på 0. Du har **10 poäng** att fritt fördela. Inget attribut får vara lägre än 0 eller högre än 3 före artmodifierare vid start. Du har dock möjlighet att starta med ett attribut på 4 före artmodifierare, under förutsättning att du sänker ett annat attribut till lägst 0. Det slutgiltiga starttaket är max 4 i något attribut efter alla modifieringar.

1.3 Steg 3: Välj Art (Biologiskt arv)

Till skillnad från fantasyraserna väljer du i RedelfWorld Beyond bland fem unika sci-fi-arter. Ditt valda släkte ger attributförändringar, en valbar artfärdighet, en unik biologisk förmåga samt en relationskrok:

- **Terraner (Människor):** Valfri +1 / Valfri -1. Får +1 rang i valfri startfärdighet (Anpassningsbar).
- **Veyari (De delade sinnenas folk):** +1 VIL, -1 STY. Kan slå om misslyckade kunskaps- och sensorslag en gång per scen (Symbiotiskt minne).
- **Kharuun (De gravitationstunga):** +1 UTH, -1 SMI. Får permanent +1 biologiskt Pansar (Gravkropp), men har svårt i tyngdlöshet.
- **Selyth (De flytande kropparnas folk):** +1 INT, -1 STY. Verkar i en konstgjord livsram (lags/heles med Ingenjörskonst/Elektronik) och har +2 på att upptäcka bakhåll (Radiellt sinne).
- **Orrakai (De flerkroppsliga kolonierna):** +1 INT, -1 KAR. Får +2 mot bedövning och medvetlöshet (Distribuerad organism).

1.4 Steg 4: Bestäm Ålder

Din ålder balanserar fysisk spänst mot livserfarenhet:

- **Ung (Upp till 25 år):** Inga attributavdrag, inga bonusar.
- **Medelålders (26–50 år):** +3 fria färdighetspoäng, men -1 på antingen STY eller SMI.
- **Gammal (51+ år):** +6 fria färdighetspoäng, men -1 på STY och -1 på SMI. (Kharuun och Veyari modifierar dessa avdrag på samma sätt som Dvärgar och Alver i grundreglerna).

1.5 Steg 5: Välj Ursprung (Kulturell bakgrund)

Välj den miljö din karaktär formats av under sin uppväxt. Detta ger dig +1 rang i en av ursprungets färdigheter samt en unik regelfördel per scen:

- **Vakuumfödd:** Pilot eller Exodräkt. +1 på slag i tyngdlöshet/trånga miljöer.
- **Kärnvärldsbo:** Datateknik eller Vältalighet. Kännedom om storföretag och maktblock.
- **Kolonist:** Överlevnad eller Ingenjörskonst. +1 för att improvisera praktiska lösningar.
- **Skeppsfoädd:** Ingenjörskonst, Pilot eller Sensorer. +1 på sociala slag på ditt hemfartyg.
- **Gränsvärldsbo:** Överlevnad eller Intuition. +1 för att genomskåda bakhåll och laglösa strukturer.

1.6 Steg 6: Välj Sci-Fi-Arketyp (Yrke)

Ditt yrke representerar din träning innan du blev äventyrare. Det ger dig fyra startfärdigheter på +1 (vissa ger +2), en unik specialförmåga, startutrustning samt en rollkrok:

- **1. Marinsoldat (Krigare):** Närstrid, Distansvapen, Skydd, Motstånd. Startar med Laserkarbin (1T8) och Pansar 2.
- **2. Psioniker (Magiker):** Psionik, Xenologi, Intuition, Datateknik. Startar med Psioniskt fokus och Formelplatta.
- **3. Spejare (Spanare):** Smyga, Överlevnad, Navigering, Distansvapen. Startar med Prickskyttegevär och Kamouflagemantel.
- **4. Infiltratör / Hacker (Tjuv):** Hacking, Låsdyrkning, Smyga, Gömma sig. Startar med Datadyna och Tjuvverktyg.
- **5. Fältpräst / Predikant (Präst):** Liturgi, Vältalighet, Medicinteknik, Mental styrka. Startar med Helig symbol och fältmedicinsk väska.
- **6. Tekniker / Ingenjör (Hantverkare):** Ingenjörskonst (+2), Elektronik, Vältalighet/Handel. Startar med Verktygssats och Reservdelar.
- **7. Problem-lösare (Äventyrare):** Fyra valfria färdigheter på +1 (minst en från Skydd, Akrobatik eller Motstånd). Startar med Laserpistol och Allround-kit.
- **8. Diplomat / Spion (Trubadur):** Vältalighet, Historia & kultur, Intuition, Skådespeleri. Startar med Diplomatspass och Dolk.

1.7 Steg 7: Slå på Lärningstiden

Slå 1T20 på den fiktiva lärlingstabellen för att se hur dina år under utbildningen formade dig. Detta ger dig en personlig koppling i form av en Mentor, en Rival, en Skuld, en Beskyddare eller en Kontakt. (Obs! Om er grupp använder Kedjemotorn [Bilaga L] för karaktärsdrivet drama under Session 0 smälter resultaten från Lärningstiden samman med dina kedjerelationer).

Slag (1T20)	Bakgrund & Koppling	Spelmekanisk och Fiktiv Effekt
1	Syndikatsskuld	Syndikatsskuld: Du är skyldig ett brottssyndikat 2 000 cr. De skickar indrivare vid sämsta möjliga tillfälle.

2	Gammal skada	Gammal skada: Ett olycksfall under lärlingstiden ger dig -1 på alla slag för Akrobatik under extrema fysiologiska förhållanden.
3	Trofast Mentor	Trofast Mentor: Du har en erfaren lärare som du kan kontakta en gång per spelmöte för att få fiktiv vägledning eller +2 på ett kunskapsslag.
4	Akademisk utmärkelse	Akademisk utmärkelse: Du tog examen med högsta betyg. Du får permanent +1 på Vältalighet när du förhandlar med representanter för korporationer eller myndigheter.
5	Bitter Rival	Bitter Rival: En studiekamrat hatar dig för att du tog äran för ett gemensamt projekt. Rivalen dyker upp som ett fiktivt hinder.
6	Yrkesstolthet	Yrkesstolthet: Du vägrar kompromissa med kvalitet. När du utför fältreparationer (Kapitel 8) läker du +1 extra VP på utrustningen.
7	Korporativ Beskyddare	Korporativ Beskyddare: En mellanchefer på ett megakorporation ger dig skydd och information i utbyte mot gentjänster.
8	Säkerhetsprövning	Säkerhetsprövning: Du har kvar ett gammalt säkerhetskort som ger dig +2 på Hacking för att ta dig in i lågnivå-korporativa nätverk.
9	Svartamarknadskontakt	Svartamarknadskontakt: En hälare eller tulltjänsteman kan hjälpa dig att sälja stöldgods eller köpa smuggelgods med 10 % rabatt.
10	Teknisk Kontakt	Teknisk Kontakt: En skrotmekaniker på en rymdport är skyldig dig en tjänst och kan utföra en fältreparation gratis en gång per äventyr.
11	Krypterat datachip	Krypterat datachip: Du stal ett

		datachip med krypterade koordinater till en glömd rymdanläggning. Spelledaren har detaljerna.
12	Konspiratorisk vetenskap	Konspiratorisk vetenskap: Du råkade tjuvlyssna på ett samtal om en korrupt senator. Du har +2 på Intuition mot politiker.
13	Sliten utrustning	Sliten utrustning: Ett av dina startvapen har taggen 'Sliten' (-1 på anfallsslag) tills du reparerar det helt under en scen.
14	Skadad neural länk	Skadad neural länk: Ditt fysiologiska gränssnitt glappar. Du drabbas av -1 på alla slag för Sensorer i extrema EMP-miljöer.
15	Laboratorieassistent	Laboratorieassistent: Du kalibrerade nanomonterare i månader. Du får permanent +1 på alla slag för teknisk tillverkning (Kapitel 8).
16	Noggrann dokumentatör	Noggrann dokumentatör: Du spårade alla systemfel. Du får +1 på alla slag för Hacking när du letar efter dolda spår i nätverk.
17	Paramilitär träning	Paramilitär träning: Du deltog i fysiska hårdträningar. Du får permanent +1 på din Initiativbonus.
18	Tuff uppväxt	Tuff uppväxt: Du fick utstå slag och hårt arbete. Du får permanent +1 på dina maximala Vitalitetspoäng (VP).
19	Arvegods	Arvegods: Din mästare gav dig en modifierad, personlig pryl. Du börjar äventyret med ett valfritt startföremål som har en inbyggd ficklampa.
20	Sällsynt fynd	Sällsynt fynd: Du hittade en fungerande retro-pryl i skrothögen. Du kan sälja den för 500 cr omedelbart eller behålla den för

		fiktivt värde.
--	--	----------------

1.8 Steg 8: Välj Allmän Talang

Välj en (1) allmän talang som särskiljer dig från mängden (t.ex. Järnvilja, Vaksam, Fältläkare eller Härdad som ger dig +2 VP).

Talang	Spelmekanisk och Fiktiv Effekt
Härdad	Härdad: Ger dig permanent +2 på dina maximala Vitalitetspoäng (VP).
Järnvilja	Järnvilja: Ger dig permanent +2 på ditt mentala försvar samt på alla Motståndsslag mot mentala angrepp, sinneskontroll eller neurologiska bakslag.
Vaksam	Vaksam: Ger dig permanent +2 på Sensorer eller Upptäcka-slag för att undvika överraskande rörelser, dolda fällor eller bakhåll.
Fältläkare	Fältläkare: Du kan utföra akuta medicinska behandlingar under extrem tidspress. Ett slag för Medicinteknik för att stabilisera en karaktär tar endast 1 runda i stället för 10 minuter under strid.
Vakuum-van	Vakuum-van: Du är född eller uppvuxen i rymden och rör dig obehindrat i tyngdlöshet. Du ignorerar alla nackdelar och avdrag för viktlöshet eller låg gravitation.
Snabbladdare	Snabbladdare: Att ladda om ett vapen eller byta ut en energicell (vilket normalt kräver en Huvudhandling) räknas för dig som en fri handling en gång per stridsscen.
Cyber-tolerant	Cyber-tolerant: Din kropp integrerar främmande teknologi oerhört väl. Din maximala Cyberkapacitet höjs permanent med +1 CB (det vill säga UTH + 2 i stället för UTH + 1).
Tekniskt snille	Tekniskt snille: Du är en mästare på att improvisera och tillverka föremål. Du får +2 på alla slag för Ingenjörskonst eller Elektronik vid fältreparationer eller 3D-printning (Kapitel 8).
Fokus-kanal	Fokus-kanal: (Kräver Psioniker) Du har en ovanligt stabil mental disciplin. En gång per spelmöte kan du återställa 1T4 Fokuspunkter (FP) genom att meditera ostört under en hel scen.
Snabba reflexer	Snabba reflexer: Dina biologiska nervbanor är optimerade och snabba. Du får permanent +2 på din

	Initiativbonus och +1 på alla slag för Reflex-försvar.
--	--

1.9 Steg 9: Välj Begränsningar (Limits - Valfritt)

Du kan välja upp till två personliga svagheter (såsom Efterlyst, Klen konstitution eller Svår skuld). Varje begränsning ger dig antingen +1 gratis färdighetsrank omedelbart eller +3 Kampanjpoäng (KPG) på banken för framtida bruk.

1.10 Steg 10: Fördela Startfärdigheter

Du får 9 fria poäng att fördela helt fritt på dina färdigheter. 1 poäng ger +1 rang.

Skarpt starttak: Ingen färdighet får ha högre än rang 3 totalt vid start (inklusive alla bonusar från yrke, ålder och ursprung).

1.11 Steg 11: Beräkna Härledda Värden

Använd dina slutgiltiga attribut för att beräkna dina personliga resurspooler:

- **Kroppspoäng (KP):** Uträkning: $KP = 3 + UTH$
- **Vitalitetspoäng (VP):** Uträkning: $VP = 10 + (UTH \times 2) + STY$ (+2 om du har talangen Härdad)
- **Fokuspunkter (FP - Psioniker):** Uträkning: $FP = INT + VIL$ (Icke-psioniker har 1 FP som minimum för allmänna talanger).
- **Bärförmåga (Börd-slots):** Uträkning: $Bärförmåga = STY + UTH + 4$
- **Initiativbonus:** Uträkning: $Initiativbonus = SMI$
- **Cyberkapacitet (CB-gräns):** Uträkning: $Cyberkapacitet = UTH + 1$ (Mängden implantat du kan installera innan du drabbas av Cyberstress).

1.12 Steg 12: Slutlig Utrustning, Signaturföremål & Relationer

- **Utrustning:** Skriv upp startutrustningen från din arketyper och bocka av hur mycket utrustningsslots (Börd) dina föremål tar upp.
- **Signaturföremål:** Slå 1T20 på tabellen för signaturföremål för att få en personlig berättarekrok (t.ex. en trasig kompass, ett halvt mynt eller en märklig tärning).
- **Relationsband:** Rita upp relationslinjer till 2–3 av de andra karaktärerna runt spelbordet för att knyta ihop er grupp inför det första äventyret. Om er grupp använder Kedjemotorn (Bilaga L) skapas dina 2–3 relationsband och drivkrafter automatiskt via Kedjemotorns tabeller.

Kapitel 2: Arter, biologier och ursprung

Universum i Redelf Beyond bebos inte bara av människor med olika öron, hudfärg eller namn. Främmande liv har utvecklats under andra solar, annan gravitation, andra atmosfärer och andra biologiska villkor. En verkligt främmande art ska därför kännas annorlunda både i fiktionen och vid spelbordet utan att kräva ett separat regelsystem.

Vid karaktärsskapandet skiljer vi strikt på två delar för att skapa maximal rymd åt fiktionen:

- **Art:** Biologiskt arv. Vad din karaktär faktiskt är rent fysiskt, dess speciella fysiologi, attribut och biologiska egenheter.
- **Ursprung:** Kulturell bakgrund. Den miljö och kultur som din karaktär formats av under uppväxten (t.ex. en terran kan vara vakuumfödd, men en Kharuun kan också vara det).

Genom denna uppdelning bestämmer biologin inte kulturen, och kulturen bestämmer inte biologin. Alla spelbara arter följer samma grundläggande och välbalanserade struktur: +1 på ett attribut, -1 på ett attribut, 1 biologisk förmåga, 1 valbar artfärdighet och 1 relationskrok. Ingen art är objektivt bättre än någon annan; förmågorna är designade för att skapa intressant och annorlunda problemlösning snarare än enbart högre siffervärden.

2.1 Terraner (Människan bland stjärnorna)

Terraner är människor och människans genetiska efterkommande från kolonier spridda över många världar. De uppvisar mindre biologisk specialisering än flera andra arter men en extrem förmåga att anpassa sig kulturellt och tekniskt. De återfinns nästan överallt: i rika kärnvärldar, ogästvänliga gruvkolonier, orbitalstationer, handelsflottor, fria bosättningar och militära enklaver.

Attribut: Valfri +1 och Valfri -1. Valen görs vid karaktärsskapandet och kan inte läggas på samma attribut.

Artfärdighet: Välj en av följande: Datateknik, Vältalighet, Ingenjörskonst eller Pilot.

Artförmåga – Anpassningsbar: Terraner börjar med +1 rang i en valfri färdighet utöver övriga startfärdigheter. Denna färdighet omfattas fortfarande av det normala starttaket på max rang 3 vid start.

Relationskrok: Terraner finns över nästan hela den kända rymden. Det gör dem lätta att möta men svåra att kategorisera. En terran kan identifiera sig starkare med sin planet, sin station, sin korporation, sitt skepp, sin tro eller sin familj än med mänskligheten som helhet.

2.2 Veyari (De delade sinnenas folk)

Veyari utvecklades på en värld där nästan allt större liv existerar i biologisk symbios. Deras nervsystem består inte av ett enda centraliserat nätverk; delar av minne och sinnesbearbetning sker i kolonier av mikroskopiska symbionter som lever genom hela kroppen. En Veyari tänker därför inte helt som en människa. Minnen kan kännas som dofter, temperaturer, färgmönster eller främmande impulser från den egna symbiosen. Deras hud är tunn och halvgenomskinlig kring hals, händer och ansikte. Under stark emotionell aktivitet kan svaga ljusmönster synas under huden.

Attribut: +1 VIL, -1 STY.

Artfärdighet: Välj en av följande: Xenologi, Mental styrka eller Medicinteknik.

Artförmåga – Symbiotiskt minne: En gång per scen kan en Veyari stanna upp och låta sitt symbiotiska nervsystem bearbeta tidigare sinnesintryck. Spelaren får slå om ett misslyckat slag för Intuition, Xenologi, Sensorer eller minnesrelaterad Kunskap. Det nya resultatet måste användas.

Biologisk egenhet: Veyari påverkas kraftigt av ämnen som angriper mikroorganismer. Bredspektrumgifter, steriliseringsfält och vissa medicinska behandlingar kan därför vara betydligt farligare för dem än för terraner.

Relationskrok: För Veyari är identitet inte helt individuell. Frågan 'Vem är du?' kan för dem lika gärna betyda 'Vilka minnen bär du tillsammans med andra?'. Terraner uppfattar ibland Veyari som mystiska eller telepatiska; de är ingetdera—de är bara biologiskt mindre ensamma.

2.3 Kharuun (De gravitationstunga)

Kharuun utvecklades på en massiv värld med betydligt högre gravitation än terranska standardvärldar. Deras kroppar är korta, breda, mycket täta, byggda kring kraftiga benstrukturer och förstärkta med naturliga mineralavlagringar. Deras blod använder metallrika syrebindande föreningar och har en mörk kopparfärg. Kharuun betraktar ofta rymdstationers standardgravitation som nästan löjligt lätt.

Attribut: +1 UTH, –1 SMI.

Artfärdighet: Välj en av följande: Motstånd, Ingenjörskonst eller Exodräkt.

Artförmåga – Gravkropp: Kharuun får +1 Pansar mot fysisk skada genom sina täta vävnader och naturligt förstärkta benstrukturer. Detta räknas som biologiskt Pansar och kan kombineras fritt med personlig utrustning.

Biologisk begränsning: Kharuun är inte naturligt smidiga i extremt låg gravitation eller tyngdlöshet. Vid viktlöshet drabbas de av –1 i nackdel på Akrobatik-slag om de inte har relevant träning eller särskild utrustning.

Relationskrok: Kharuun-kulturer tenderar att betrakta konstruktion som en moralisk handling. Något som byggts dåligt är inte bara undermåligt, det är oansvarigt. Ett vanligt Kharuun-ordspråk översätts ungefär: 'Det som ska bära liv får inte ljuga om sin styrka.'

2.4 Selyth (De flytande kropparnas folk)

Selyth härstammar från en oceanvärld där intelligens utvecklades under kilometertjocka hav. Deras ursprungliga kroppar är mjuka, radiellt symmetriska och vattenberoende. För att verka i terranska standardmiljöer använder de flesta Selyth en livsram—en mekanisk eller biomekanisk artificiell kropp fylld med cirkulerande vätska. Det som andra arter ser som deras fysiska yttre är därför ofta till stor del ett fordon. Den verkliga Selythen finns skyddad inuti.

Attribut: +1 INT, –1 STY.

Artfärdighet: Välj en av följande: Elektronik, Sensorer eller Xenologi.

Artförmåga – Radiellt sinne: En Selyth har inte samma naturliga framåt/bakåt-orientering som humanoida arter. När deras sensoriska system fungerar normalt får de +2 på slag för att upptäcka överraskande rörelser eller angrepp i den omedelbara omgivningen. De kan fortfarande överraskas genom stealth, sensorstörning, avancerad distraktion eller psykiska/mentala effekter.

Livsram: En Selyths normala livsram räknas inte som cybernetik och kostar därmed ingen Cyberbelastning (CB). Rent mekaniskt drabbas en Selyth av samma skade- och blödningsregler som köttsliga karaktärer när de tar kritisk skada (KP-skada) eller har sitt pansar penetrerat, men i fiktionen beskrivs detta som strukturella systemfel eller fysiologiska läckor (t.ex. en vätskeläcka som tickar 1 poäng skada per runda tills den tätas). Att reparera eller hela en Selyths livsram (återställa VP/KP samt stoppa läckor) sker med färdigheten Ingenjörskonst eller Elektronik i stället för Första hjälpen eller normal Läkning. Om ramen skadas allvarligt (0 KP) kan Selythen behöva omedelbar tillgång till vatten, tryckbehållare eller reservcirkulation för att överleva.

Relationskrok: Selyth har svårt att förstå varför många landlevande arter fäster så stor vikt vid ansikten. För en Selyth ligger identiteten lika mycket i rörelsemönster, rytm, kemiska signaler och tankeassociationer. Det gör deras sociala uttryck fascinerande men ibland svårtolkade för andra arter.

2.5 Orrakai (De flerkroppsliga)

En Orrakai är inte en enda organism—den är en koloni. Hundratals mindre organismer lever i en gemensam skyddsstruktur och fungerar tillsammans som en sammanhängande person. Varje individuell organism är enkel och biologiskt begränsad, men kolonin som helhet är högst intelligent. En Orrakai kan därför förlora stora delar av sin yttre kropp utan att upphöra att vara samma individ. Men frågan om exakt var individen finns har aldrig fått ett enkelt svar.

Attribut: +1 INT, –1 KAR.

Artfärdighet: Välj en av följande: Datateknik, Ingenjörskonst eller Mental styrka.

Artförmåga – Distribuerad organism: Orrakai får +2 på alla Motståndsslag mot bedövning, medvetlöshet och effekter som försöker störa eller slå ut ett enskilt centralt nervsystem. De är dock inte helt immuna mot sådana effekter.

Biologisk egenhet: Medicinteknik fungerar annorlunda på Orrakai. Vanlig akutvård fungerar förvisso för sårbehandling, men avancerad medicinsk behandling kräver ofta färdigheten Xenologi eller särskild kolonimedicinsk utrustning.

Relationskrok: Orrakai har ett annorlunda förhållande till döden. Om 20 % av kolonin dör men resten överlever, är individen fortfarande densamma? Om en koloni delas i två fungerande grupper, vilken är originalet? Orrakai själva har flera konkurrerande filosofiska svar, och andra arter har ännu fler.

2.6 Ursprung (Kulturella miljöer)

I stället för att låsa raser till fasta kulturer väljer varje rollperson ett Ursprung som beskriver dess uppväxt, sociala normer, vardagskunskap och miljö. Alla arter kan i princip ha vilket ursprung som helst så länge biologin tillåter det.

Ursprung	Valbar färdighet (+1 rang)	Mekanisk / Fiktiv effekt
Vakuumfödd	Pilot eller Exodräkt	Uppvuxen på stationer eller rymdskepp. Får +1 på ett slag per scen i tyngdlöshet eller trånga miljöer.
Kärnvärldsbo	Datateknik eller Vältalighet	Rik och högteknologisk värld. Känner till stora korporationer, myndigheter och maktblock.
Kolonist	Överlevnad eller Ingenjörskonst	Vildmark och nybygge. Får +1 per scen för att improvisera en praktisk lösning med få resurser.
Skeppsfödd	Ingenjörskonst, Pilot eller Sensorer	Livet ombord på ett fartyg. Får +1 på sociala slag med besättningen på skepp man tillhör.
Gränsvärldsbo	Överlevnad eller Intuition	Laglösa områden. Får +1 på slag för att upptäcka bakhåll, bluffar eller maktstrukturer i laglösa fält.

Kapitel 3: Cybernetik och cyberbelastning

Cybernetiska implantat kan förstärka kroppen långt bortom dess naturliga gränser, men varje ingrepp belastar nervsystemet, cirkulationen, immunförsvaret och kroppens förmåga att integrera främmande teknologi. I Redelf Beyond mäts denna fysiologiska kostnad med Cyberbelastning (CB).

Varje implantat har ett Cyberbelastnings-värde (CB) mellan 0 och 3. En rollperson kan installera och bära en sammanlagd Cyberbelastning baserad på dess uthållighet:

Maximal Cyberkapacitet = UTH + 1

Cyberkapacitet är helt separat från din fysiska Bärförmåga (Börd). Implantaten är en del av din kropp och tar därför inte upp vanliga utrustningsslots. Om tekniken sitter PÅ kroppen är det Börd. Om tekniken är en del AV kroppen är det Cyberbelastning.

Cyberbelastningens kategorier fungerar enligt följande:

- **CB 0 (Minimal):** Minimal eller passiv cybernetik (t.ex. identitetschip, dataminne, kosmetiska detaljer). Påverkar inte kapaciteten och kostar ingenting.
- **CB 1 (Lätt):** Mindre funktionella implantat (t.ex. förbättrat öga, förstärkta leder, subdermal kommunikation). Ger oftast +1 på ett begränsat område eller en mindre teknisk funktion.
- **CB 2 (Betydande):** Förändrar kroppens funktion påtagligt (t.ex. reflexförstärkning, cyberarm, subdermalt pansar, avancerad neural länk). Ger +2 på ett begränsat område eller en stark permanent bonus.
- **CB 3 (Extrem):** Omfattande militär eller experimentell utrustning (t.ex. fullständig reflexaccelerator, integrerat stridssystem, cybernetisk ryggrad). Ger en mycket kraftfull fördel men är en extrem fysiologisk belastning.

3.1 Cyberstress (Överskriden kapacitet)

Det är fullt möjligt att installera mer cybernetik än vad kroppen säkert klarar av att integrera. För varje poäng Cyberbelastning (CB) som överstiger karaktärens Cyberkapacitet erhåller rollpersonen 1 poäng Cyberstress. Cyberstress kan inte vilas bort utan kräver att implantat opereras ut eller att UTH ökas.

- **Cyberstress 1:** Alla dina cybernetiska implantat får –1 effektiv ET mot EMP, lägst ET 1.
- **Cyberstress 2:** Nervsystemet arbetar permanent nära sin gräns. Karaktären drabbas av –2 på sitt maximala Vitalitetspoäng-värde (Max VP), –1 på sin Initiativbonus, samt nackdelen från nivå 1.
- **Cyberstress 3+:** Systemen är instabila. Utöver nackdelarna från nivå 1 och 2 måste karaktären slå för ett cybernetiskt bakslag varje gång denne slår en naturlig 1:a på en handling där cybernetik används. Spelledaren kan dessutom kräva regelbunden medicinsk stabilisering.

Exempel: En rollperson har Refleximplantat (ET 3), Neural länk (ET 3) och Förstärkt arm (ET 4). Med Cyberstress 1 blir värdena: Refleximplantat ET 2, Neural länk ET 2 och Förstärkt arm ET 3. En EMP-attack slås nu en gång och jämförs separat mot varje implantats ET. Om EMP-skadan blir 2 slås både Refleximplantatet (nu ET 2) och Neurala länken (nu ET 2) ut och blir Störda, medan den Förstärkta armen (nu ET 3) förblir helt opåverkad. Det passar dessutom snyggt ihop med den nya regeln i v5.4 där EMP mot flera implantat jämförs separat mot varje implantats eget ET-värde. Cyberstress blir då inte ännu ett separat subsystem. Det säger helt enkelt: Ju mer teknik kroppen pressas att bära över sin säkra kapacitet, desto lättare blir den integrerade elektroniken att störa.

3.2 Cybernetiska bakslag

När en rollperson bär på Cyberstress 3+ och slår en naturlig 1:a på en handling där cybernetiska implantat används, drabbas dennes fysiologi omedelbart av ett fysiologiskt eller elektroniskt bakslag. Slå 1T20 på följande tabell:

Slag (1T20)	Bakslag	Spelmekanisk och Fiktiv Effekt
1–4	Temporär systemlåsning	Det berörda implantatet drabbas av en lokal överbelastning och

		slutar fungera mekaniskt under 1 runda.
5–8	Synaptisk störning	Smärtsamma muskelryckningar sprider sig i nervsystemet. Du tar omedelbart 1T6 VP-skada och drabbas av –1 på alla fysiska handlingar under nästa runda.
9–12	Energispik	En kraftig elektrisk spik stänger av viktiga kretsar. Implantatet blir Stört (ger –2 på alla handlingar som använder implantatet) till slutet av nästa scen. Kan återställas av dig själv eller en allierad med ett lyckat slag för Elektronik + INT mot SV 13 (Huvudhandling).
13–16	Lokal kortslutning	En skarp elektrisk urladdning bränner biologisk vävnad. Ta omedelbart 1T4 KP-skada (ignorerar fysiskt pansar) och implantatet blir Avstängt tills det startas om (kräver en Huvudhandling och Elektronik SV 13).
17–19	Hårdvaruskada	Implantatets kretskort smälter eller dess hydraulik slits sönder. Du tar 1T6 KP-skada, och implantatet blir Överbelastat (det är oanvändbart tills det repareras med Elektronik/Ingenjörskonst mot SV 15 och reservdelar under en scen).
20	Katastrofal feedback	Implantatet kollapsar fullständigt i en explosionsartad urladdning. Rollpersonen tar 2T6 KP-skada och drabbas av tillståndet Skadad (permanent –2 på alla handlingar) tills denne opereras under en scen. Implantatets CB-värde blir permanent låst i nervsystemet (det kan ej avinstalleras utan militär medicinsk utrustning) och kan aldrig användas igen förrän det byts ut helt.

3.3 Implantatkatalog

Följande implantat är fullständigt anpassade efter RedelfWorlds mekaniska standard. De ger situationsbundna bonusar och höjer normalt inte dina grundläggande attribut permanent (t.ex. en cyberarm ökar din STY situationsbundet vid lyft, inte ditt grundläggande attribut STY, vilket förhindrar att KP och Börd räknas om felaktigt).

Implantat	CB	ET	Mekanisk Effekt & Funktion
Refleximplantat	2	3	Syntetiska nervbanor. Ger +2 på Initiativ och +1 på alla Reflex-slag. Förloras om det slås ut.
Förstärkt arm	2	4	Hydrauliska muskler. Ger +1 på STY vid lyft, grepp, dörrforcering och närstrid. Påverkar inte KP eller Börd.
Neural länk	2	3	Direkt neuralt gränssnitt. Ger +2 på Datateknik och Hacking vid direktanslutning. Sårbar för neurala motintrång.
Subdermalt pansar	2	3	Keramiska plattor under huden. Ger permanent +1 Pansar (staplas med rustning, max +1 totalt från implantat).
Cyberoptik	1	3	Multispektralt öga. Ger mörkersyn, värmesyn, digital förstoring samt +1 på Sensorer/Upptäcka vid synrelaterade slag.
Integrerad måldator	1	3	Neuralt ballistiskt system. Efter att du använt handlingen Sikta får du ytterligare +1 på nästa Distansattack.
Syntetiska lungor	1	3	Optimerat syreupptag. Ger +2 på Motstånd mot giftig luft, rök, gaser och

syrebrist. Halverar syreförbrukningen.

Militär reflexaccelerator	3	4	Avancerade acceleratorslingor. Ger +3 på Initiativ och +2 på ett Reflex-slag per runda. Kan ej staplas med refleximplantat.
---------------------------	---	---	---

Installation: Standardinstallation kräver ett lyckat slag för Medicinteknik + INT mot SV 15 i en steril operationsmiljö. För komplexa CB 3-implantat är svårigheten SV 18+. Ett misslyckat slag innebär inte att implantatet förstörs, utan spelledaren väljer en komplikation som förlängd återhämtning, tillfällig VP-förlust, infektion eller att implantatet startar kampanjen Stört.

Kapitel 4: Vapensystem, pansar och EMP

I Redelf Beyond skiljs skadetyper från pansarpenetration för att skapa en balanserad och intressant stridsmiljö. Energi ger därmed ingen automatisk pansarpenetration—skadetyper beskriver enbart vad vapnet gör fiktivt och hur det interagerar med resistanser, medan AP (Armor Penetration) avgör hur mycket Pansar som faktiskt penetreras.

Tre centrala frågor besvaras därmed helt separat för varje vapen:

- **1. Skada:** Hur mycket skada gör vapnet? Det anges av vapnets skadetärning.
- **2. Skadetyper:** Vilken sorts skada orsakas? Det anges av skadetyper: Fysisk, Energi eller EMP.
- **3. AP (Armor Penetration):** Hur bra penetrerar det skydd? Det anges av vapnets AP-värde.

4.1 Pansar och AP-mekanik

Pansar i Redelf Beyond anges som ett positivt heltalsvärde (Pansar 1, Pansar 2, Pansar 3, etc.) och dras direkt av från inkommande fysisk skada eller energiskada. AP anger hur många poäng Pansar som ignoreras:

Effektivt Pansar = Målets Pansar – Vapnets AP (Min 0)

Slutlig Skada mot Kropp/Skrov = Inkommande Skada – Effektivt Pansar

Viktig regel: AP penetrerar fysisk materia, inte energisköldar. När ett mål har en aktiv energisköld tar skölden alltid attackens fulla skada först. AP appliceras enbart på den skada som blöder igenom skölden och når själva pansaret.

4.2 EMP (Elektromagnetiska attacker)

EMP-attacker används för att störa eller slå ut elektroniska system utan att orsaka normal fysisk skada. Biologiska mål utan elektronik påverkas inte. Alla elektroniska system (robotar, skepp, cybernetik, sköldar) har ett värde för Elektronisk Tålighet (ET).

När ett elektroniskt mål träffas av en EMP-attack jämförs den totala EMP-skadan med målets ET:

EMP-skada i förhållande till ET	Tillstånd	Mekanisk och Fiktiv Regel-effekt
Under halva ET	Ingen effekt	Systemet kan flimra eller visa mindre brus fiktivt, men fungerar mekaniskt utan straff.
Halva ET till under ET	Stört	Systemet fungerar dåligt. Ger -2 på alla handlingar som använder systemet. Varar till slutet av nästa runda.
ET till under $2 \times ET$	Avstängt	Systemet fungerar inte alls (robotar stelnar, sköldar dör, sensorer blir svarta). Varar i 1T3 rundor. Kan startas om av en tekniker med Elektronik/Ingenjörskonst mot SV 13.
$2 \times ET$ eller mer	Överbelastat	Verklig fysisk/elektronisk skada. Kräver reparation med Elektronik/Ingenjörskonst mot SV 15 samt lämpliga verktyg och reservdelar under en scen.

Akkumulerad EMP: Flera mindre EMP-attacker kan samverka för att slå ut större system. Målet registrerar den högsta enskilda EMP-skadan under rundan, och varje ytterligare EMP-träff under samma runda lägger till hälften av sin skada (avrundat nedåt) till den ackumulerade belastningen.

EMP mot flera implantat: Om en karaktär bär flera cybernetiska implantat och träffas av en EMP-attack, slås inte separata slag för varje implantat. I stället tillämpas följande enkla procedur: Slå EMP-skadan en gång. Jämför samma resultat separat med ET för varje aktivt implantat. Implantat med samma ET kan behandlas som en grupp. Detta förhindrar att en kraftfull EMP-attack slår ut mer känsliga system men lämnar mindre känsliga helt oberörda, och håller striderna snabba utan extra tärningsslag.

4.3 Standardvapen i Redelf Beyond

Vapen	Skada	Skadetyp	AP	Börd	Egenskaper &
-------	-------	----------	----	------	--------------

					Taggar
Monomolekylär kniv	1T6	Fysisk	1	0*	Lätt, extremt vass.
Blasterpistol	1T6	Energi	0	1	Smidig, standard sidovapen.
Lasergevär	1T8	Energi	1	2	Överhettning (bränner extra energi vid EM+5).
Plasmagevär	1T12	Energi	2	2	Tung, Överhettning, förödande kraft.
Projektilkarbin	1T8	Fysisk	0	2	Auto (kan täcka zoner med eld).
EMP-karbin	1T6 EMP	EMP	—	2	Elektronisk attack, attackerar genom ET.
Prickskyttegevär	1T10	Fysisk	2	2	Precisionsvapen (Sikta ger ytterligare +1).

4.4 Hacking och neurala motintrång

Kärnmekanik: Hacking i RedelfWorld Beyond sker trådlöst eller via fysiologisk direktanslutning genom att slå Hacking + INT mot målets Brandväggs-SV. Brandväggs-SV är normalt baserat på målsystemets säkerhetsklass: Lågsäkerhet (SV 11), Medelsäkerhet (SV 13), eller Korporativ militär standard (SV 15).

Räckvidd och anslutning: Trådlös hacking kan ske på avståndet Nära (för personliga enheter) eller Kontakt (för säkrade skeppssystem). Att ansluta fysiologiskt med en Neural länk sänker svårighetsgraden på hackingslag med -2 på grund av den direkta neurala dataströmmen, men gör hackaren sårbar för direkt neural feedback (Black ICE).

Systemkontroll och feedback: Vid ett lyckat hackingslag uppnås grundläggande läsbehörighet. Effektmarginalen (EM) kan användas för mer avancerade effekter: EM+5 ger Systemkontroll (stänga

slussar, stänga av sensorer, ladda ner krypteringar), och EM+10 ger Rot-access (kontrollera försvarsrobotar, utlösa nödstängning). Om du hackar via en Neural länk och slår en naturlig 1:a (fummel), drabbas ditt nervsystem av neural feedback från systemets motåtgärder. Du tar omedelbart 1T6 direkt KP-skada (ignorerar pansar) och din Neurala länk blir Avstängd.

Kapitel 5: Rymdskeppsstrid

Kärnkoncept: *Skeppet är gruppens gemensamma kropp. Besättningen är dess handlingar.*

Rymdskeppsstrid i Redelf Beyond är utformad för att hålla hela gruppen aktiv. Skeppet slåss inte som en ensam figur med enbart en tärning. Piloten manövrerar, skytten öppnar eld, sensoroperatören finner målet, ingenjören håller reaktorn och sköldarna vid liv, och kaptenen samordnar allt. Ingen spelare blir sittande passiv.

5.1 Skeppets Grundvärden

- **Sköld:** Energibarriär som tar skada först. Fungerar som skeppets Vitalitetspoäng (VP) och återställs helt efter en scen om generatorerna är oskadda.
- **Skrov:** Skeppets strukturella integritet. Motsvarar Kroppspoäng (KP). Skador läker inte automatiskt och kan utlösa systemskador. När Skrov når 0 är skeppet Utslaget.
- **Pansar:** Skadereduktion mot Skrovs skador (drar av från skada som tränger igenom Skölden). Reducerar inte skada mot själva Skölden.
- **Manöver:** Skeppets smidighet. Anges som en modifierare (+3 till -3) som läggs på alla pilotens slag.
- **Sensor:** Skeppets måldatorer och radar. Anges som en modifierare (+3 till -1) som läggs till på sensorslag.

5.2 Storleksskaller och Träffmekanik

Skepp delas in i Storleksskaller från 0 (jaktplan, drönare) till 5 (megaskepp, rymdstationer).

Träffsäkerheten påverkas av storleksskillnaden: För varje Storleksskala målet är större än skyttens skepp får skytten +1 på sitt attackslag (max +3). För varje klass målet är mindre får skytten -1 (max -3). Ett jaktplan har därmed mycket lätt att träffa en stor kryssare, medan en kryssares huvudartilleri har svårt att träffa ett litet jaktplan utan punktförsvär.

Skeppets Försvars-SV = 12 + Manöver. Detta innebär att ett jaktplan med Manöver +2 har Försvars-SV 14, en handelsfraktare med Manöver +0 har Försvars-SV 12, en fregatt med Manöver -1 har Försvars-SV 11, en tung kryssare med Manöver -2 har Försvars-SV 10, och ett kapitalfartyg med Manöver -3 har Försvars-SV 9. Storleksmodifieringen (enligt 5.2) läggs därefter till på skyttens attackslag. Detta gör skeppets Manöver värdefull även när piloten inte gör en aktiv undanmanöver.

5.3 Avståndszoner

Rymden mäts i fem taktiska zoner: Kontakt (dockning, boarding), Nära (dogfight, punktförsvär), Medel (normal stridsdistans), Lång (artilleri, missiler) och Extrem (långdistanssensorer).

Förflyttning: Piloten kan flytta skeppet en zon närmare eller längre bort genom ett slag för Pilot + SMI + Manöver mot SV 13. Om motståndaren försöker förhindra rörelsen blir det ett motståndsslag mellan piloterna.

5.4 Stridsrundans förlopp

Varje runda i rymden utgörs av fem tydliga faser:

- **1. Initiativ:** Kaptenen slår 1T20 + Vältalighet + KAR + Skeppets Manöver. Ett skepp utan kapten använder pilotens 1T20 + Pilot + SMI + Skeppets Manöver.
- **2. Sensorfas:** Sensoroperatörer söker dolda mål, bryter störningar och låser målsökare.
- **3. Manöverfas:** Piloter förändrar avstånd, undviker hinder, jagar eller flyr.
- **4. Handlingsfas:** Besättningen utför sina Huvudhandlingar i initiativordning.
- **5. Slutfas:** Kontrollera missiler i flykt, bränder, skrovbrott eller reaktorspänningar.

5.5 Besättningsroller

Kapten (KAR + Vältalighet): Kommendera (SV 13) ger en allierad +2 på nästa skeppsslag. EM+5 ger antingen ytterligare en allierad +2, tillåter en allierad att flytta sin handling tidigare, eller återställer en allierads Reaktion. Samla besättningen (SV 15) tar bort nackdelar från panik eller chock.

Pilot (SMI + Pilot + Manöver): Manövrera (SV 15) ger antingen en skytt +2 på nästa slag (Offensivt) eller ger en fiende -2 på nästa attack mot skeppet (Defensivt). Undanmanöver (Reaktion) slås mot fiendens attackresultat för att minska inkommande skada med 2 (vid EM +5 minskas skadan med 4).

Skytt (SMI + Tunga Vapen): Eld! (1T20 + Tunga Vapen + SMI) mot fiendens SV. EM-steg kan användas för +1 skadenivå, försvåra fiendens manövrar, eller träffa ett specifikt undersystem om mållåsning finns.

Sensoroperatör (INT + Sensorer + Sensor): Mållåsning (SV 13) ger +2 på nästa attack mot målet. EM+5 (Systemanalys) tillåter att nästa skada mot skrovet väljer ett specifikt undersystem som kritisk träff.

Ingenjör (INT + Ingenjörskonst): Nödreparation (SV 13) återställer 1T6 Sköld. EM+5 kan dessutom avlasta 1 Reaktorstress, stabilisera en kritisk systemskada eller återstarta ett avstängt system. Reparera system (SV 15) tar bort pågående systemfel.

5.6 Jakt och flykt (Jaktmätaren)

När ett skepp jagar ett annat används Jaktmätaren från -3 till +3. Mätaren börjar på 0. Varje runda slår båda piloter ett motståndsslag för Pilot + SMI + Manöver. Vinnaren flyttar mätaren ett steg i sin riktning (EM+5 flyttar mätaren två steg). Vid +3 är det flyende skeppet Upphunnet (förföljaren får boardingläge, +2 på attack eller tvingar avståndet till Nära). Vid -3 är det flyende skeppet Undkommit (hoppas till hyperrymd eller bryter striden). Övriga besättningsmedlemmar kan utföra handlingar för att ge sin pilot +2 på jaktslaget.

5.7 Kritiska Systemskador (Integritetskontroll)

När ett skepp saknar Sköld och tar minst 1 Skrovskada, görs omedelbart en Integritetskontroll: 1T20 + Ingenjörskonst + INT mot SV 15. Vid misslyckande drabbas skeppet av en kritisk skada (Slå 1T8):

Slag (1T8)	Systemskada	Spelmekanisk och Fiktiv Effekt
1	Motorträff	Manöverförmågan skadas. Ger -2 på alla framtida Manöverslag tills det lagas.
2	Sensorhaveri	Skeppets måldatorer och skärmar slocknar. Ger -2 på skeppets Sensor.
3	Vapensystem skadat	Ett slumpmässigt bemannat vapen blir helt Avstängt.
4	Sköldgenerator skadad	Sköldar blir instabila och kan inte längre återladdas under strid.
5	Skrovbrott	Dekompression och tryckfall i en sektion. Besättningen måste agera mot syrebrist.
6	Intern brand	Eld sprider sig inne i fartyget och orsakar 1T6 direkt skada på Skrov (eller sänker ett systems tillstånd) i varje Slutfas tills den kvävs. Den skadar inte energisköldarna eftersom de sitter utanför fartyget.
7	Reaktorskada	Reaktorn överhettas omedelbart och skapar +1 Reaktorstress.
8	Kommandohaveri	Bryggan skadas. Ger -2 på skeppets Initiativ och alla Kommendera-slag.

5.8 Reaktorstress (Överstyrning)

Skeppet kan pressas bortom sina normala gränser för att ge tillfälliga fördelar. Ingenjören kan frivilligt öka skeppets Reaktorstress (0 till 3) med +1 för att överstyra motorer (+2 på pilot/jaktslag), sköldar (återställ 1T6 Sköld omedelbart), sensorer (+2 på sensorslag) eller vapen (+2 skada på nästa attack).

Vid Reaktorstress 2 får ingenjören -1 på alla reparationsslag mot reaktorn. Vid Reaktorstress 3 (Kritisk) slås 1T6 i varje Slutfas—på 1–2 inträffar en allvarlig reaktorincident (t.ex. skrovskada, störd motor eller nödstängning av reaktorn). Ingenjören kan spendera sin Huvudhandling på att avlasta reaktorn med Ingenjörskonst + INT mot SV 13 (minskar stress med 1, vid EM+5 med 2). **Fasordning:** Slutfasen sker alltid strikt sist i stridsrundan, efter att alla besättningsmedlemmar har utfört sina

Huvudhandlingar i Handlingsfasen. Det innebär att ingenjören kan använda sin Huvudhandling i Handlingsfasen för att avlasta stressen och därmed undvika reaktorincidenten som annars skulle ha utlöst i Slutfasen.

5.9 Standardfarkoster i Redelf Beyond

Skeppsklass	Storlek	Sköld	Skrov	Pansar	Manöver	Sensor	Standardb eväpning
Jaktplan	0	15	4	1	+2	+0	1 lätt laserkanon
Handelsfregatter	1	25	7	2	+0	+0	2 lätta laserkanoner
Militär fregatt	2	40	10	3	-1	+1	4 tunga vapenfäst
Tung Kryssare	3	55	15	4	-2	+2	6 tunga vapenfäst en, missilbatteri
Bio-organiskt skepp	1	30	7	2	+0	+1	2 lätta vapenfäst en
Kapitalfartyg	4	75	22	5	-3	+3	Tunga plasmabatterier

5.10 Missiler och torpeder

Målsökande vapensystem rör sig över det taktiska spelfältet i realtid och träffar inte omedelbart, vilket ger besättningen en chans att reagera, undvika eller skjuta ned dem innan det är för sent.

Avfyrning: Skytten slår ett normalt anfallslag (1T20 + Tunga Vapen + SMI) för att avfyra en missil eller torped. Om slaget lyckas är projektilen i luften och låst på målet.

Flygtid: Beroende på det avstånd som rådde när missilen avfyraades, tar det olika lång tid innan den träffar. Flygtiden spåras enligt följande tabell:

Avståndszon	Flygtid (rundor)	Mekanisk / Fiktiv effekt
Kontakt	Direkt	Träffar omedelbart i handlingsfasen.
Nära	Samma rundas Slutfas	Träffar i samma rundas Slutfas. Kan reageras mot och skjutas ned med punktförsvaret i Slutfasen.
Medel	Nästa rundas Slutfas	Träffar i nästa rundas Slutfas. Kan skjutas ned med punktförsvaret eller undvikas genom manövrar under nästa runda.
Långt	Efter 2 hela rundor	Måste färdas över flera ronder. Kräver aktiv mållåsning.
Extremt	Efter 3 hela rundor	Långdistansattack. Kan undvikas genom manövrar.

Undvika missiler: Under sin Manöverfas kan det försvarande skeppets pilot försöka skaka av sig en aktivt flygande missil genom att utföra en extrem undanmanöver. Piloten slår Pilot + SMI + Skeppets Manöver mot SV 15. Vid lyckat slag ökar missilens återstående flygtid med +1 runda på grund av den kaotiska flygbanan. Vid EM+5 tappar missilen helt sin mållåsning och kraschar in i kosmiskt skräp eller missar målet helt.

Mållåsning: Om kontakten bryts (t.ex. genom att målet hoppar eller gömmer sig bakom ett asteroidfält) eller om sensoroperatören förlorar sitt mållås, tappar missilen sin målsökning och missar automatiskt.

5.11 Punktförsvaret

Skepp utrustade med punktförsvaret (Point Defense Systems, PDS) kan skjuta ned inkommande missiler och torpeder under stridsrundans Slutfas innan de träffar skrovet.

Reaktion (PDS-procedur): När punktförsvaret aktiveras spenderar operatören 1 Reaktion. Därefter får systemet göra ett antal separata avvärjningsslag (PDS-slag) upp till vapnets kapacitet. Skytten slår 1T20 + Tunga Vapen + SMI mot SV 12 (eller SV 14 för tunga torpeder) mot varje vald inkommande projektil.

Resultat: Vid lyckat slag skjuts missilen ned och oskadliggörs. Vid misslyckat slag träffar missilen och gör full skada mot sköldar eller skrov.

Exempel (Mättnadsattack): Tre missiler kommer mot en handelsfraktare. En skytt aktiverar skeppets Laser-gatling (Kapacitet 2) genom att spendera 1 Reaktion. Skytten väljer inkommande missil A och B att bekämpa. Mot missil A slår skytten 1T20 + Tunga Vapen + SMI mot SV 12 och lyckas, vilket oskadliggör missil A. Skytten slår sedan mot missil B men misslyckas; missil B fortsätter och träffar skeppet. Missil C kunde överhuvudtaget inte bekämpas eftersom punktförsvarets kapacitet var fullt utnyttjad (Kapacitet 2). Fler missiler än punktförsvarets kapacitet kan därmed överväldiga systemet.

Vapen	Skada	Räckvidd	Särskilda Regler
Laser-gatling	1T4	Nära	Punktförsvaret (reaktion). Kapacitet 2. Att aktivera systemet kostar 1 Reaktion. Skytten väljer därefter upp till två inkommande missiler och gör ett separat avvärjningsslag (PDS-slag) mot varje.
Flak-kanon	1T6	Nära	Punktförsvaret (reaktion). Kapacitet 1. Att aktivera systemet kostar 1 Reaktion. Skytten gör ett avvärjningsslag mot en inkommande missil, men kan även ge 1T6 skada mot fientliga jaktplan.

5.12 Boarding och Erövring

Att borda ett fientligt rymdskepp är en av de farligaste manövrar en besättning kan företa sig. Det kräver att det fientliga skeppet är lamslaget eller fastlåst.

Processen sker i fyra tydliga steg:

- 1. Kontakt: Skeppen måste befinna sig i avståndszon Kontakt. Detta kräver ofta att målets sköldar är nere och att dess motorer är strypta eller tillfälligt utslagna, alternativt ett lyckat manöverslag med hög Effektmarginal (EM+5).
- 2. **Boardingläge:** Boarding-skeppet använder magnetiska äntherhakar, harpuner eller dockningsslussar för att låsa fast sig. Detta kräver ett slag för Pilot + SMI + Skeppets Manöver mot SV 15.
- 3. Genombrott: Infiltratörerna måste bryta sig igenom skrovet eller slussportarna. Detta kräver ett slag för Ingenjörskonst + INT mot SV 15, eller en riktad sprängladdning (Demolering).
- 4. Strider ombord: När genombrottet är ett faktum övergår striden till personlig skala. Då används de vanliga grundreglerna för strid och närstrid man-mot-man på däck.

Bryta dockning: Om det försvarande skeppet lyckas starta sina motorer eller vill skaka av sig boarding-skeppet, krävs ett motståndsstrid-slag mellan de båda piloterna. Om försvararen vinner slits kopplingarna loss (vilket kan orsaka 1T6 skrovskada på båda skeppen).

5.13 Riktade systemträffar

En skicklig skytt kan välja att inte bara skjuta på måfå mot det fientliga skeppet, utan i stället sikta på ett specifikt undersystem—till exempel motorerna för att förhindra flykt, eller vapensystemen för att tysta fiendens kanoner.

Krav: Riktade träffar kan endast utföras om sensoroperatören har etablerat en aktiv mållåsning på målet (lyckat sensorslag i Sensorfasen).

Mekanik: Skytten deklarerar vilket system (Motorer, Vapen, Sköldar, Sensorer eller Brygga) som är målet och tar en straffavgift på -2 på sitt anfallslag (1T20 + Tunga Vapen + SMI).

Resultat: Om anfallet träffar och skadar skrovet (går igenom eventuella sköldar och pansar), görs ingen slumpmässig Integritetskontroll. Istället tillfogas automatiskt en kritisk systemskada på det valda systemet (se tabellen i avsnitt 5.7 för specifika effekter).

Kapitel 6: Psionik och mentala krafter

I Redelf Beyond har det traditionella magiska systemet från RedelfWorld ersatts av Psionik—mentala och neurologiska krafter som kanaliseras direkt genom utövarens viljestyrka och hjärna. Psioniker är inte trollformels-vetenskapsmän, utan individer vars hjärnor har utvecklat förmågan att manipulera materia, energi och sinnen genom ren tankekraft.

Psioniska krafter drivs av Fokuspunkter (FP) på exakt samma sätt som magi i grundreglerna:

Maximal Psionisk FP-pool = INT + VIL

Själva tärningsslaget för att aktivera en psionisk kraft beräknas enligt grundmotorn:

1T20 + Psionik (rang) + VIL (Karisma kan användas som alternativt attribut för sociala/sinnespåverkande krafter utan att påverka FP-poolen)

Neurologiska bakslag och missöden

När en psioniker slår en naturlig 1:a (fummel), eller försöker pressa fram krafter med 0 FP, eller misslyckas med ett pressat psioniskt slag, drabbas dennes nervsystem omedelbart av en neurologisk kortslutning. Detta ersätter den magiska missödestabellen med en tematisk Neurologisk Bakslagstabell:

Slag (1T20)	Bakslag	Spelmekanisk och Fiktiv Effekt
1–4	Neural dränering	Psionikern drabbas av en smärtsam mental trötthet. Förlora 1T4 FP omedelbart ur din pool.
5–8	Synaptisk blockad	Nervbanorna överhettas. Du drabbas av –2 på ditt nästa psioniska slag under scenen.
9–12	Sensorisk kortslutning	Du förlorar syn eller hörsel i 1 runda. Ger –2 på alla fysiska handlingar och anfall.
13–16	Självd destruktiv reva	Den råa mentala energin skadar hjärnvävnaden. Ta 1T4 KP i direkt skada (ignorerar rustning).
17–19	Synaptisk feber	Du tar 1T6 VP i mental skada av den neurologiska febern och blir Skärrad (–1 på alla slag).
20	Katastrofal kollaps	Hela din mentala barriär kollapsar. Ta 1T6 KP i allvarlig skada, och din maximala FP-pool sänks med –1 FP permanent tills du får avancerad medicinsk/psionisk vård.

6.1 Standardkrafter (Exempel)

- **Kinetic Push (1 FP):** Telekinetisk stöt. Slunga en fiende eller föremål 2 meter bakåt och ge 1T6 fysisk skada. EM+5 slungar målet 4 meter och kan slå det till marken.
- **Mental Veil (1 FP):** Sinnesavskärmning. Skapa en mental dimma runt dig som gör dig svår att uppfatta. Ger +2 på Smyga och Gömma sig i en scen.
- **Telepathic Bond (1 FP):** Telepatisk länk. Upprätta en tyst, tvåvägs mental kommunikationslänk med en allierad inom synhåll under scenen. Binder 1 FP under tiden.

- **Neural Probe (2 FP):** Sinneskontroll. Målet måste slå ett mentalt försvar mot din Vilja (VIL). Vid misslyckande drabbas målet av förvirring och kan inte utföra reaktioner eller komplexa handlingar under 1 runda.
- **Pyrokinetic Spark (1 FP):** Elementär manipulation. Antänd brännbara material eller ge 1T6 energiskada (eld) på avstånd (Nära). Vid EM+5 sprider sig elden till målets kläder eller intilliggande brännbara föremål och tickar 2 skada per runda tills den släcks.
- **Electro-Pulse (2 FP):** Teknisk överbelastning. Skapa en målinriktad EMP-stöt. Slå ett psioniskt anfall mot målets Elektroniska Tålighet (ET). Vid lyckat slag gör du 1T6 EMP-skada (eller sänker ET med 1 tillfälligt vid EM+5). Det räknas som en EMP-attack på nära håll.
- **Biokinetic Mend (2 FP):** Cellulär påskyndning. Du kanaliserar mental vilja för att stänga sår och stimulera läkning. Återställer 1T6 VP omedelbart till ett köttsligt mål (eller dig själv) genom fysisk beröring. Vid EM+5 stoppas även pågående blödning eller giftets spridning tillfälligt. Kan ej användas på Selyth eller Orrakai utan xenologisk modifiering.
- **Cognitive Shield (1 FP):** Mentalt pansar. Du skapar en mental barriär runt ditt sinne. Ger +2 på alla Motståndsslag mot mentala angrepp, sinneskontroll eller neurologiska bakslag under en scen.
- **Synaptic Overload (2 FP):** Nervbanssattack. Skicka en intensiv chockvåg genom målets motoriska nervsystem. Målet måste slå ett Motstånd mot smärta (UTH) mot din Vilja (VIL). Vid misslyckande tar målet 1T6 VP-skada och drabbas av -2 på alla fysiska handlingar under nästa runda.
- **Far-Sense (1 FP):** Sensorisk projektion. Du projicerar dina sinnen genom fysiska barriärer. Du kan höra och se genom dörrar, väggar eller skott upp till 10 meters tjocklek under 1 minut. Ger +2 på Sensorer eller Upptäcka för att lokalisera dolda fiender.

Kapitel 7: Sci-Fi-arketyper och yrken

De klassiska fantasyyrkena i RedelfWorld speglas här direkt till science fiction-motsvarigheter. Detta gör att spelare kan behålla samma rollfördelning vid bordet men med rätt sci-fi-prägel på sina startpaket, utrustning och specialförmågor.

Fantasy Arketyp	Sci-Fi Motsvarighet	Kärnfärdigheter & Särskild Utrustning
Krigare	Marinsoldat	Närstrid +1, Distansvapen +1, Skydd +1, Motstånd +1. Startutrustning: Laserkarbin (1T8), tungt kroppspansar (Pansar 2).
Magiker	Psioniker	Psionik +1, Xenologi +1, Intuition +1, Datateknik +1. Startutrustning: Psioniskt fokus, formelplatta.
Spanare	Spejare	Smyga +1, Överlevnad +1, Navigering +1, Distansvapen +1. Startutrustning: Prickskyttegevär,

		kamouflagemantel, sensorer.
Tjuv	Infiltratör / Hacker	Hacking +1, Låsdyrkning +1, Smyga +1, Gömma sig +1. Startutrustning: Datadyna, tjuvverktyg, smidiga kläder.
Präst	Fältpräst / Predikant	Liturgi +1, Vältalighet +1, Medicinteknik +1, Mental styrka +1. Startutrustning: Helig symbol, fältmedicinsk väska.
Hantverkare	Tekniker / Ingenjör	Ingenjörskonst +2, Elektronik +1, Vältalighet eller Handel +1. Startutrustning: Avancerad verktygssats, reservdelar.
Äventyrare	Problem-lösare	Fyra valfria färdigheter på +1 (minst en från Skydd, Akrobatik eller Motstånd). Startar med Resesats, laserpistol, allround-kit.
Trubadur	Diplomat / Spion	Vältalighet +1, Historia & kultur +1, Intuition +1, Skådespeleri +1. Startutrustning: Diplomatspass, fina kläder, dolk.

Kapitel 8: Teknisk tillverkning, 3D-printning och systemunderhåll

I rymdens kalla djup är självförsörjning och underhåll en fråga om överlevnad. Det gamla medeltida smides- och hantverkssystemet från RedelfWorld har i RedelfWorld Beyond anpassats till högteknologiska motsvarigheter: nanomontering, 3D-printning, systemunderhåll och cybernetikreparation. Istället för tunga ässjor och städ använder tekniker fusionssvetsar, materialsmältare och avancerade programmeringsgränssnitt.

8.1 Tillverkningsprocessen och material

Att tillverka avancerade rymdföremål, vapen, rustningar eller cybernetiska implantat kräver råmaterial (kemiska polymerer, metallegeringar, kretskort), en fungerande tillverkningsstation (t.ex. en 3D-printer eller en nanomonterare) samt tid i form av Arbetsskift (cirka 4–8 timmars ostört arbete).

Råmaterialkostnaden beräknas alltid till hälften (50 %) av det färdiga föremålets marknadspris i credits. För att lyckas med tillverkningen slår karaktären ett slag för Ingenjörskonst + INT eller Elektronik + INT (beroende på föremålets natur) mot föremålets tillverknings-SV:

Kategori	SV	Exempel på föremål	Tid & Råmaterial
Enkla föremål	SV 10	Enkla mekaniska verktyg, ficklampor, personlig basutrustning, ammunition.	1 arbetsskift, 50 % av marknadspris.
Medelsvåra föremål	SV 13	Laserpistoler, lasergevär, standardimplantat (CB 1), tjuvverktyg.	2-3 arbetsskift, 50 % av marknadspris.
Avancerade föremål	SV 15	Plasmagevär, tunga missiler, avancerad cybernetik (CB 2-3), exoskelett.	5-10 arbetsskift, 50 % av marknadspris.
Extrema system	SV 18+	Rymdskeppsreaktorer, militära storsköldar, CB 3+ experimentella implantat.	Flera veckor, kräver specialkomponenter.

8.2 Underhåll och fältreparation

Under de hårda striderna i rymden slits vapen, rustningar och system snabbt ut. Om ett vapen drabbas av fummel (eller om en rustnings Pansar helt penetreras av en AP-attack som gör kritisk skada mot skrovet eller bäraren), kan spelledaren förklara föremålet som Skadat.

Skadad utrustning ger -1 i nackdel på alla slag där den används. Att laga personlig utrustning i fält kräver en avancerad verktygssats, 1 arbetsskift samt ett lyckat slag för Ingenjörskonst + INT eller Elektronik + INT mot SV 13. Om slaget misslyckas kan föremålet inte repareras förrän mer avancerade laboratorieverktyg eller nya reservdelar anskaffats.

8.3 Tillverkningens och hantverkets missöden

Att arbeta med instabila energikällor, plasmaflöden och nanotekniska material innebär enorma risker. Om en karaktär slår en naturlig 1:a (fummel) under ett tillverknings- eller reparationsslag, drabbas processen omedelbart av ett missöde. Spelaren måste då slå 1T20 på följande högteknologiska tillverkningsmissödestabell:

Slag (1T20)	Missöde	Spelmekanisk och Fiktiv Effekt
1-2	<i>Kortslutning i svetsen</i>	Fusionssvetsen kortsluter i ett gnistregn och smälter ned dina råmaterial. Alla komponenter som använts till processen (eller motsvarande 1T6 x 100 credits) blir helt obrukbara.
3-4	<i>Dold mikrospricka</i>	Föremålet ser helt perfekt ut när det rullar ut från printern. Men första gången det utsätts för press (eller används i en skarp situation) går det sönder och blir helt Oanvändbart.
5-6	<i>Mjukvarukonflikt</i>	Systemets inbyggda firmware krockar med printerns drivrutiner. Föremålet ger -1 på alla slag när det används tills det flashas om och omprogrammeras helt (Elektronik + INT mot SV 13, tar 1 runda).

7-8	<i>Okalibrerad cell</i>	Energicellen hamnar i obalans och drar dubbel ström (om det är ett vapen eller föremål med begränsad drifttid), alternativt får föremålet taggen Överhettning permanent tills det kalibreras om.
9-10	<i>Kemisk rökutveckling</i>	Plast- och polymersmältaren överhettas och fyller verkstaden med giftig rök. Tillverkaren andas in de toxiska gaserna och måste omedelbart slå Motstånd mot gift (UTH) mot SV 13 eller ta 1T6 VP i direkt skada.
11-12	<i>Instabil spänning</i>	Vapnets eller föremålets energitillförsel blir extremt ojämn. Dess skadetärning sänks permanent med ett tärningssteg (t.ex. från 1T8 till 1T6) tills det kalibreras om under en hel scen.
13-15	<i>Ergonomiskt fiasko</i>	Handtaget, balansen eller det neurala gränssnittet är felaktigt kalibrerat. Föremålet är så klumpigt och obekvämt att karaktären drabbas av -1 på alla fysiska handlingar där föremålet används.
16-17	<i>Bräcklig skärmning</i>	Föremålet har otillräcklig elektromagnetisk isolering. Dess Elektroniska Tålighet (ET) sänks permanent till ET 1, vilket gör det oerhört sårbart för fientliga EMP-attacker.
18-19	<i>Dålig isolering</i>	Föremålet läcker mikrovågor eller elektromagnetisk strålning. Det stör ut alla elektroniska sensorer i dess omedelbara närhet (inom 5 meters radie), vilket ger -1 på Sensorslag för alla i omgivningen.
20	<i>Printerkollaps</i>	Printern eller nanomonteraren drabbas av en kritisk reaktionsloop och exploderar. Tillverkaren tar omedelbart 1T6 KP i fysisk skada och verkstaden blir helt obrukbar tills den repareras helt.

Kapitel 9: Social strid och inflytande

I en galax som domineras av giriga mega-korporationer, stela militärtribunaler och laglösa rymdportar, kan ord vara väl så dödliga som plasmastrålar. Att förhandla om ett kontrakt, avslöja en konspiration under en rättegång eller utpressa en korrupt sektorchef kan avgöra ett helt äventyr. Detta kapitel introducerar det fullständiga sociala stridssystemet i RedelfWorld Beyond.

9.1 Sociala Vitalitetspoäng (SVP) och Social Rustning

För att spela ut intensiva sociala konflikter med samma spänning som fysiska strider, använder karaktärerna härledda mentala värden:

- **Sociala Vitalitetspoäng (SVP):** representerar din mentala skärpa, ditt anseende och din karaktärsstyrka under en debatt eller förhandling. Det beräknas enligt formeln: $SVP = 10 + (KAR \times 2) + VIL$. Om dina SVP når 0 är du mentalt besegrad, tvingad att ge vika för motståndarens vilja, eller helt socialt utstött.
- **Social Rustning (Socialt Pansar):** representerar din formella ställning, militära rang eller korporativa auktoritet. Den fungerar som en social rustning och drar av en fast summa skada från alla inkommande verbala eller logiska anfall.

Social Status / Rang	Socialt Pansar	Fiktivt exempel
Laglös / Däckarbetare	Pansar 0	En fattig gränsvärldsbo, pirat eller skraptekniker utan formellt inflytande.
Officer / Specialist	Pansar 1	En respekterad skeppspilot, militär fältpreäst eller erfaren chefsingenjör.
Korporativ diplomat	Pansar 2	En auktoritativ skeppskapten eller licensierad bolagsförhandlare.
Styrelseledamot / Sektorchef	Pansar 3	En högt uppsatt direktör med makt över hela solsystem och lagverk.

9.2 Argument som Vapen

Under en social strid använder kombattanterna olika verbala tekniker, logiska bevis eller hot för att bryta ner motståndarens argument. Dessa fungerar som vapen och gör skada mot motståndarens SVP:

Argumentstyp	Skada	AP	Mekanisk & Fiktiv beskrivning
Kall logik / Dataanalys	1T4	0	Ger +2 på anfallsslaget (Vältalighet) på grund av odiskutabla fakta. Mycket svårt att argumentera emot fiktivt.
Personlig charm	1T6	0	Spela på känslor, sympati, smicker och personlig magnetism. Ignorerar ofta formella regelverk.
Auktoritärt hot	1T8	1	Utnyttja din eller din organisations makt. Genomtränger det mesta sociala skyddet (AP 1).
Utpressning (Datafiler)	1T12	2	Avslöja hemliga krypterade loggar, olagliga transaktioner eller personliga synder (AP 2).

9.3 Sociala stridshandlingar

Sociala strider utspelar sig i rundor där varje deltagare har en Huvudhandling och en Reaktion per runda. Initiativet slås med Vältalighet + KAR:

- **TALA (Social anfallshandling):** Spelaren slår 1T20 + Vältalighet + KAR mot motståndarens Sociala Försvars-SV (vilket normalt är 10 + VIL). Vid träff görs argumentets skada direkt mot motståndarens SVP efter avdrag för Socialt Pansar.
- **HÅLL (Sikta/Försvara):** Du analyserar debattens flöde och letar efter logiska luckor. Detta sänker motståndarens Sociala Pansar med 1 på din nästa attack, alternativt ger dig +2 på nästa anfallslag.
- **GE (Understöd):** Du stöttar en allierads argument genom att flika in goda poänger eller bekräfta deras påståenden. Slå Mental styrka + VIL mot SV 13 för att omedelbart återställa 1T6 SVP till en allierad.
- **AVFÄRDA (Reaktion):** När du träffas av ett verbalt anfall kan du använda din Reaktion för att avleda argumentet. Slå Mental styrka + VIL mot motståndarens attackslag. Om du lyckas halveras den inkommande SVP-skadan.

9.4 Sociala sår och ryktesskador

Om dina SVP reduceras till 0 och du tar ytterligare skada drabbas du av ett djupt ryktesfall eller ett trauma i form av ett Socialt sår. Spelaren måste då slå 1T6 på följande sociala sårtabell:

Slag (1T6)	Socialt sår	Spelmekanisk och Fiktiv Effekt
1-2	<i>Svarslös</i>	Du blir helt stum och tappar din nästa Huvudhandling i debatten. Du är så mentalt tagen att du endast kan använda handlingen GE (för att backa upp andra) under resten av scenen.
3-4	<i>Förlorat fotfäste</i>	Du förlorar ditt fiktiva inflytande över åhörarna. Du drabbas av osäkerhet och alla dina egna sociala anfall (TALA) gör endast halverad SVP-skada resten av scenen.
5	<i>Systemutlåst (Locked Out)</i>	Din trovärdighet är helt bränd hos åhörarna och du betraktas som en lögnare eller bedragare. Du drabbas av -3 på alla framtida sociala färdighetsslag under resten av äventyret.
6	<i>Socialt mördad (Bortgjord)</i>	Ditt goda anseende i sektorn drabbas av en katastrofal kollaps. Du förlorar permanent -1 i attributet KAR, alternativt förlorar du en värdefull kontakt eller allierad permanent.

Kapitel 10: Karma och Kausalitetsindex

I det kalla, likgiltiga universum som utgör spelplanen för RedelfWorld Beyond, tror vissa fortfarande på en kosmisk kausalitet. Detta kallas för Kausalitetsindex eller mer folkligt för Karma. Detta valfria system mäter

balansen mellan en karaktärs moraliska handlingar och hur universum svarar på dem, representerat av ett värde från -5 till +5 (börjar på 0).

10.1 Positiv Karma (Kausal medvind)

Heroiska, osjälviska eller djupt självuppoftande handlingar ger karaktären Positiv Karma (+1 till +5). Denna kosmiska medvind kan användas av spelaren för att manipulera tärningsslagen:

- Spelaren kan spendera 1 poäng Positiv Karma för att lägga till +2 i bonus på ett valfritt eget tärningsslag (eller ge +2 till en allierad).
- Spelaren kan spendera 1 poäng för att låta universum ge en lycklig slumpmässig fördel i fiktionen (t.ex. att en viktig dörr visar sig vara olåst, eller att vakten råkar titta åt ett annat håll i precis rätt sekund).
- Vid extrem kosmosjustering (Karma +5) drabbas karaktären av en permanent 'skyddsängel'-effekt: om du drabbas av ett dödligt anfall eller misslyckas med ett slag mot döden, får du slå om detta tärningsslag en gång per spelmöte.

10.2 Negativ Karma (Kausal motvind)

Hänsynslösa, extremt själviska, grymma eller förrädiska handlingar sänker karaktärens Kausalitetsindex till Negativ Karma (-1 till -5). Detta ger spelledaren (SL) möjlighet att använda den kosmiska motvinden mot spelaren:

- SL kan spendera 1 poäng av karaktärens Negativa Karma för att ge karaktären -2 i avdrag på ett valfritt tärningsslag.
- SL kan spendera 1 poäng för att utlösa en olycklig slumpmässig motgång i fiktionen (t.ex. att en energicell plötsligt laddar ur, att en dörr spärras automatiskt eller att vapnet drabbas av ett enklare fel).
- Vid extrem kausal obalans (Karma -5) drabbas karaktären av kosmiskt missöde: alla neurologiska bakslag (fummel med psionik) eller cybernetiska bakslag slås två gånger på respektive fummeltabell, och spelledaren väljer det absolut sämsta resultatet.

Kapitel 11: Valuta, ekonomi och utrustningslistor

I rymdens kalla djup styrs allt av krediter. Korporationernas makt vilar på deras finansiella resurser, och för en frilansare eller prisjägare är rätt utrustning skillnaden mellan rikedom och en kall död vakuumsäker. Detta kapitel beskriver galaxens valutasystem samt de priser och värden som gäller för personlig utrustning.

11.1 Valutasystemet (Credits)

Den universella valutan i den kända rymden är Credits (Krediter, förkortat cr). Krediter existerar i två huvudsakliga former:

- **Digitala Krediter:** Standardbetalning i de rika kärnvärldarna och inom korporationernas områden. Transaktioner sker direkt mellan personliga konton och datadynor. De är extremt säkra men helt spårbara, vilket gör att pirater, smugglare och kriminella nätverk undviker dem.

- **Kredit-chips (Cred-chips):** Fysiska lagringsenheter laddade med etablerade kryptografiska värden. De fungerar som anonyma kontanter. De kan köpas, säljas, stjälas och hackas, vilket gör dem till den dominerande valutan i gränsrymden och på den svarta marknaden.

Levnadskostnaderna i galaxen varierar kraftigt beroende på var du befinner dig, men som riktmärke för fiktionen gäller följande månatliga kostnader för uppehålle (mat, logi, syreavgifter):

- **Enkel levnadsstandard (Däckarbetare, kolonistör, skraptekniker):** 500 cr / månad. Täcker basbehov och billig syntetisk näring.
- **Medel levnadsstandard (Skeppsofficer, specialist, erfaren marinsoldat):** 1500 cr / månad. Ger egen hytt, färskare råvaror och stabil medicinsk grundförsäkring.
- **Hög levnadsstandard (Korporativ förhandlare, bolagsdirektör):** 5000+ cr / månad. Lyxvåningar på kärnvärldar, äkta råvaror och tillgång till den bästa medicinska vården.

11.2 Utrustningslistor

Följande tabeller anger priser i Credits (cr) samt vikt i Bärförmåga (Börd-slots) för personlig utrustning i RedelfWorld Beyond. För tillverkning (enligt reglerna i Kapitel 8) är råmaterialkostnaden alltid hälften (50 %) av det angivna marknadspriset.

Tabell 20: Standardvapen och Prislista

Vapen	Skada	Skadetyper	AP	Börd	Pris	Egenskaper & Taggar
Monomole kylär kniv	1T6	Fysisk	1	0*	150 cr	Lätt, extremt vass.
Blasterpistol	1T6	Energi	0	1	300 cr	Smidig, standard sidovapen.
Lasergevär	1T8	Energi	1	2	600 cr	Överhettning (bränner extra energi vid EM+5).
Plasmagevär	1T12	Energi	2	2	1200 cr	Tung, Överhettning, förödande kraft.
Projektilkarbin	1T8	Fysisk	0	2	450 cr	Auto (kan täcka zoner med eld).
EMP-karbin	1T6	EMP	—	2	500 cr	Elektronisk

						attack, attackerar genom ET.
Prickskytteg evär	1T10	Fysisk	2	2	800 cr	Precisionsv apen (Sikta ger ytterligare +1).

Tabell 21: Rustningar, Skydd och Prislista

Pansar / Skydd	Pansar	Börd	Pris	Beskrivning
Personligt skydd (Kläder)	Pansar 0	0	200 cr	Smidiga vardagskläder med insydda ballistiska trådar. Hindrar inte SMI.
Standard kroppspansar	Pansar 1	1	500 cr	Keramiska skyddsplattor och kevlarnät. Standard för ordningsmakter.
Tungt kroppspansar	Pansar 2	2	1000 cr	Militär skyddsutrustning. Täcker hela kroppen och ger utmärkt skydd.
Exodräkt	Pansar 3	3	2500 cr	Tung, trycksatt miljöstridsdräkt. Ger inbyggt strålskydd och 1 timmes syre-reserv.

Tabell 22: Teknisk Utrustning, Verktyg och Material

Föremål	Börd	Pris	Användning & Funktion
Datadyna (Standard)	1	100 cr	Personlig handdator för trådlös anslutning, sökningar och

			datalagring.
Avancerad datadyna	1	350 cr	Modifierad dyna med extra processorkraft. Ger +1 på Hacking.
Tjuvverktyg	1	150 cr	Mekaniska och elektroniska dyrkar för fysiska dörrlås och slussportar.
Verktygssats (Tekniker)	1	200 cr	Standardverktyg för fältreparationer av maskiner och vapen.
Avancerad verktygssats	2	500 cr	Komplett nanoreparationsutrustning. Krävs för reparation av rymdskeppsdelar och CB 3-implantat.
Reservdelar (paket)	1	100 cr	Kretskort, sladdar och mekaniska reservdelar som förbrukas vid fältreparationer.
Råmaterialpolymerer	1	50 cr	En enhet råmaterial för 3D-printers och nanomonterare. Motsvarar 100 cr tillverkning.

Tabell 23: Medicinsk utrustning och Droger

Medicinsk utrustning / Drog	Börd	Pris	Spelmekanisk Effekt
Fältmedicinsk väska	1	200 cr	Första hjälpen-utrustning och kirurgiska verktyg. Krävs för att ge Första hjälpen.
Akutvårdsspray (Medgel)	0*	75 cr	Spraybar läksubstans. Återställer 1T6 VP omedelbart (en dos, förbrukas vid användning).

Stim-pack (Adrenalin)	0*	50 cr	Kemisk adrenalinkick. Ger +2 på Initiativ och +1 på fysiska slag under en scen, men sänker Max VP med -1 tills du vilar.
-----------------------	----	-------	--

Tabell 24: Cybernetiska implantat och Marknadspriser

Implantat	CB	ET	Pris	Mekanisk Funktion
Refleximplantat	2	3	3500 cr	Syntetiska nervbanor. Ger +2 på Initiativ och +1 på alla Reflexslag.
Förstärkt arm	2	4	3500 cr	Hydrauliska muskler. Ger +1 på STY vid lyft, grepp, dörrforcering och närstrid.
Neural länk	2	3	3500 cr	Direkt neuralt gränssnitt. Ger +2 på Datateknik och Hacking vid direktanslutning.
Subdermalt pansar	2	3	4000 cr	Keramiska plattor under huden. Ger permanent +1 Pansar.
Cyberoptik	1	3	1500 cr	Multispektralt öga. Ger mörkersyn, värmesyn, digital förstoring samt +1 på Sensorer.
Integrerad måldator	1	3	1500 cr	Neuralt ballistiskt system. Ger ytterligare +1 efter handlingen Sikta.

Syntetiska lungor	1	3	1500 cr	Optimerat syreupptag. Ger +2 mot gaser och halverar syreförbrukningen.
Militär reflexaccelerator	3	4	7500 cr	Avancerade acceleratorslingor. Ger +3 på Initiativ och +2 på ett Reflex-slag per runda.

Kapitel 12: Spelregler, färdigheter och initiativ

I RedelfWorld Beyond är det resolutionsmotorn som avgör fiktionens riktning när utgången av en handling är osäker. Genom att bevara grundreglernas klassiska 1T20-system förblir spelet snabbt, intuitivt och dödligt, samtidigt som den teknologiska framtiden ställer nya krav på karaktärernas specialistkunskaper.

12.1 Kärnmekanik och svårighetsgrader

Varje gång din karaktär utför en handling som innebär en utmaning, risk eller fiktiv motgång rullar du ett färdighetsslag. Formeln är alltid densamma:

Resolutionsformel: 1T20 + Färdighetsrang + Attribut

Summan jämförs med ett Svårighetsvärde (SV) som bestäms av spelledaren (SL) utifrån situationens svårighetsgrad:

Svårighetsgrad	SV	Fiktiv beskrivning & Exempel
Enkelt	SV 10	En rutinuppgift under normala förhållanden. T.ex. att köra en svävare i lugnt väder eller söka i en oskyddad databas.
Normalt	SV 13	En uppgift som kräver fokus och grundläggande träning. Standardnivån för äventyrliga handlingar under tidspress.

Svårt	SV 15	Kräver specialistkunskap eller utförs under direkt livsfara, t.ex. att hacking-forcera en enklare korporativ brandvägg i strid.
Extremt	SV 18	En bedrift som pressar även de mest erfarna specialisterna. T.ex. att kalibrera en överhettad fusionsreaktor mitt under ett skrovbrott.
Nästintill omöjligt	SV 20	En fiktiv legend. Endast de mest osannolika ödesögonblicken lyckas här, ofta krävande maximal rang och attributpoäng.

Effektmargin (EM): Skillnaden mellan ditt totala slag och Svårighetsvärdet kallas Effektmargin. Om ditt slag är lika med eller högre än SV lyckas du, och din EM blir positiv (Kast – SV). Om ditt slag är lägre misslyckas du, och din EM blir negativ. EM+5 eller mer ger ofta exceptionella fiktiva fördelar eller extra skada, medan EM-steg används för att låsa upp dolda systemeffekter.

12.2 Den generella färdighetslistan

Följande färdigheter utgör den fullständiga listan över tillgängliga kunskaps- och handlingsområden i RedelfWorld Beyond. Varje färdighet är bunden till ett primärt attribut som används vid tärningskastet:

- **Akrobatik (SMI):** Rörelse genom svår terräng, undvika fällor, klättra, hålla balansen och navigera i tyngdlöshet (nollgravitation).
- **Datateknik (INT):** Söka information i databaser, mjukvarukonfiguration, programmering och kryptering av filer.
- **Distansvapen (SMI):** Precision och hantering av personliga avståndsvapen som pisoler, gevär, karbiner och laserprojektorer.
- **Elektronik (INT):** Reparera kretskort, löda, koppla förbi säkerhetssystem, samt felsöka och underhålla elektrisk hårdvara.
- **Exodräkt (SMI/UTH):** Använda och underhålla tunga rymddräkter, gruvutrustning och bepansrade stridsdräkter under extrema fysiologiska förhållanden.
- **Gömma sig (SMI):** Att dölja föremål, smugla småsaker förbi tullskannrar, eller dölja sig själv i terrängen eller skuggorna.
- **Hacking (INT):** Trådlösa eller fysiska neurala motintrång i säkrade nätverk, manipulera brandväggar och ta rot-access över system.
- **Handel (KAR/INT):** Värdera främmande material, köpa och sälja varor på svarta marknaden, samt pruta och sluta ekonomiska kontrakt.

- **Historia & kultur (INT):** Kännedom om mänsklighetens expansion, utomjordiska historia, korporativa maktblock och galaktiska fraktioner.
- **Ingenjörskonst (INT):** Konstruera, bygga och reparera mekaniska system, rymdskeppsdelar, reaktorer och strukturella skrov.
- **Intuition (VIL):** Människokännedom och avläsning av kroppsspråk, att genomsåda lögnar, upptäcka bluffar eller känna på sig fiktiva hot.
- **Liturgi (VIL/KAR):** Religiösa ceremonier, andlig vägledning och förståelse av kosmisk moral hos sekter eller religiösa ordnar.
- **Medicinteknik (INT):** Sårvård, operationer, biokemiska analyser, administrering av droger och cybernetiska installationsingrepp.
- **Motstånd (UTH):** Fysisk motståndskraft mot gifter, biologiska smittor, extrem strålning, syrebrist och fysiologisk utmattning.
- **Navigering (INT):** Beräkna hyperrynds-hopp, läsa stjärnkartor och navigera rymdskepp genom solsystem eller asteroidbälten.
- **Närstrid (SMI/STY):** Strider på nära håll med knivar, monomolekylära klingor, energivapen eller med rena nävar.
- **Pilot (SMI):** Styra svävare, personliga fordon, transportfarkoster och rymdskepp genom atmosfärer eller rymdens vakuum.
- **Psionik (VIL):** Kanalisera mentala och neurologiska krafter för att manipulera materia, energi och sinnen (endast för Psioniker).
- **Sensorer (INT):** Hantera rymdskeppsradar, söka efter dolda dämpade signaler, tolka planetskanningar och bryta störsändningar.
- **Skådespeleri (KAR):** Förklädnad, spela en roll, förställa rösten, dölja känslor och förmåga att ljuga trovärdigt.
- **Skydd (SMI/VIL):** Använda personliga sköldar, energifält, hålla defensiva positioner och utnyttja skyddande terräng i strid.
- **Smyga (SMI):** Röra sig tyst, undvika att utlösa rörelsesensorer och ta sig fram obemärkt i fientliga miljöer.
- **Tunga Vapen (SMI/STY):** Hantera rymdskeppsartilleri, fastmonterade kanoner, tunga plasmabatterier och bärbara raketgevär.
- **Vältalighet (KAR):** Social övertalning, argumentation i debatter, hålla anföranden, charma tullvakter eller hålla förhör.
- **Xenologi (INT):** Studiet av utomjordisk biologi, främmande språk, seder, kulturer, ekosystem och utomjordiska artefakter.
- **Överlevnad (INT/VIL):** Hitta föda och skydd på ogästvänliga planettytor, hantera lokala ekologier och spåra i vildmarken.

12.3 Initiativ och strid sekvens

När en konflikt övergår i direkt fysiskt våld bryts fiktionen ner i stridsrundor. Varje stridsrunda representerar cirka 5–10 sekunders intensiv realtid.

Initiativslag: När striden börjar slår varje deltagare 1T20 + SMI + Initiativbonus (från talanger, droger eller implantat). Detta slag sätter ordningen för hela stridsscenen och slås inte om mellan rundorna. Högst initiativ agerar först. Vid lika resultat avgör det högsta grundattributet SMI, därefter slår man om.

Handlingssekvens: Under din tur i initiativordningen har du tillgång till följande resurser:

- 1. En Huvudhandling (T.ex. att avfira ett vapen, hacka en dörrkonsol, hela en allierad eller utföra en komplicerad rörelse).
- 2. En Förflyttning (Röra dig upp till din grundhastighet).
- 3. Fria handlingar (T.ex. att ropa en kort mening till en allierad eller släppa ett föremål).

Utöver detta har varje karaktär tillgång till maximalt en (1) Reaktion per stridsrunda. En Reaktion kan användas under en fiendes tur för att utföra defensiva handlingar (som att slå Skydd för att blockera en träff, eller använda Punktförsvar mot en missil).

Kapitel 13: Kampanjpoäng (KPG), drivkrafter och relationsband

I RedelfWorld Beyond drivs karaktärernas utveckling av deras berättelsemässiga upplevelser. Genom att integrera personliga övertygelser, mänskliga relationer och inre svagheter i spelsystemet belönas rollspelande och dramatik med Kampanjpoäng (KPG), vilka används för att förbättra karaktärens värden.

13.1 Hur KPG tjänas in

Vid slutet av varje spelmöte sätter sig spelgruppen och spelledaren ner för att gå igenom karaktärernas utveckling. Normalt tjänar en rollperson in mellan 1 och 3 KPG per spelmöte baserat på följande kriterier:

- Drivkraft (Drive): Om din karaktär har tagit risker, fattat dramatiska beslut eller påtagligt agerat i linje med sin personliga Drivkraft under spelmötet, erhåller du +1 KPG.
- Relationsband (Bands): Om din karaktärs relation till en annan rollperson eller viktig fiktiv karaktär har fördjupats, utmanats, förändrats dramatiskt eller satts på spel, erhåller du +1 KPG.
- Begränsningar (Limits): Om du aktivt har låtit en av dina fiktiva Begränsningar (t.ex. Efterlyst eller Skuld) ställa till det för dig själv eller gruppen, eller skapa en intressant fiktiv komplikation, erhåller du +1 KPG.
- Basdeltagande: Spelledaren delar dessutom ut 1 bas-KPG till alla deltagare som har bidragit till berättelsens framfart och visat engagemang runt spelbordet.

13.2 Karaktärsutveckling och kostnader

Kampanjpoäng (KPG) fungerar som rollpersonens erfarenhetsvaluta. Genom att spendera insamlade KPG mellan spelsessionerna kan du uppgradera dina värden enligt följande fasta kostnader:

Karaktärsuppgradering	KPG-kostnad	Regelkrav & Begränsningar
Höja en färdighetsrang	Ny rang × 3 KPG	T.ex. att höja en färdighet från rang 2 till 3 kostar 9 KPG. Det maximala taket för färdigheter under spel är rang 5.
Köpa en ny allmän Talang	10 KPG	Du köper en ny Talang från tabellen i Kapitel 1.8. Du måste uppfylla eventuella förkrav (t.ex. att Fokuskanal kräver Psioniker).
Höja ett Grundattribut	20 KPG	Höjer ett valfritt grundattribut permanent med +1 (max till 5). Kräver en fiktiv förklaring, som hårdträning eller intensiv kognitiv terapi.

Kapitel 14: Förflyttning, vila och naturlig läkning

Livet i galaxen är en ständig kamp mot slitage, skador och fysiologisk påfrestning. Att förstå hur din kropp rör sig, hur den återhämtar sig efter ansträngning och hur sår läks är avgörande för att överleva rymdens faror.

14.1 Fysisk förflyttning och hastighet

Förflyttning mäts i meter under stridsscenario, och styrs direkt av din Smidighet (SMI):

Grundhastighet: 5 meter + SMI meter per runda (Minst 2 meter)

Löpning: Genom att spendera din Huvudhandling på att springa (Sprint) kan du röra dig dubbelt så långt under din runda (det vill säga din dubbla grundhastighet).

Tyngdlöshet (nollgravitation): Utan gravitation kan du inte gå normalt. Förflyttning kräver att du drar dig fram längs skott, rör dig i fastspända selar eller använder Exodräktens inbyggda styrmotorer. Att röra sig snabbt eller utföra undanmanövrar under tyngdlöshet kräver ett lyckat slag för Akrobatik eller Exodräkt mot SV 13. Ett misslyckande innebär att du svävar iväg okontrollerat och blir ett lätt mål.

14.2 Vila och återhämtning

När din karaktär tar skada eller anstränger sig mentalt och fysiskt förbrukas dina pooler för Vitalitetspoäng (VP) och Fokuspunkter (FP). Återhämtning sker genom två typer av vila:

- **Kort vila (Paus):** Tar cirka 10–15 minuter av ostörd vila, där karaktären sätter sig ner, dricker lite vatten och pustar ut. Återställer omedelbart 1T6 + UTH Vitalitetspoäng (VP) (minst 1 VP). Du kan endast ta en Kort vila efter en avslutad stridsscen eller annan ansträngande händelse.
- **Lång vila (Sömn/Skift):** Kräver cirka 8 timmars sammanhängande sömn i en trygg, tempererad miljö med god syretillgång (t.ex. en skeppshytt, en besättningsbarack eller ett hotell på en orbitalstation). En Lång vila återställer alla dina Vitalitetspoäng (VP) till seu maxvärde, samtliga Fokuspunkter (FP) för psioniker, samt 1 + UTH Kroppspoäng (KP) (minst 1 KP).

14.3 Naturlig läkning och medicinsk vård

När dina Kroppspoäng (KP) har skadats representerar det allvarliga, strukturella sår och inre skador som inte läker genom en enkel paus. Kroppen läker långsamt på naturlig väg, men processen kan påskyndas avsevärt med rätt medicinsk utrustning:

- **Naturlig läkning:** Utan medicinsk utrustning läker en karaktär oerhört långsamt. Karaktären återfår endast 1 KP per dygn av fullständig, ostörd och trygg vila i fält.

Medicinsk vård: Om en allierad med en fältmedicinsk väska (eller annan adekvat medicinsk utrustning) utför daglig tillsyn och gör ett lyckat slag för Medicinteknik + INT mot SV 13, återhämtar den skadade karaktären 1 + UTH KP per dygn (minst 1 KP). Om slaget misslyckas sker läkningen i stället enligt den naturliga takten på 1 KP per dygn.

Bilaga L: Kedjemotorn — Karaktärsdrivet drama

L.1 Introduktion och syfte

Kedjemotorn är ett karaktärsdrivet dramasystem för Session 0 i RedelfWorld Beyond. Det hjälper spelgruppen att skapa tätt sammanknutna rollpersoner med djupa personliga relationer, mörka förflutna och omedelbara fiktiva fällor i galaxen. I stället för att bakgrunden bara blir passiv text på rollformuläret förvandlar Kedjemotorn dina erfarenheter till aktiva spelmekaniska resurser.

L.2 Kopplingen till Kampanjpoäng (KPG-loopen)

De dramatiska element du slår fram här är din direkta motor för att tjäna erfarenhetspoäng (Kampanjpoäng - KPG) under spelets gång (se Kapitel 13):

- **Fiender, Kontakter & Skulder:** Dagsaktuella personer eller organisationer som vill dig illa, stöttar dig eller kräver gentjänster. De utgör dina Relationsband (Bands).
- **Spår & Trauman:** Fysiologiska eller psykologiska ärr, mönster och triggers från ditt förflutna. De utgör dina Begränsningar (Limits).
- **Drivkraft:** Ditt personliga och brännande motiv i fiktionen. Det utgör din Drive.

Genom att aktivt spela på dessa relationer och svagheter under spelmötena belönas du med KPG vid sessionens slut.

L.3 Rekommenderat upplägg vid karaktärsskapande (Session 0)

För att skapa en dynamisk och tätt sammanknuten äventyrsgrupp rekommenderas följande rutin när ni skapar karaktärer tillsammans:

- Varje spelare slår en (1) kedja utifrån en formade Upplevelse (1T20).
- Varje spelare slår en (1) kedja per vald Begränsning (1T6) som karaktären startar med i Steg 9.

L.4 Överlappning med Steg 7 och Steg 12

Eftersom Kedjemotorn skapar väldigt täta och specifika relationer ersätter eller kompletterar den de krokar (kontakt, skuld, rival, löfte) du annars slår fram på Lärlingstabellen under Steg 7 i grundreglerna. Om du slår på Lärlingstabellen låter ni resultaten smälta samman: om Lärlingstabellen ger en 'Rival' och Kedjemotorn ger en 'Fiende', är de en och samma korporativa agent eller piratkapten i fiktionen. Dessutom räknas Kedjemotorns relationer direkt in i de 2–3 relationsband du skriver ner i Steg 12.

L.5 Steg-för-steg-procedur

Välj om du vill utgå från en personlig svaghet eller en historisk händelse. Om du vill slumpa, slå 1T2:

- **1. Gren A – Begränsningskedjan:** Utgå från din valda Begränsning (Steg 9). Slå 1T6 på begränsningens unika fråga för att se hur den mekaniska fällan uppstod, och följ fördjupningstaggen (BF, BK, BS, BD, BT, BR, BL) till rätt tabell. Slutligen slår du 1T6 på Startscen.
- **2. Gren B – Upplevelsekedjan:** Slå 1T20 på huvudlistan 'Upplevelser som formade dig'. Läs resultatet, identifiera fördjupningstaggen i parentes (UK, UF, US, UD, UP), slå 1T6 på angiven tabell och avsluta med 1T6 på Startscen.

L.6 Huvudlista: Upplevelser som formade dig (1T20)

Slå 1T20 för att avgöra vilken historisk händelse som satte sina djupaste spår i din karaktär:

Slag (1T20)	Upplevelse som formade dig (Händelse & Sci-Fi-koppling)	Tagg
1	Du räddade en besättningsmedlem ur en dekomprimerad luftsluss under en olycka i Solitas. (Kontakt)	Slå UK
2	Du blev rånad på allt du ägde av pirater på Raven Trail och överlevde enbart tack vare nödutrustningen. (Fiende)	Slå UF
3	Du vann en illegal duell på Ghostlight Depot och fick ett rykte som öppnar dörrar i undre världen. (Kontakt)	Slå UK
4	Du arbetade under en skräpmästare i Kharuun som faktiskt trodde på dig och gav dig ett personligt rekommendationschip. (Kontakt)	Slå UK
5	Du var på fel plats när ett uppror bröt ut på en gruvstation i	Slå UF

	Mellanbältet. Korporationen skyller katastrofen på dig. (Fiende)	
6	Du hittade krypterade koordinater till ett övergivet vrak i Halcyon Graveyard och sålde dem för 1 000 cr. Ägaren letar efter dig. (Skuld)	Slå US
7	Du blev inbjuden till en exklusiv korporativ bankett i Kärnvärldarna och lärde dig hur makteliten fungerar. (Kontakt)	Slå UK
8	Du tjuvlyssnade på ett hemligt möte mellan Helix Astra och en piratledare angående vapensmuggling. (Fiende)	Slå UF
9	Du gjorde en stor tjänst åt en illegal hälare i Gränsrymden. Nu har du en obehaglig gentjänst hängande över dig. (Skuld)	Slå US
10	Du drabbades av en sällsynt biologisk infektion på Minnesnod 23 och överlevde tack vare en Veyari-läkare. (Kontakt)	Slå UK
11	Du stoppade ett bryskt korporativt förhör på en rymdport. Någon minns ditt ansikte med djup tacksamhet. (Kontakt)	Slå UK
12	Du blev cynical förrådd av din styrman som stjal ditt skepp och lämnade dig på en öde asteroidstation. (Fiende)	Slå UF
13	Du upplevde en oförklarlig psionisk resonans när Signalens Ursprung pulserade under ett hyperhopp. (Drivkraft)	Slå UD
14	Du orsakade en reaktoröverhettning genom slarv under fältreparationer. Du lärde dig läxan på det mest brutala sättet. (Skuld)	Slå US
15	Du smugglade olagliga cyberimplantat förbi Novacores tullkontroller. Affären gick nästan helt enligt planen. (Fiende)	Slå UF
16	Du ärvde en krypterad datadyna från en försvunnen navigatör i Meridian Transit. (Drivkraft)	Slå UD
17	Du tjänade i Helix Astras privata säkerhetsstyrkor men desertörstämplades när du vägrade utföra en fientlig order. (Fiende)	Slå UF
18	Du räddades från en säker död i vakuumsäkert mörker av en anonym Free-drifter som försvann spårlöst. (Drivkraft)	Slå UD
19	Du levde ett liv i steril lyx som högt avlönad korporativ specialist på Solitas innan ditt kontrakt plötsligt	Slå US

	sades upp. (Skuld)	
20	Du överlevde ett möte med ett övergivet militärt vrak fyllt av galna säkerhetsrobotar och störd AI. (Spår)	Slå UP

L.7 Fördjupningstabeller (Upplevelser och Begränsningar)

TABELL UK – Kontakt / Möte (1T6)

Slag (1T6)	Möte / Kontakt i Sci-Fi-miljön
1	En däckarbetare eller skraptekniker ur underklassen som plötsligt har fått oväntat inflytande på rymdporten.
2	En resande Free-drifter eller kurir som alltid dyker upp i sektorn precis när du behöver vara ifred.
3	En korrupt tullinspektör på en Kharuun-port som går med på att blunda när din last deklarerar.
4	En värtalig krögare på Ghostlight Depot som har dockningsringen som jaktmark och hör alla rykten live.
5	En fältpräst eller Veyari-kurator som erbjuder dig skydd men konstant försöker omvända din moral.
6	En skicklig hacker djupt nere i undre världen som kräver betalning i form av krypterade datafiler.

TABELL UF – Fiende / Rival (1T6)

Slag (1T6)	Möte / Fiende i Sci-Fi-miljön
1	En korporativ mellanche som söker upprättelse efter att du förstörde dennes karriärmöjligheter.
2	En kallblodig lönnmördare eller prisjägare som skickats ut av ett syndikat för att tysta dig.
3	En skrupelfri agensägare som anser sig äga ditt anställningskontrakt via en gammal skuld.
4	En uttråkad adelsman eller korporat-arvinge som jagar dig enbart för den personliga prestigens skull.
5	En Novacore-forskare som är övertygad om att din hjärna eller genetik är nyckeln till ett patent.
6	En piratkaptan på Black Veil Run som egentligen jagar en annan rollperson – men du står konstant i vägen.

TABELL US – Skuld / Konsekvens (1T6)

Slag (1T6)	Möte / Skuld i Sci-Fi-miljön
1	Kreditskuld: Du är skyldig ett brottssyndikat 500 cr. Deadlinen är akut och indrivarna står utanför luftslussen.
2	Kreditskuld: Du har en smärtsam skuld på 2 000 cr till en skuggbank i Kärnvärldarna. Räntan tickar per skift.
3	Stöldgods: Ett unikt cyberimplantat eller ett prototypvapen som måste återlämnas i absolut oskadat skick.
4	Akut tjänst: Du förväntas infiltrera ett korporativt datacenter, stjäla ett avtal eller sabotera en reaktor.
5	Falsk identitet: En stor, historisk lögn om din anställning som du är tvingad att upprätthålla inför myndigheterna.
6	Skyddsling: En specifik och sårbar person som du

	tvingas beskydda och transportera på ditt skepp.
--	--

TABELL UD – Drivkraft / Motiv (1T6)

Slag (1T6)	Möte / Drivkraft i Sci-Fi-miljön
1	Att bevisa din oskyldighet och rentvå ditt namn från ett falskt korporativt broppsregister.
2	Att köpa loss en familjemedlem eller allierad från ett livslångt Novacore-kontrakt.
3	Att agera sköld och skydda en oskyldig koloni som hotas av korporativ exploatering.
4	Att återta ditt stulna rymdskepp eller en personlig klenod som togs ifrån dig med våld.
5	Att lösa gåtan bakom Signalens Ursprung och förstå vad som finns vid källan i Dimmornas Rand.
6	Att envetet jaga ikapp en namngiven piratkapten eller prisjägare tills saken är uppgjord.

TABELL UP / BT – Spår / Trauma / Triggers (1T6)

Slag (1T6)	Spår / Trauma / Trigger
1	Trigger: Du stelnar till och blockeras när du hör det tjutande ljudet från ett tryckfallsalarm eller skrovlarm.
2	Trigger: Du reagerar instinktivt med misstänksamhet på lukten av ozon, bränd elektronik eller kylvätska.
3	Trigger: Du vägrar gå först in i mörka, övergivna vrak eller trycklösa sektioner utan dubbla säkerhetslinor.
4	Trigger: En specifik korporativ logotyp (t.ex. Helix Astra eller Novacore) utlöser omedelbar ilska.
5	Reaktion: När du blir pressad blir du helt tyst, kall och vägrar förklara dina handlingar via com-länken.
6	Reaktion: Du överkompenserar för din fysiologiska svaghet och tar vansinniga risker i tyngdlöshet så fort strid utbryter.

TABELL BL – Löfte / Hederskodex / Kontrakt (1T6)

Slag (1T6)	Löfte / Hederskodex / Kontrakt
1	Eden gavs till en döende kapten under ett skrovbrott – och ett levande vittne minns dina exakta ord.
2	Kontraktet finns registrerat i Meridian Transits officiella databas i klartext och går att bevisa juridiskt.
3	Löftet är skrivet under ett Kharuun-skråsigill; att bryta det gör dig svartlistad på alla Kharuun-portar.
4	Löftet gäller en specifik person; när denne ber dig om hjälp via com-länken har du ingen mekanisk rätt att vägra.
5	Kontraktet har svurits till en hel Gränsallians-fraktion; de testar din lojalitet regelbundet genom dolda uppdrag.
6	Kodexen är din personliga stolthet; en rivaliserande hacker gör allt för att tvinga dig att bryta den offentligt.

L.8 Startscen (1T6 – Hur kroken landar i spel)

Slå 1T6 för att ge spelledaren en omedelbar dramatiska ingång under det allra första spelmötet:

Slag (1T6)	Startscen (Ingång vid spelstart)
1	Meddelandet: Ett krypterat datachip eller ett

	olycksbådande meddelande anländer till din datadyna: 'Tiden är ute. Du är skyldig oss.'
2	Konfrontationen: En namngiven person ur ditt förflutna känner igen ditt ansikte i dockningshallen på helt fel rymdport.
3	Gengångaren: Någon som du med absolut säkerhet trodde krossades i ett vrak eller dog i vakuum står levande framför dig.
4	Eftersökningen: En patrull med tunga Helix Astra-säkerhetsvakter kliver in på baren, visar en datadyna och letar efter dig.
5	Nödrotet: Din etablerade kontakt eller mentor dyker upp över com-länken, svårt skadad eller panikslagen, och kräver din hjälp nu.
6	Tecknet: Ett plötsligt sensor-Eko, en psionisk stöt eller en symbol i miljön pekar direkt mot din primära Drivkraft samma kväll.

L.9 Konkreta kedjeexempel

Exempel 1: Begränsning → Kedja

Spelaren väljer begränsningen Skadad neural länk för sin terranska infiltratör för att starta med +3 KPG. Spelaren slår på fällan och skickas till TABELL UF (Fiende/Rival). Spelaren slår en 2:a: 'En prisjägare som skickats ut för att tysta dig'. Spelaren slår 1T6 på Startscen och får en 4:a: 'En patrull med säkerhetsvakter visar din bild på en datadyna'.

Resultat på karaktärsbladet:

- **Fiende:** Prisjägaren Vane, hyrd av Novacore.
- **Drivkraft:** Att hacka Novacores huvudserver och radera min efterlysning.
- **Limit / Spår:** Glappande gränssnitt som ger -1 på Sensorer i EMP-miljöer.
- **Startscen:** Vane har tipsat stationens säkerhetsvakter och de söker genom dockningsringen just nu.

Exempel 2: Upplevelse → Kedja

Spelaren slår a 6:a på 1T20 Upplevelser: 'Du hittade krypterade koordinater till ett vrak och sålde dem för 1 000 cr. Ägaren letar efter dig.' (Tagg: Skuld). Spelaren går till TABELL US (Skuld), slår en 3:a: 'Ett prototypvapen som måste lämnas tillbaka i oskadat skick'. Spelaren slår 1T6 på Startscen och får en 1:a: 'Ett meddelande anländer till din datadyna: Tiden är ute.'

Resultat på karaktärsbladet:

- **Kontakt:** Hälaren Vrena på Ghostlight Depot.
- **Fiende:** Det korporativa bergningsbolaget Klyvsång Transit.
- **Skuld / Band:** Måste återlämna den stulna prototyp-datadynan till gillesvalvet innan nästa skift.
- **Startscen:** Klyvsång har skickat ett förseglat meddelande med en tidmätare som tickar ner från 24 timmar.

Bilaga: Snabbguide för rollformuläret

Använd denna snabbreferens för att beräkna dina värden när du skapar din karaktär i Redelf Beyond:

- **Kroppspoäng (KP):** Uträkning: $KP = 3 + UTH$
- **Vitalitetspoäng (VP):** Uträkning: $VP = 10 + (UTH \times 2) + STY$ (+2 om du har talangen Härdad)
- **Fokuspunkter (FP - Psioniker):** Uträkning: $FP = INT + VIL$ (Karisma kan dock användas som alternativt attribut för sociala/sinnespåverkande krafter utan att det påverkar FP-poolens storlek).
- **Bärförmåga (Börd-slots):** Uträkning: $Bärförmåga = STY + UTH + 4$
- **Initiativbonus:** Uträkning: $Initiativbonus = SMI$
- **Cyberkapacitet:** Uträkning: $Cyberkapacitet = UTH + 1$ (CB-gräns för implantat)
- **Sociala Vitalitetspoäng (SVP):** Uträkning: $SVP = 10 + (KAR \times 2) + VIL$
- **Kausalitetsindex (Karma):** Värde mellan -5 och +5 (börjar på 0). Spårar dina kosmiska och moraliska handlingar.