

Kontakter

Du känner en kille som känner en kille. Killarna är en del av den så kallade stora massan och dessa ofrälse kan då och då förse dig med information om vad som försiggår på de mörka bakgatorna som du just är i färd med att upptäcka, och då i synnerhet information som gäller de illegala boxningsklubbarna.

Ny identitet

Du har hängivit dig åt dubbellivets subtila konst. När du stryker omkring som Mr Knight har du ett par stadsbor som kan gå i god för dig och du har utvecklat en särskild vokabulär, manér och låtit sy upp kläder till denne.

Stridskonst: Boxning

Du är tränad i boxningens ädla konst, kan svinga snabba och kraftiga slag och ducka och parera för din motståndares attacker. Värdet representerar vad du lärt dig under din skolidrott, som professionell pugilist eller bara fritidsboxare. Varje nivå motsvarar en särskilt manöver du kan ta till för att ge dig fördel i slagsmålet.

- **Kroppsslag** – Du kan svinga kraftfulla slag som får din motståndare att vackla och kippa efter andan. Om lyckoslagen på en Brawl-attack överstiger din motståndares Storlek förlorar denne sin nästa handling.
- **Ducka och finta** – Du är tränad att instinktivt ducka undan din motståndares slag. Använd det *högre* utav Dexterity eller Wits när du försvarar dig mot Brawl-baserade

attacker. Om en kombination av Brawl- och Weaponry-baserade attacker riktas mot dig under samma tur, använd ditt normala Försvarsvärde för båda.

Ballongen

Du kan flyga en ballong, med allt vad det innebär: kartläsning och navigering, kunskap i ballongens mekanik och reparation, vilka väderförhållanden som är gynnsamma och vad som är övervikt.

Hastighet * Ballongen kan färdas med en hastighet dubbelt så snabb som ordinarie om propellern sätts igång med hjälp av tramppedalen. *Slå ett slag på Stamina + Pilot var trettionde minut för att se hur länge du orkar hålla farten uppe!*

Teleportering * I ett ögonblick av hög koncentration och fokusering på den plats dit man önskar färdas kan ballongen fås att försvinna och materialiseras igen på den tilltänkta platsen. Med fördel har man en detaljrik bild av destinationen och startar och landar på en plats som tillåter ett par meters felmarginal i var riktning. Luften är därför en ideal utgångspunkt eftersom den ger detta utrymme såväl som reducerar risken för oönskade åskådare. Övervikt är ett mindre problem då ballongen i stort sett transporterar allt som får plats i den på detta sätt, så länge den kan lyfta från marken.

Är alla dessa kriterier uppfyllda får nästa äventyr tvivelsutan en flygande start! *Ett slag per tur, effekten tar vid när du når 10 lyckoträffar.*

Intelligence + Occult (+ Space)

Handling: Utdragen / **Effekt:** Omedelbar

Varaktighet: Beständig / **Aspekt:** Vulgär

Fummel: Haveri! Ballongen materialiseras på andra sidan jorden eller inuti en mur etc. Passagerare fastnar dock inte, men troligtvis kommer de skada sig i och med materialiseringen eller i fallet.

Misslyckande: Ballongen teleporteras inte, eller landar inte på den önskade platsen utan motsvarande 1 mod i avstånd från platsen. Landningen blir heller inte särskilt smidig, och det finns risk för att du tappar kontrollen över altituden.

Framgång: Ni materialiseras där du önskade och alla är oskadda.

Exceptionell framgång: Inte bara anländer ni oskadda, du var så medveten om färden att slaget på returresan ger +2.

Dessa omständigheter kan väga för eller emot:

Mod. Situation

- +3 Platsen är ditt hem.
- +3 Du kan se platsen med blotta ögat.
- +2 Du är väldigt bekant med platsen.
- +1 Du betraktar samtidigt platsen med hjälp av fjärrskådning.
- 0 Du har besökt platsen ett antal gånger tidigare.
- 1 Du har enbart sett platsen via fjärrskådning.
- 2 Du har enbart sett platsen på bild.
- 4 Du känner till omgivningarna, men kan inte fokusera på en specifik plats.
- 6 Du vet inte var i världen platsen ligger.

Åskådare som hamnar i **Vantro** på grund av synen konsulterar sin Viljestyrka:

1-4: Glömmer hela synen.

5-7: Försöker rationalisera bort det hon såg med logiska förklaringar och förpassar sedan delar av det bort från minnet.

8-10: Minns allt!

☉ **Kikaren** ☽

Du köpte en teleskopkikare av Sir Brightmore som skådar fjärran länder som om de låg inom synhåll. En kunskap om landet och begrepp om vad man kan tänkas se hjälper dig att hitta rätt snabbt.

Slå ett utdraget Wits + Occult per 2 minuters sökande. 10 lyckoträffar krävs för ett bildligt resultat. Modifieras i enlighet med vilken relation du har till platsen.



"Om jag bara ökar värmen i pannan litet
så BÖR det fungera..."

