

1 Att skapa en rollperson	19	4.7 Svårighet & modifieringar	6
1.1 Karaktärer	20	4.8 Salvor & eldhastighet	6
1.2 Kampanjen	21	4.9 Anfall från ryggen	6
1.3 Uppväxtmiljö	21	4.10 Sikten	6
1.4 Yrkeskategori	21	4.11 Psykisk utmattning & påfrestning	6
1.5 Grundfärdigheter	21	4.12 Att undvika kulor	6
1.6 Att använda grundfärdigheter	24	4.13 Träffområden	6
1.7 Ålder	25	4.14 Träfftabeller	6
1.8 Kroppsbyggnad & KPB	25	4.15 Skador & skadepoäng (SP)	6
1.9 Blodgrupp	27	4.16 Kroppspoäng (KP)	6
1.10 Koncentration	27	4.17 Blodförlust & blodspoäng (BP)	6
1.11 Syskon & föräldrar	27	4.18 Blödningstakt (BT)	6
1.12 Beteende & Attityder	28	4.19 Chock & död	6
1.13 Heder	28	4.20 Döden & hjälterunder	6
1.14 Längd	29	4.21 Läkning av skador	6
1.15 Vikt	29	4.22 Blodtransfusioner	6
1.16 Förflyttning (FF)	29	4.23 Specialskador	6
1.17 Huvudhand (HH)	30	4.24 Speciella skador	6
1.18 Bärförmåga	30	4.25 Skadepåverkan på kroppsdelar	6
1.19 BUAK	31	4.26 Benbrott	6
1.20 Obeväpnad skada	31	4.27 Fallskador	6
1.20 Erfarenhetsförmågor	31	4.27 Brännskador	6
1.21 Kontakter	32	4.27 Infektioner	6
1.22 Bakgrundspoäng & bakgrundsslag	32		
2 Färdigheter	5	5 Vapen, ammunition & explosioner ..	5
2.1 Att använda färdigheter	6	5.1 Vapen	6
2.2 Antal färdigheter	6	5.2 Begrepp	6
2.3 Färdighetsvärde (FV)	6	5.3 Skador	6
2.4 Grundläggande färdighetsvärde (GFV)	6	5.4 Kaliber	6
2.5 Att spendera färdighetspoäng (FP)	6	5.5 Ammunitionstyper	6
2.6 Grupp färdigheter	6	5.6 Vapentabeller	6
2.7 Dolda spelledarslag	6	5.7 Explosiva vapen	6
2.8 Kritisk skada & perfekta slag	6	5.8 Granater, minor & explosiv ammunition	6
2.9 Att höja färdigheter	6	5.9 Att spränga saker	6
2.10 Vanlighet	6	5.10 Små utrymmen	6
2.10 Träning av färdigheter	6	5.11 Kvalité på sprängämnen	6
3 Erfarenhet, utveckling & förmågor ..	5	5.12 Tryckvåg	6
3.1 Erfarenhetspoäng (EP)	6	5.13 Splitter	6
3.2 Nackdelar, besvär & dåliga vanor	6	5.14 Att bedöma mängden sprängämnen	6
3.3 Slag/spelpåverkan	6	5.15 Magasintillbehör	6
3.4 Rykte	6	5.16 Vapentillbehör	6
3.5 Förmågor	6	5.17 Kemiska vapen	6
4 Strid, skador & läkning	5	5.18 Hantering av vapen	6
4.1 Om strid	6	6 Skydd & pansar	5
4.2 Stridsrunda (Sr)	6	6.1 Behovet av skydd	6
4.3 Stridsmoment (Sm)	6	6.2 Skyddsbeskrivning	6
4.4 Närstrid	6	6.3 Material	6
4.5 Initiativ	6	6.4 Dräkter & kroppspansar	6
4.6 Träffa & skada med avståndsvapen	6		

7 Gifter, sjukdomar & klimat hot	5
7.1 Berusning.....	6
7.2 Kyla & värme	6
7.3 Rök, gaser & syrebrist.....	6
7.4 Kroppsbehov.....	6
7.5 Droger & läkemedel	6
7.6 Steroider	6
7.7 Väder	6
7.8 Radioaktivitet	6
7.9 Sjukdomar.....	6
8 Robotar & datorer	5
8.1 Robotar.....	6
8.2 Vanliga typer.....	6
8.3 Att spela en robot.....	6
8.4 Datorer	6
8.5 Mekaniska uppgraderingar.....	6
8.6 Robot som rollperson	6
8.7 Speciella funktioner för robotar	6
8.8 Skador på mekaniska delar.....	6
8.9 Skador på styrenheter & system	6
9 Cybernetik & augmenteringar	5
9.1 Augmentering.....	6
10 Det paranormala	5
10.1 PSI.....	6
10.2 Parapsykiska rollpersoner	6
10.3 Förmågorna	6
10.4 Att använda parapsykiska förmågor.....	6
10.5 Prekognition	6
10.6 Telepati.....	6
10.7 Klärvoajans	6
10.8 Levitation	6
10.9 Sinnesmanipulation	6
10.10 Sjätte sinne	6
10.11 Cyber-parapsyki.....	6
10.12 Modifieringar mystik & religion.....	6