

SPELARNAS GUIDE

Innehållsförteckning

1.Introduktion till rollspel för spelare.....	3
1.1.Vad är ett rollspel?.....	4
2.Att skapa en rollperson.....	5
2.1.Introduktion.....	6
2.2.Allmänna funderingar.....	7
2.3.Ursprung.....	8
2.3.1.Befolkningsgrupp och hemort.....	8
2.3.1.1.Befolkningsgrupp och kön.....	8
2.3.1.2.Utgångsvärden.....	8
2.3.1.3.Uppväxtland.....	8
2.3.2.Släkten.....	8
2.3.2.1.Uppväxt hos vem?.....	9
2.3.2.2.Social klass.....	9
2.3.2.3.Släktdrag.....	9
2.3.2.4.Släktens rykte.....	9
2.3.2.5.Familjens sammansättning.....	10
2.3.2.6.Övrig släkt.....	10
2.3.2.7.Rollpersonen.....	10
2.3.2.8.Huvudhand.....	10
2.3.2.9.Fysiska artibut.....	10
2.4.Uppväxt.....	12
2.4.1.Befolkningsgruppen.....	12
2.4.1.1.Uppväxtfärdigheter.....	12
2.4.1.2.Uppväxthändelser.....	12
2.4.2.Rollpersonen.....	12
2.4.2.1.Uppväxtpoäng.....	12
2.5.Vuxenliv.....	13
2.6.Nu.....	14

1.Introduktion till rollspel för spelare

1.1.Vad är ett rollspel?

Rollspel liknas ofta vid en film eller att spela teater, där deltagarna i rollspelet blir skådespelare och regissörer. Låt oss stanna vid den metaforen en stund för att ge en utgångsbild av vad ett rollspel är. Rollspel är en social aktivitet och spelas alltid av en grupp människor, 4-6 personer brukar vara det antal som blir roligast. Av deltagarna blir en spelledare och resten spelare, eller för att använda filmmetaforen, en blir regissör och resten blir de skådespelare som innehar huvudrollen.

Tillsammans skapar deltagarna sedan en berättelse utifrån ett löst hållet manus. Manus, eller äventyret som det kallas i rollspelssammanhang, känner endast spelledaren till vid spelets början. Med äventyret som utgångspunkt målar spelledaren upp olika miljöer och händelser för spelarna, vilka i sin tur reagerar på detta utifrån den roll i manus, alltså äventyret, de har. Till skillnad från filmer används rekvisita sällan i rollspel, istället utspelar sig allt i interaktionen mellan deltagarna och i deras fantasi.

Spelarna spelar, precis som i en film¹, inte sig själva utan en karaktär, eller rollperson, som kan skilja sig enormt från spelaren ifråga om personlighet, förmågor och utseende. En rollperson består av en beskrivning där dennes utseende, personlighet och förmågor finns med. Förmågorna kan röra saker som hur stark rollpersonen är, hur bra han/hon är på att laga bilar eller att personen kan använda magi. Denna beskrivningen utgör sedan grunden för hur spelaren skall spela sin rollperson.

Men, hur vinner man då, det är ju ett spel?! På den punkten, liksom många andra, skiljer sig rollspel väsentligt från andra spel då det i rollspel inte finns något standard mål. Det finns inte någon motsvarighet till schackets mål att ta motståndarens kung eller målet i Monopol att få sina motståndare bankrutt. I ett rollspel är det upp till deltagarna att se ett mål med sitt spelande. Skall man ändå försöka se något gemensamt mål för alla rollspel så är det kanske att, för spelarnas del, klara de händelser som spelledaren ställer dem inför på ett bra sätt och för spelledarens del att balansera äventyrets händelser på ett sådan sätt att spelarna ställs inför en rolig och lagom svår utmaning.

En annan väsentlig skillnad mellan ett vanligt sällskapsspel och ett rollspel är att det i ett rollspel inte finns något uttalat tävlingsmoment mellan deltagarna. Givetvis kan spelarna jävlas och sätta käppar i hjulet för varandra, vilket kan skapa många roliga situationer, men i grunden handlar det ändå om ett samarbete. För att spelarna skall ha några utsikter att klara de händelser som spelledaren ställer dem inför måste de i slutändan samarbeta. Se det som en äventyrsfilm där huvudrollsinnehavarna munhuggs genom filmen men ändå i grunden kämpar mot samma mål.

Än mindre kan det sägas finnas ett tävlingsmoment mellan spelledaren och spelarna, eftersom spelledaren lägger upp ramhandlingen skulle han enkelt kunna döda spelarna genom att bestämma att tusen galna mördarrobotar anföll dem eller att solen plötsligt slocknade. Spelledarens makt är alltså så stor att ett sådant tävlingsmoment skulle bli meningslöst.

Så i grunden är rollspel en kreativ umgängesform, utvecklad ur den uråldriga berättarkonsten som i all tid varit en del av den mänskliga kulturen. Men framför allt är det ett roligt sätt att hänga med sina polare.

¹ Det kan ju i och för sig diskuteras om inte vissa skådespelare spelar sig själva, så som Cristopher Lambert och Rutger Hauer.

2. Att skapa en
rollperson

2.1.Introduktion

I detta häfte finns tillvägagångssättet för att skapa rollpersoner beskrivet ur spelarnas synvinkel.

Du som spelare har vid det här laget antagligen någon slags idé om vad för typ av karaktär du vill spela. Med detta som utgångspunkt är du nu redo att ta del av spelledarens kampanjidé och utifrån denna skapa din rollperson.

Exempel: Bengt (vår tänkta spelare i dessa exempel) skulle vilja spela en råbarkad medelålders man som har något jägaraktigt yrke. Han vill definitivt spela människa tillhörande någon landbyggdsbefolkningsgrupp.

2.2.Allmänna funderingar

Det första du bör göra är att sätta dig ned och fundera över vilken typ av karaktär du vill spela, saker som kön, yrke, ålder, personlighet och liknande kan vara intressanta att fundera över. Gör du detta nu så kommer det att underlätta resten av skapande processen och ge den flyt. Kanske vill spelledaren begränsa ditt urval till en viss region eller land, beroende på hur han vill att sin kampanj ska se ut. Det kan även tänkas att han inte vill att ni ska tillhöra vissa befolkningsgrupper efter som de kanske inte passar in i kampanjen. Framför dina önskemål, för en dialog och ni kommer att komma överens. Du får titta i de allmänna beskrivningarna om länder och befolkningsgrupper, under denna process.

Exempel: Spelledaren, Jonas, berättar att spelarna i hans kampanj skall komma från Tharantias landsbygd och helst vara människor. Vidare bör de vara 16-19 år gamla och helst inte tillhöra något ovanligt yrke. Jonas ger Bengt tillgång till de allmänna beskrivningarna av Tharantias landsbygd, vilka Bengt raskt bläddrar igenom. Bengt finner att en rollperson tillhörande en skogshuggarfamilj i utkanten av grönaskogen någonstans skulle vara intressant och passande för den typ av karaktär han vill spela. Han hör med Jonas som tycker Bengts idé låter mycket bra.

2.3.Ursprung

Det första som måste göras i den konkreta skapelseprocessen är att ge din rollperson ett ursprung. Ditt och ödets val i detta avsnittet kommer i stor utsträckning att påverka resten av skapelseprocessen.

2.3.1.Befolkningsgrupp och hemort

Nu när du tänkt över vad du vill spela för typ av rollperson är det tid för att bestämma ditt uppväxtland, befolkningsgruppstillhörighet i detta land och kön på din rollperson vid spelets början. Du får nu läsa allt om din befolkningsgrupp och landet, eller snarare du bör läsa om dem. Lär dig de viktigaste fakta så du kan spela din rollperson på ett trovärdigt sätt.

2.3.1.1.Befolkningsgrupp och kön

Det första du skall göra är att fylla i din karaktärs kön befolkningsgruppstillhörighet på rollformuläret.

2.3.1.2.Utgångsvärden

Nu när du bestämt befolkningsgrupp och kön kan du fylla i rasens utgångsvärden till grundegenskaperna. Dessa finner du på sida två i ditt rollformulär. Be spelledaren läsa upp grundegenskapsvärdena för din befolkningsgrupp och ditt kön, fyll i dessa i kolumnen *utgångsvärde* på sidan två i ditt rollformulär. En förklaring av grundegenskapernas innebörd står att finna i avsnittet x.

2.3.1.3.Uppväxtland

Avslutningsvis fyller du i uppväxtland och hemort på rollformuläret.

Exempel: Bengt fyller i "landsbyggdsbefolkning" och "man" på rollformuläret. Han får sedan beskrivningen av Tharania, vilken han snabbt och hungrigt slukar. Bilden av hans karaktär börjar nu ta en silhuettartad form och efter genomläsningen har han flera idéer om utformningen av karaktären. Spelledaren läser nu upp grundegenskapernas utgångsvärden för Bengts valda befolkningsgrupp, vilka Bengt antecknar på rollformuläret. Sist skriver Bengt ner Tharania som uppväxtland och bestämmer sig, efter att tittat på Tharantias karta, för att vara uppväxt i stubbeby i utkanten av grönaskogen.

2.3.2.Släkten

Nästa steg är att skapa din släkt, vilken ligger till en stor grund av din rollpersons

förutsättningar och förmågor.

2.3.2.1.Uppväxt hos vem?

Det första vi ska avgöra är om din rollperson växt upp hos sina biologiska föräldrar. Det går till som så att du slår 1T100 och talar om värdet för spelledaren, han kommer sedan berätta hur det ligger till med dina föräldrar. Observera att systemet inte bygger på att ett extremt högt eller lågt värde leder till ett ovanligt resultat så som att du växt upp hos fosterföräldrar.

Det kan hända att du växt upp hos icke biologiska föräldrar utan att veta om det, vilket spelledaren givetvis inte kommer berätta för dig. Har du några speciella önskemål så står det dig fritt att föreslå dessa för spelledaren och om det passar in i hans kampanj så finns det säkert inga hinder för att du till exempel skulle kunna ha växt upp hos fosterföräldrar.

2.3.2.2.Social klass

En viktig sak som kommer spegla rollpersonens syn på världen väldigt mycket är dennes sociala klasstillhörighet. Det hela avgörs med 1T100 slag på en tabell som spelledaren avläser. Klasstillhörigheten kommer rent regel tekniskt att påverka hur mycket pengar/föremål du börjar med och den hur mycket utbildning du fått under uppväxten. Fyll nu i din social klass, Kapitalnivå (Kn), Utrustningsnivå (UN) och Utbildningsnivå (UBN) på rollformuläret.

Notera: KN, UN och UBN utgår alla tre från en tiogradig skala där ett högt värde innebär en hög tillgång till kapital, utrustning eller utbildning.

2.3.2.3.Släktdrag

Har du tänkt på hur vissa släkter har speciella särdrag som man kan se hos de flesta i den. För att avgöra särdragen i din släkt får du slå 1T2+1 slag på en tabell och skriva ned särdragen på sidan ett i rollformuläret i rutan släktdrag. Skulle du ogilla att låta slumpen avgöra dina släktdrag kan man tänka sig att du får välja fritt från listan. För att balansera det hela måste du, för varje positivt släktdrag, även välja ett negativt och du får max välja två positiva och negativa drag.

2.3.2.4.Släktens rykte

Är din familj känd för något stordåd eller någon neslig handling? Detta är en viktig fråga eftersom det även påverkar ditt rykte. Detta avgörs i vanlig ordning med 1T100 slag. Fyll sedan i resultatet på första sidan på rollformuläret i rutorna familj rykte och rykte. Det första värdet i rutorna är ett värde på hur känd du eller familjen är (desto högre desto mer känd.) och det andra ett mått på om det är ett bra eller dåligt rykte (ett minus värde är lika med ett dåligt rykte.). Skulle din släkt vara känd får du tillsammans med spelledaren kommer överens om en orsak till detta.

2.3.2.5.Familjens sammansättning

Det är även av intresse och veta hur många syskon du har. Detta tar du reda på genom att slå 1T5-3ob+befolkningsgruppsbonus och summan blir antalet syskon. Fråga Spelledaren efter din befolkningsgruppsbonus. På sidan tre i rollformuläret finner ni en tabell där du kan fylla i dina föräldrar och syskon. Börja med att fylla i namn, befolkningsgrupp och förhållande. I förhållande kolumnen skall ni fylla i på vilket sätt ni har ett förhållande till exempel skriver du i mor vid din mor och bror vid en bror. Personernas kön kan också vara bra att veta, föräldrarnas kön ger sig själv. Men syskonens kön tar du reda på genom att slå 1T2, blir värdet ett är det en syster och en tvåa givetvis en bror.

Du har en vänskapsnivå (VN) med alla dina familjemedlemmar, detta är ett mått på hur bra dessa tycker om dig. Värdet bestäms genom 1T10 slag för varje familjemedlem. Slå nu en VN för alla familjemedlemmar och skriv ned resultat på sidan tre i rollformuläret i VN kolumnen. VN kan bli ett värde mellan 0 och 11 skulle det bli högre eller lägre så skriver du helt enkelt 0 om det blev lägre och 11 om det blev högre. Desto lägre VN desto mer hatar personen dig och vice versa.

2.3.2.6.Övrig släkt

Din släkt är givetvis större än bara mor, far och syskon. Huruvida din rollperson har någon kontakt med övriga släktingar är till stor del beroende av den kultur han/hon växt upp i. Spelledaren kommer i detta moment att utifrån din befolkningsgrupp att tilldela dig ett antal släktingar som du precis som familjemedlemmarna skall skriva upp på ditt rollformulär. Samma regler för VN gäller här som för familjen.

Exempel:

2.3.2.7.Rollpersonen

Avslutningsvis skall din rollpersons personliga ursprung avgöras. Saker som huvudhand, hårfärg och ögonfärg skall nu bestämmas.

2.3.2.8.Huvudhand

Vilken hand använder rollpersonen helst? Detta är något som bestäms både på ett genetiskt och socialt plan. I detta stadiet avgörs den genetiska huvudhanden. Slå 1T100 och be spelledaren kontrollera vilken din huvudhand är utifrån en tabell för din befolkningsgrupp.

2.3.2.9.Fysiska artibut

I detta steget skall du bestämma rollpersonens grundläggande fysiska attribut, så som hår- och ögon-färg. De fysiska attributen bör i stor utsträckning speglas av den valda

befolkningsgruppen. Glöm inte heller eventuella släktdrag som skall påverka utseendet.

2.4.Uppväxt

När din roll persons släktliga och personliga bakgrund nu är bestämd är det nu dags att ta nästa steg mot en komplett rollperson, nämligen uppväxten. Denna perioden i rollpersonens liv är starkt påverkad av den kultur han/hon växer upp i och kommer utgöra grunden för hans/hennes världsuppfattning och förmågor som vuxen.

2.4.1.Befolkningsgruppen

2.4.1.1.Uppväxtfärdigheter

2.4.1.2.Uppväxthändelser

2.4.2.Rollpersonen

2.4.2.1.Uppväxtpoäng

2.5.Vuxenliv

2.6.Nu

Föräldrarnas ålder tar du reda på genom följande.

Moderns ålder = $Rp:s \text{ ålder} + 13 + 1T10ob + ras \text{ modifikation}$

Faderns ålder = $Rp:s \text{ ålder} + 15 + 1T10ob + ras \text{ modifikation}$

För att ta reda på syskonens ålder måste vi veta om de är äldre eller yngre än dig. Detta tar ni reda på genom att slå 1T2 där en etta betyder yngre och en tvåa äldre. Ett yngre syskon är 1T5ob år yngre än dig och ett äldre 1T5ob år äldre (dock max 13+ras mod år yngre än föräldrarna.)

Slutligen måste vi veta om dina släktingar fortfarande är vid livet. Detta gör vi med hjälp av följande formel. Det är $Ras \text{ mod} * (10 + \text{antal år över } 20) \% \text{ chans att de är döda}$. Ett slag över 90 betyder alltid att de är vid livet.