

# KONVERTERINGS- REGLER

Dessa riktlinjer kan användas för att konvertera rollpersoner och SLP skrivna för regelsystemet i *Mutant: Undergångens arvtagare* till *Mutant: Hindenburgs* system.

## GRUNDEGENSKAPER

För att konvertera grundegenskaper används tabellen nedan.

- ♦ **STYRKA:** Använd det högsta värdet av STY, FYS och STO.
- ♦ **KYLA:** Använd SMI.
- ♦ **SKÄRPA:** Använd det högsta värdet av INT och VIL.
- ♦ **KÄNSLA:** Använd PER.

### GRUNDEGENSKAPER

MUTANT: UA	MUTANT: HINDENBURG
1-4	1
5-8	2
9-13	3
14-17	4
18+	5

## FÄRDIGHETER

För att konvertera färdigheter används tabellen till höger. Notera att färdigheter med låga FV i M:UA kommer att ge FV 0 i *Mutant: Hindenburg* och alltså inte behöver skrivas upp alls, eftersom systemet ger alla en hyfsad grundchans i alla färdigheter.

- ♦ **SLITA & SLÄPA:** Motsvarande färdighet saknas i M:UA. Inled spel med FV 0.
- ♦ **SLÄSS:** Använd det högsta värdet av Närstrid och Stridskonster.
- ♦ **UTHÄRDA:** Använd det högsta värdet av Vildmarksvana och Zonkunskap.
- ♦ **HOPPA & KLÄTTRA:** Använd Akrobatik.
- ♦ **SKJUTA:** Använd det högsta värdet av Båge, Gevär, Kasta, Pistol, Energivapen och Tunga vapen.
- ♦ **SMYGA:** Använd Smyga/Gömma sig.
- ♦ **BEGRIPA:** Använd det högsta värdet av Bildning,

Naturvetenskap och Teknologi.

- ♦ **MECKA:** Använd det högsta värdet av Låsdyrkning, Reparera och Sprängämnen.
- ♦ **SPEJA:** Använd Iakttagelseförmåga.
- ♦ **GENOMSKÅDA:** Motsvarande färdighet saknas i M:UA. Inled spel med FV 0.
- ♦ **MANIPULERA:** Använd det högsta värdet av Köpslå och Undre världen.
- ♦ **VÅRDA:** Använd det högsta värdet av Första hjälpen och Medicin.

### FÄRDIGHETER

MUTANT: UA	MUTANT: HINDENBURG
00-40	0
41-55	1
56-70	2
71-80	3
81-90	4
91+	5

## TALANGER

*Mutant: Hindenburgs* talanger saknar motsvarigheter i M:UA och kan därför inte konverteras. I stället får SL eller spelaren välja en valfri passande talang – det kan vara en yrkestalang eller en allmän talang. Välj gärna en talang som motsvarar en färdighet eller förmåga som inte har någon motsvarighet i *Mutant: Hindenburgs* regelsystem. Vissa mäktiga SLP kan till och med ges flera talanger.

## SPECIALKRAFTER

Begreppet specialkrafter innefattar mutationer, psi-mutationer, djurförmågor, robotmoduler och kontakter – vilka motsvarar M:UAs mutationer, psi-mutationer, optioner och talanger. Ibland är det enkelt att hitta en motsvarighet i *Mutant: Hindenburg*, ibland inte. Om ingen motsvarighet går att finna bör SL eller spelaren välja en annan passande specialkraft enligt rollpersonens klass.