

OVERDRIVE

Detta är en kort instruktion om hur man konverterar rollpersoner från Neotech 1 till Neotech 2. De attribut, sekundära värden och färdigheter som inte anges här är antingen oförändrade eller räknas ut i enlighet med det som anges i Neotech 2 regelbok. Framtida uppdateringar av dessa regler kommer att gå att hämta från <http://www.neogames.se/overdrive.htm>

Vapen & Pansar

Slå upp motsvarande utrustning i N2 regelbok och använd värdena för dessa istället.

Färdigheter i N2

Dyrka lås	◀ Dyrka
Ekonomi	◀ Bokföring
Granatkastare	◀ Granatpistol
Gömma	◀ Gömma sig eller Kamouflage*
Informationssökning	◀ Matrisorientering
Kastkniv	◀ Kasta kniv
Musik	◀ Instrument
Skriva/läsa	◀ Skriva
Socialt uppträdande	◀ Etikett
Sprängteknik	◀ Tunga vapen
Närstrid	◀ Närstrid, obeväpnad eller Närstrid, beväpnad*
Övertalning	◀ Debatt eller Köpslå eller Muta*

* Välj den färdighet som är högst.

Färdigheter Två vapen är ersatt med frivillig regel (sid 112).

Färdigheter i Neotech 1

Attribut N2

STY
TÅL
RÖR
PER
PSY
VIL
BIL
SYN
HÖR

Attribut Neotech 1

FYS
FYS
KOR
UTS
PSY
PSY
UTB
SYN
HÖR

Oförändrade sekundära värden i N2:

Förflyttning (FÖR) = Förflyttningsfaktor (FF)
Bärförmåga (BF) = Bärförmåga

Nya sekundära värden i N2:

Chockvärde = (STY+TÅL+VIL)/3

Mentalvärde = (PSY+VIL)/2

Utmattningskolumner = (TÅL+VIL)/4

Cool = (PSY+VIL)/5+2T6

Tur = 11

Turordning (TO) = (RÖR+SYN)/2 + Cool + (Stridsvana?2)

Grundskada: se tabell N2-11, skadekolumner se tabell N2-7, psykoskolumner se tabell N2-8.